LE GUIDE DE L'IMPERIUM

EDITIONS LES SILMARILS

GUIDE

DE L'IMPERIUM

Auteur: Alain PARIS
Re-lecteur: Laurent ALONZO

Couverture: Alain GASNER
Illustrations: Guillaume SOREL et Patrice SANAHUJAS
Cartes: Thierry Monter
Photocomposition: ALINEA
Impression: Imprimerie Général du Centre St ETIENNE
© **LES SILMARILS Mai 1990**
Les SILMARILS
12, rues du Maréchal Joffre
63000 CLERMONT-FERRAND

SOMMAIRE

GUIDE DES PROVINCES.....5

GUIDE DE LA VIE QUOTIDIEN.....52

AVANT PROPOS

Le jeu «LA TERRE CREUSE» a été conçu parallèlement au cycle «LE MONDE DE LA TERRE CREUSE», publié en 4 parties aux Editions Fleuve Noir (de juin à octobre 1988).

Au moment où paraîtra ce guide de l'Imperium, le cycle comptera 3 volumes supplémentaires et, d'ici le printemps 1991, trois autres enfin. Le Monde de la Terre Creuse était un univers trop touffu, trop foisonnant pour se limiter à 4 volumes. Tel qu'il sera, en dix, il apportera aux nombreux amateurs de cette série tous les développements qu'ils étaient en droit d'attendre de la part de l'auteur.

Justement, à propos de l'auteur: rien n'est plus excitant que de voir le produit de son imagination s'évader du cadre étroit de ses bouquins pour mener une existence propre. Dans l'»UNIVERS DE FOLIE», Frédéric Brion utilisa un thème tout à fait original: il postulait en substance que TOUS les univers imaginés par les auteurs de SF devenaient réels dans n dimensions parallèles. Si Frédéric Brion exprime la vérité, je plains sincèrement les malheureux évoluant dans le Monde de la Terre Creuse. Mais je pense toutefois qu'il n'en n'est rien (touchons du bois). Il n'en demeure pas moins que le fait de savoir que des amateurs puissent décider de plonger, en toute sécurité, dans mon univers uchronique, me remplit d'aise. Savoir que, ludiquement, des joueurs puissent incarner, le temps de quelques soirées, des citoyens de l'Imperium, est à mes yeux la plus belle des récompenses pour le travail que j'ai accompli.

C'est à l'intention de ces amateurs, lecteurs ou non du cycle, que j'ai établi ce Guide. Ils y trouveront tous les éléments nécessaires pour étoffer le décor qu'ils ont choisi comme cadre de leur soirées.

A présent une réflexion personnelle en guise de conclusion. Le jeu de la Terre Creuse a parfois été accueilli par des réactions du genre: «si vous n'êtes pas allergique au thème et au décor choisi...», «une atmosphère sombre et étouffante...», etc...

Effectivement. On ne peut nier l'évidence: le monde alternatif de la Terre Creuse n'évoque guère un paradis de mille félicités. Mais après tout, inutile de chercher très loin dans notre univers réel pour découvrir que des contemporains, nos frères, peuvent ou ont pu vivre le même cauchemar (Cf nos voisins Roumains). alors le fait d'incarner dans un jeu la résistancee à une semblable oppression me paraît au contraire très motivant, et permet ne serait-ce qu'un moment d'imaginer qu'elle serait notre propre réaction si nous étions plongés dans la même situation.

Ce qui me parait le plus ambigu, dans les réactions critiques à l'égard de ce jeu, c'est qu'elles s'opposent tout à fait aux réactions critiques vis-à-vis du cycle romanesque qui l'inspire. Nulle part, je dis bien nullepart, dans aucun magazine spécialisé ou non, je n'ai pu relever de note défavorable au monde de la Terre Creuse. Alors? Est-ce à dire que le lecteur est jugé individu plus «adulte», plus «mur» que le joueur, et plus capable de prendre du recul au matériau proposé?

Je me pose la question.

Et, pour finir, parce que je ne lance pas d'affirmation gratuite, voici trois opinions données par trois personnalités bien différentes, toutes d'une parfaite honnêteté intellectuelle, et qu'on ne peut vraiment pas taxer d'idéologie suspecte:

«Alain Paris a construit ici une solide uchronie, très documentée, mélangeant à souhait l'histoire et les légendes, l'aventure et l'action».

Alain Grousset («Lire». Septembre 1988).

«Le cycle de la Terre Creuse est une véritable création d'univers, avec sa géographie, sa sociologie, sa vie quotidienne, ses luttes de pouvoirs. A ce titre, la réussite d'Alain Paris est totale».

Jean-Pierre Andrevon («L'Ecran Fantastique»).

«I'd decided that here, for once, was a French series that warranted attention in anglophone world. Is there an open-minded US publisher willing to purchase his undertake their translation».

John Brunner («New York Review of SF»).

(John Brunner, auteur de «Tous à Zanzibar», Prix Hugo de la SF 1968, est depuis des années membre actif du Mouvement de la Paix).

Alain Paris

LES PROVINCES DE L'IMPERIUM

Le Territoire Impérial.....6
qui comprend les anciens états suivants: Allemagne, Autriche, Danemark, Hollande, Belgique, Tchécoslovaquie, Hongrie et Roumanie.

Obersalzberg.....19

Le Protectorat de Bourgogne.....23
qui comprend les anciennes régions ou états suivants: Alsace, Lorraine, Suisse.

Le protectorat d'Ukraine.....26
qui comprend les anciennes régions ou états suivants: Ukraine, Pologne, Pays Baltes, URSS jusqu'au fleuve lénisséi.

Le Protectorat des Balkans.....32
qui comprend les anciennes régions ou états suivants: Bulgarie, Yougoslavie, Albanie, Grèce, Turquie d'Europe, Iles de Chypre et de Rhodes.

Les Marches de Frankie.....36
qui comprennent l'ancien état de France moins l'Alsace, la Lorraine et la Bretagne continentale.

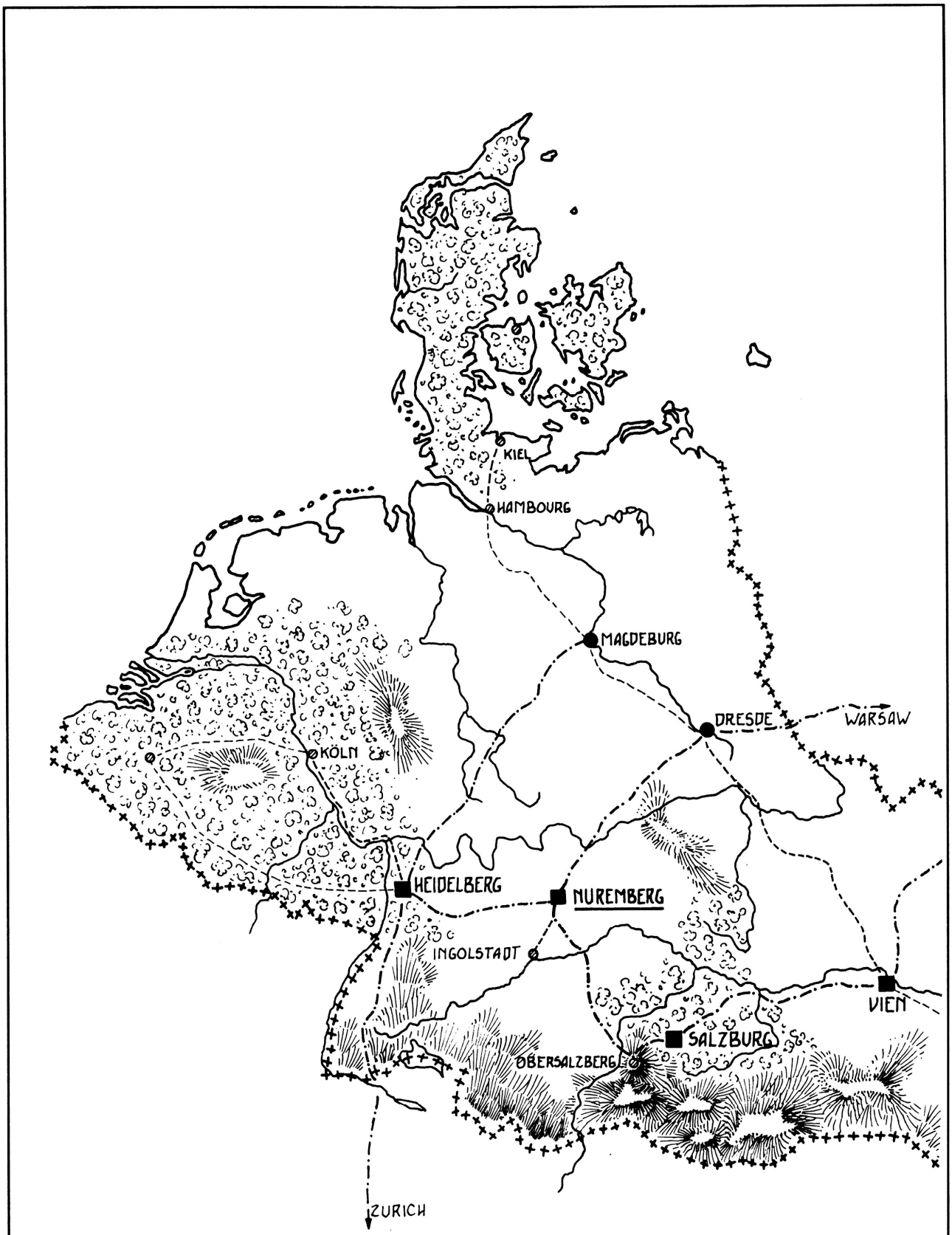
Les Marches de Celtique.....40
qui comprennent les anciennes régions ou états suivants: Grande-Bretagne, Petite Bretagne (continentale), l'Irlande.

Les Marches de Lombardie.....45
qui comprennent l'ancien état d'Italie avec la Sicile.

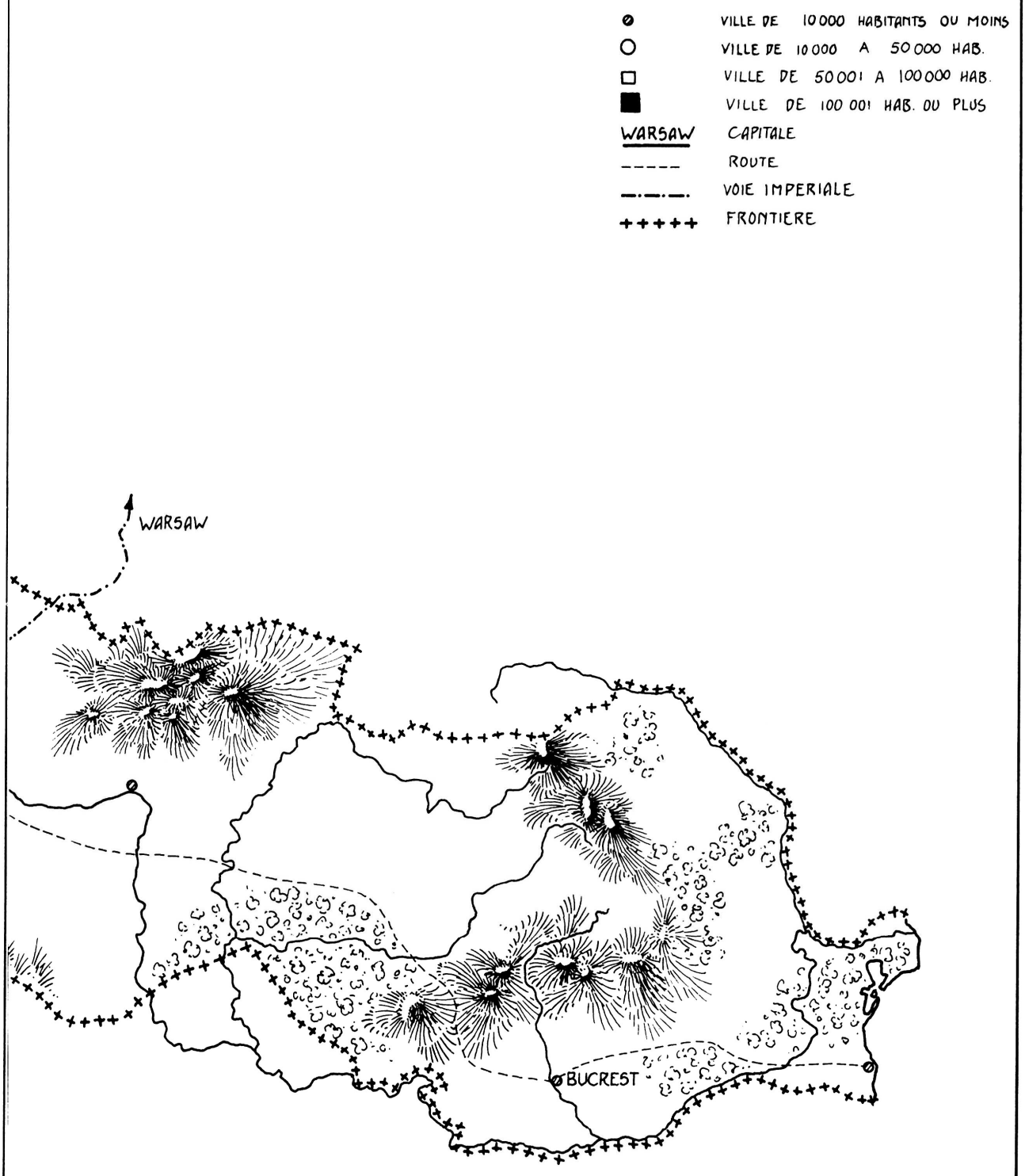
Les Marches de Scanie.....48
qui comprennent les anciennes régions ou états suivants: Suede, Norvège, Finlande, Islande, Groenland.

La colonie franche d'Argentine.....50

La colonie franche d'Afrique du Sud.....50


KIEL
HAMBOURG
MAGDEBURG
DRESDE
WARSAW
KÖLN
HEIDELBERG
NUREMBERG
INGOLSTADT
VIEN
SALZBURG
OBERSALZBERG
ZURICH

Le Territoire Impérial



TERRITOIRE IMPERIALE

Chacune de ces provinces sera étudiée en détail dans le chapitre ci-après. Signalons un point important: tous les chiffres donnés, tous les noms cités, correspondent à la situation bien précise du HuitCentenaire de l'Imperium (en gros les années 790 à 803).

Il est incontestablement le plus riche et le plus peuplé de l'Imperium. C'est dans le territoire Impérial que se trouvent le capitale, Nuremberg, l'Université la plus fameuse, Heidelberg, mais surtout la montagne-forteresse de l'Empereur l'Olbersalzberg.

Le Territoire Impérial est donc le coeur vivant de l'Imperium. sa population, estimée à environ 25 millions d'habitants, est principalement concentré dans un triangle Salzburg/Heidelberg/Wien avec, située à peu prés au centre de ce triangle Nuremberg.

Les principales industries du Territoire Impérial sont très représentatives du niveau technique et économique de l'Imperium. Ainsi, on extrait le fer nécessaire à l'armement, la houille et la lignite (destinées entre autres au chauffage dans les cités). On travaille le cuir, aboutissement de l'élevage bovin; on trouve également de nombreuses filatures, mais la laine provient principalement de la province de Celtique.

L'esclavage, avec le plus grand marché aux esclaves de l'Imperium, celui de Nuremberg, constitue enfin un important facteur économique de cette province.

L'agriculture concerne particulièrement le blé, le maïs, le houblon (indispensable à la production de bière locale, réputée pour sa qualité). On élève des bovins pour la viande et le cuir, les chevaux pour l'usage domestique et la monte, mais il n'existe pas d'élevage ovin.

Avant de passer aux principales villes du Territoire Impérial, il paraît nécessaire de donner quelques informations générales concernant l'urbanisme dans l'Imperium. A de très rares exceptions, lesquelles seront signalées ponctuellement, cet urbanisme obéit à des règles à peu prés immuables.

Il faut tout d'abord distinguer deux catégories de cités: les «anciennes» et les «nouvelles». Distinction relativement aisée: l'origine des «anciennes» remonte à l'Age de la Mort Silencieuse et même avant, elles ont été reconstruites ou réaménagées sur les ruines de cités déjà existantes. Les «nouvelles», comme leur nom l'indique, ont été bâties plus tardivement, dans des circonstances précises (désir d'établir un comptoir-marchand dans une région essentiellement rurale, extension d'un burg devenu trop important pour rester cantonné dans les limites de son enceinte primitive, création de toutes pièces d'une cité frontière accueillant à la fois garnison militaire et colonie civile). Il y a très peu de cité «nouvelle» dans le Territoire Impérial, mais on en trouve plusieurs exemples particulièrement en Ukraine. On conviendra d'une démarche selon laquelle le statut de cité «nouvelle» sera indiqué lorsque le cas se rencontrera. En l'absence de cette indication, une cité sera classée dans la catégorie «ancienne».

Différences entre villes «anciennes» et «nouvelles»:

Les villes «anciennes» sont bâties selon un plan irrégulier (ou une totale absence de plan). Leurs rues sont en général étroites et sinueuses.

Les villes «nouvelles» sont bâties selon un plan régulier; elles affectent la forme d'un rectangle, d'un carré, plus rarement d'un losange. Les rues sont beaucoup plus larges et se coupent à angle droit.

Dans les deux cas, on note la présence d'un palais fortifié abritant le Gouverneur et les services administratifs, d'un ou plusieurs moulins, d'une ou plusieurs enceintes, de bâtiments le plus souvent serrés, et enfin d'un bergfrid autrement dit un beffroi, correspondant au donjon ou à la tour principale d'un burg.

Le bergfrid est en général bâti sur le point le plus élevé de la cité, et il comprend plusieurs étages. A son sommet se tiennent en permanence des guetteurs chargés de signaler un éventuel incendie ou, dans certains cas, l'approche d'ennemis. Ils disposent pour cela de trompes, éventuellement de cloches.

Ce sont également ces trompes ou cloches qui rythment la vie de la cité, grande ou petite, ancienne ou nouvelle: ouverture des portes et montée des bannières de l'Imperium, coupure de la mi-journée, reprise et fin de la journée de travail, couvre-feu, etc...

Dans les étages successifs du bergfrid sont entreposées les archives municipales, indépendantes de celles détenues par le Gouverneur nommé par l'Empereur. On y trouve également l'appartement de fonction du burgmeister et de ses adjoints du conseil, ainsi que les bureaux des responsables de la voirie (entretien et pavage des rues, nettoyage et ramassage des ordures ménagères), des égouts, de la police et de la milice municipales. Le bergfrid abrite enfin une salle de réunion du conseil municipal, d'où partent les projets qui seront ensuite soumis, approuvés ou rejetés par le Gouverneur.

Les rues des cités, grandes ou petites, sont la plupart du temps pavées. Les maisons sont construites avec des matériaux différents selon les régions. Dans le sud de l'Imperium (Frankie, Lombardie et Balkans) la pierre domine. Dans les autres provinces, on construit le plus souvent les seuls soubassements en pierre, et les étages en bois. En certains cas on utilise la brique. En règle général, le rez-de-chaussée est dépourvu de fenêtres (afin de décourager d'éventuels voleurs qui pourraient se glisser dans la demeure pendant le sommeil de ses propriétaires) et, aux étages, seuls les citoyens les plus fortunés ont les moyens de faire poser des vitres (le plus souvent des petits carreaux en forme de losange, enchâssés dans des tringles de plomb). Ailleurs, on se contente de papiers huilés.

Différences architecturales entre les trois provinces du sud évoquées plus haut et celles du nord: dans les premières, les immeubles dominent, avec des maisons à 3, 4, parfois 5 ou 6 étages. Le prix du loyer décroît à mesure que le logement se trouve de plus en plus haut. Dans le nord, les édifices des particuliers dépassent très rarement deux étages. Dans les deux cas, le rez-de-chaussée est occupé par les boutiques, commerces ou ateliers artisanaux.

Sordide détail: les latrines publiques sont très rare, voire le plus souvent inexistantes. La population en est donc réduite, en cas de besoin urgent, à se soulager sous un porche, le long d'un mur ou derrière un écran providentiel (charrette, étalage d'un marchand ambulant, etc...).

On aura compris, au lu des paragraphes qui précèdent, que l'incendie constitue le risque majeur d'une cité de l'Imperium. Affin de lutter contre ce risque, les Empereurs successifs ont veillé à organiser des corps permanents de sapeurs-pompiers équipés d'un matériel qui reste cependant assez rudimentaire. mais ce sont surtout les moyens de prévention plutôt que d'intervention qui caractérisent les cités de l'Imperium: un couvre-feu très strict est appliqué dés la tombée de la nuit, et des veilleurs spécialement appointés par la municipalité effectuent des rondes permanentes et sont chargés de dénoncer les contrevenants, alors passibles de peines de prison ferme assorties de lourdes amendes (ou de peines de galère s'ils n'ont pas les moyens de payer!).

NUREMBERG

C'est donc la capitale de l'Imperium et, avec entre 400 et 500.000 habitants, la cité la plus peuplée d'Europe, Royaume de Grande-Espagne compris (à titre indicatif, Madrid, capitale de ce royaume, ne compte que 250.000 habitants).

Nuremberg est capitale de province, et on trouve dans ses murs, outre le palis du Gouverneur, une très importante antenne de la Sainte-Vehme comprenant prison-forteresse, Cour de Justice, armurerie, centre d'entraînement, écuries, etc..., un très grand hôtel particulier propriété de la Société du Vril, des manufactures d'armes, de tissage, de coutellerie, des ateliers de tannage, des brasseries, des dépôt de pelleterie, et bien entendu le fameux marché aux esclaves, célèbre dans l'Europe entière.

Nuremberg dispose également d'un port fluvial sur la rivière Peignitz, par où transitent ou aboutissent d'énormes tonnages en bois, houille, minerais de fer, etc... La cité dispose enfin du premier atelier de fabrication de dirigeables de l'Imperium (3000 techniciens, ouvriers et esclaves) et d'une aire de décollage (dix appareils par jour, à destination des autres capitales de provinces) nécessitent l'emploi de plus de quinze cents esclaves, sans compter le personnel d'administration et le personnel naviguant.

Pour sa défense, Nuremberg abrite quatre mille soldats (800 cavaliers et 3200 fantassins) et peut compter sur sa milice citadine, forte de 600 permanents et plus de cinq mille occasionnels.

Note: c'est à Nuremberg qu'on frappe la monnaie de l'Imperium. C'est aussi le siège de la banque d'état et du marché aux changeurs.

Bref historique de la cité

Nuremberg est le type même de la ville «ancienne» puisqu'elle existait déjà bien avant l'Age de la Mort Silencieuse mais, selon certaines sources, sans le statut de capitale (on ignore encore quelle cité pouvait prétendre à ce titre et on hésite entre Hambourg et Magdeburg). On sait cependant que Ceui-Qui-N'est-Pas-Nommé aimait beaucoup y résider avant la construction de la cité-forteresse de l'Obersalzberg, et que vraisemblablement, il y fit ses adieux au peuple avant de disparaître mystérieusement.

C'est sous le règne de l'Empereur Hermann Ier, dit le Grand (267-284) que Nuremberg acquiert son statut d'abord de capitale du Territoire Impérial, puis de capitale de l'Imperium. Elle compte alors moins de 70.000 habitants, la Mort Silencieuse ayant réduit sa population des neuf-dixiémes. Au fil des siècles, la cité prend de plus en plus d'importance et déborde par delà ses trois enceintes successives.

Sous le bref règne de Slemain Ier (619-620), elle perd sa fonction de capitale, au profit de Leicester (province de Celtique), mais la retrouve huit ans plus tard et la conservera dés lors sans plus d'interruption.

C'est à Nuremberg qu'à été fondé la Sainte-Vehme (entre 50 et 250) dont le quartier général se déplaça ensuite sur l'Obersalzberg.

Plusieurs importants personnages de l'histoire de l'Imperium sont nés à Nuremberg, en particulier l'Empereur Manfred Ier (qui régna de 306 à 318), Maître Novisad, un des plus célèbres Sociétaires Suprêmes de la Loge Lumineuse (Vème siècle) et le fondateur de la Fraternité Runique qui fut également son premier Commandeur Suprême, Hermann ban Sallza.

Quelques curiosités locales

On peut citer notamment le grand marché aux esclaves (à voir absolument, mais si possible pas en tant que marchandise!), l'aire de décollage des dirigeables (spectacle impressionnant s'il en est), et surtout la célèbre Vierge de Fer (instrument de mort utilisé paraît-il en certaines circonstances très exceptionnelles par la Sainte-Vehme locale). Mais cette Vierge de Fer étant dissimulée au plus profond des salles d'interrogatoires, sa découverte ne peut être que fort dommageable pour l'éventuel amateur. Cela signifierait en effet qu'il sera le prochain amant de la sinistre vierge en question.

Recommandations à l'usage des voyageurs

Nuremberg est une ville chère. Si vos moyens financiers sont modeste, nous vous conseillons d'éviter les auberges situées dans le centre-ville (quartier du palais du Gouverneur) et de vous en tenir à celles, moins confortables certes mais moins onéreuses, situées entre la première et la deuxième enceinte.

Les auberges récemment installées aux abords de l'aire des dirigeables sont plus particulièrement recommandées aux voyageurs disposant d'un moyen de transport personnel. Cependant, il existe des services réguliers de «kutshen» ou coches reliant la périphérie au centre-ville. Prix honnêtes, réduction pour les groupes.

A éviter à tout prix, les gargotes à mariniers des bords de la Peignitz, de même que les bouges proliférant dans le quartier de Muntaner. Les rixes y sont monnaie courante, les vols à la tire et les agressions constituent le sport local, les viols y sont quotidiens. La milice brille par son absence mais pas la Sainte-Vehme: celle-ci entretient sur place de nombreux informateurs, et les moindres propos échangés par des étrangers sont immédiatement transmis à qui de droit.

Les spécialités artisanales locales étant l'armurerie et la ferronnerie, nous conseillons aux voyageurs de s'attarder plus spécialement dans les ateliers du centre-ville (Manfredstrasse, par exemple). Ils y trouveront de superbes armes à des prix défiant toute concurrence.

Un dernier conseil au voyageur découvrant Nuremberg: les changes de monnaie étant sévèrement réglementés, toute transaction devra obligatoirement passer par le marché et ses officines officielles. Ne vous laissez pas tenter par les offres de services de tel ou tel individu au comportement aussi douteux que ses pièces, le plus souvent rognées ou évidées et «farcies» de métal commun, voire maladroitement imitées. D'abord vous vous feriez avoir, ensuite vous vous rendriez complice de fraude envers l'état, crime passible de deux à dix années de galère selon le Code Hermann.

Adresses utiles

Consulat de l'Empire du Soleil Levant: Mariansstrasse.
Consulat de l'Empire Andin: Reinhardtplatz.
Consulat de l'Empire Indo-Iranien: Rein-

hardtplatz.
Consulat de Grande-Espagne: Müntzergasse.
Consulat du Croissant: fermé pour cause d'expulsion des résidents.
Musée Historique de l'Imperium: Schwarzenbergstrasse.
Hôtel du Vril: Hermannstrasse.

HEIDELBERG

Avec Heidelberg nous découvrons la seconde cité de l'Imperium en nombre d'habitants (entre 220 et 250.000), et sans conteste une des villes les plus célèbres de la Terre Creuse.

Cette célébrité, elle la doit à son Université qui accueille annuellement entre cinq et dix mille étudiants, sans compter le personnel permanent (enseignants, administrateurs, cuisiniers, jardiniers, etc...) chiffré à environ mille deux cents personnes.

Heidelberg, bâtie dans une boucle du Neckar, doit également sa célébrité, quoique à un degré moindre, à ses industries de pâte à papier, indispensable à l'Université voisine, mais également exportée un peu partout dans l'Imperium et même jusqu'en Grande-Espagne. La grande foire mensuelle d'Heidelberg attire enfin beaucoup de voyageurs, mais à un degré moindre que celle de Nuremberg.

Mais on peut dire que la grande affaire d'Heidelberg, c'est son Université. Celle-ci forme pratiquement une ville dans la ville, avec son immense enceinte, ses dizaines de bâtiments, ses jardins, ses plans d'eau. Au début du IXéme siècle, elle est dirigé par le Supérieur Ebbon, et d'éminents astrologues y enseignent, tels Aloïsius, Tommosa et Athmoïl. Les étudiants, répartis en cinq catégories selon leur ancienneté dans l'établissement disposent d'un confort certain et de toutes les facilités possibles. Il convient de noter que, si la plupart d'entre eux financent personnellement leurs études, on trouve également à Heidelberg beaucoup de boursiers soit impériaux, soit du Vril. Les premiers doivent effectuer de petits travaux (d'aucun préfèrent le mot «corvées» pour désigner ces servitudes), les seconds en sont totalement dispensés.

A Heidelberg, on enseigne à peu prés toutes les matières requises pour devenir un bon maître-astrologue ou, à défaut, un honorable apothicaire, ou tout bonnement un Lettré Assermenté. Alchimie, arithmétique, géométrie, cosmologie, astrologie, langues étrangères, cartographie, géopolitique, sciences naturelles, législation, médecine, botanique, pharmacologie, cryptographie, archéologie, analyse de textes anciens et modernes, formes d'écritures, etc..., sont au programme soit sous forme de cours obligatoires, soit en option. Il est à noter que, sorti de l'Université d'Heidelberg, un étudiant ne se trouve jamais en peine pour briguer un poste de fonctionnaire impérial, pour ouvrir une officine d'apothicaire ou de médecin, ou mieux devenir précepteur des enfants d'une riche famille de Jarl, ou enfin poursuivre une riche et fructueuse carrière de Maître-Astrologue.

Détail important: tant la Société du Vril que la Sainte-Vehme recrutent leurs futurs dignitaires supérieurs parmi d'anciens élèves d'Heidelberg.

Mais pour revenir à la cité même, dans son ensemble, elle est reliée à Nuremberg par la Voie Impériale n°2 (la n°1 reliant Nuremberg à l'Obersalzberg puis continuant sur Salzburg), et bénéficie donc d'un moyen de communication extrêmement rapide avec les centres constituant le coeur de l'Imperium. Ce fait explique également pourquoi Heidelberg est une ville en perpétuelle extension.

Bref historique de la cité

Heidelberg, comme Nuremberg, est une ville ancienne dont l'origine remonte à l'Age Mythique. Etrangement, elle ne fut guère touchée par la Mort Silencieuse, et on explique cette exception par le fait que la cité possède un immense réseau souterrain de caves dans lesquelles s'enferma pendant des années la population, sur les conseils des Maître-Astrologue locaux de ce temps-là. Ainsi, en dépit de quelques destructions ou dégradations de bâtiments, dûs principalement au passage de bandes de hors la-loi errants, la ville fut très vite reconstruite et déborda presque aussitôt son enceinte primitive. Actuellement, elle s'étend sur une superficie presque aussi vaste que Nuremberg, compte tenu de l'Université.

Parmi les personnages illustres nés à Heidelberg, le Supérieur Ebbon lui-même, enfant de la ville, mais également, paraît-il, Karl Hoshaufer, Fondateur mythique de la Société du Vril.

Pour sa défense, Heidelberg dispose d'une garnison de 2000 hommes (quatre cents cavaliers et seize cents fantassins, ainsi que d'une milice permanente de quatre cents individus. La Sainte-Vehme y entretient une antenne

importante dont le siège jouxte le palais du Gouverneur.

Quelques curiosités locales

On ne peut séjourner à Heidelberg sans profiter de l'occasion pour visiter l'Université. Les voyageurs peuvent s'inscrire à certains cours pour la journée ou la semaine (réduction). Ils peuvent être logés sur place, en cellule individuelle ou en chambre collective (selon les possibilités du moment - les mois d'été sont les plus favorables car nombre d'étudiants sont absents pour rejoindre leur famille ou accomplir des stages d'initiation auprès de tuteurs désignés par l'Université). Après un séjour d'au moins une semaine, le visiteur reçoit un fac-similé authentifié du diplôme de l'Université d'Heidelberg.

Le palais du Gouverneur est également une curiosité locale car il occupe le très ancien burg de la cité, datant de l'Age Mythique. Des visites guidées sont organisées à peu prés chaque jour.

Recommandations à l'usage des voyageurs

Heidelberg est une ville calme, et il est déconseillé de s'y rendre avec le projet de s'y livrer à des occupations bruyantes et turbulentes. En ce sens, la milice locale est particulièrement tatillonne et répressive. Une fois par mois cependant, le jour du marché, les autorités se montrent un peu plus tolérantes et il est alors possible d'extérioriser sa bonne humeur et de s'amuser un peu, mais toujours en se rappelant que dés le couvre-feu, les jeux et les rires devront être terminés.

Université mise à part, la ville se compose de deux parties bien distinctes: rive gauche et rive droite du Neckar. A gauche les quartiers populaires et animés, à droite les quartiers résidentiels habités la plupart du temps par d'anciennes sommités universitaires ou de riches citoyens. Ce dernier quartier, même s'il regroupe de superbe habitations, certaines très originales, est à déconseiller au voyageur: des patrouilles à cheval veillent nuit et jour sur la sécurité et la tranquillité des propriétaires et appréhendent tout promeneur ne se justifiant pas d'une quelconque occupation sur les lieux.

Le voyageur résidera dans la plupart des cas dans le centre-ville, où les auberges sont confortables et d'un excellent rapport qualité-prix. Il pourra y savourer en toute quiétude le plaisir de séjourner dans cette illustre cité. Un conseil cependant: la Sainte-Vehme, dans sa recherche frénétique des Hérétiques du Vril et autres ennemis de l'Imperium, est aux aguets des plus banales conversations, alors ne cédez pas à l'ironie et aux plaisanterie douteuses, même après quelque repas arrosé de vin du Rhin! Votre séjour pourrait se terminer beaucoup plus mal qu'il n'aurait commencé.

De votre visite à Heidelberg, nous vous conseillons tout particulièrement de ramener une liasse du fameux papier gravé aux armoiries de la cité, ou bien un lutrin délicatement ouvragé, un lot de plumes à écrire, un encrier décoré du sigle universitaire, ou si vous êtes réellement fortuné, un manuscrit issu des ateliers de copistes ou une carte certifiée authentique du Territoire Impérial.

Autres spécialités locales: les jouets de bois, très prisés par les enfants (figurines militaires utilisées pour l'éducation tactique des jeunes Jarls), les potions diverses concoctées par les apothicaires du lieu (tous d'anciens élèves de l'Université), les fameuses besicles correctives des vues fatiguées, les sabliers et autres objets à évaluer l'écoulement du temps.

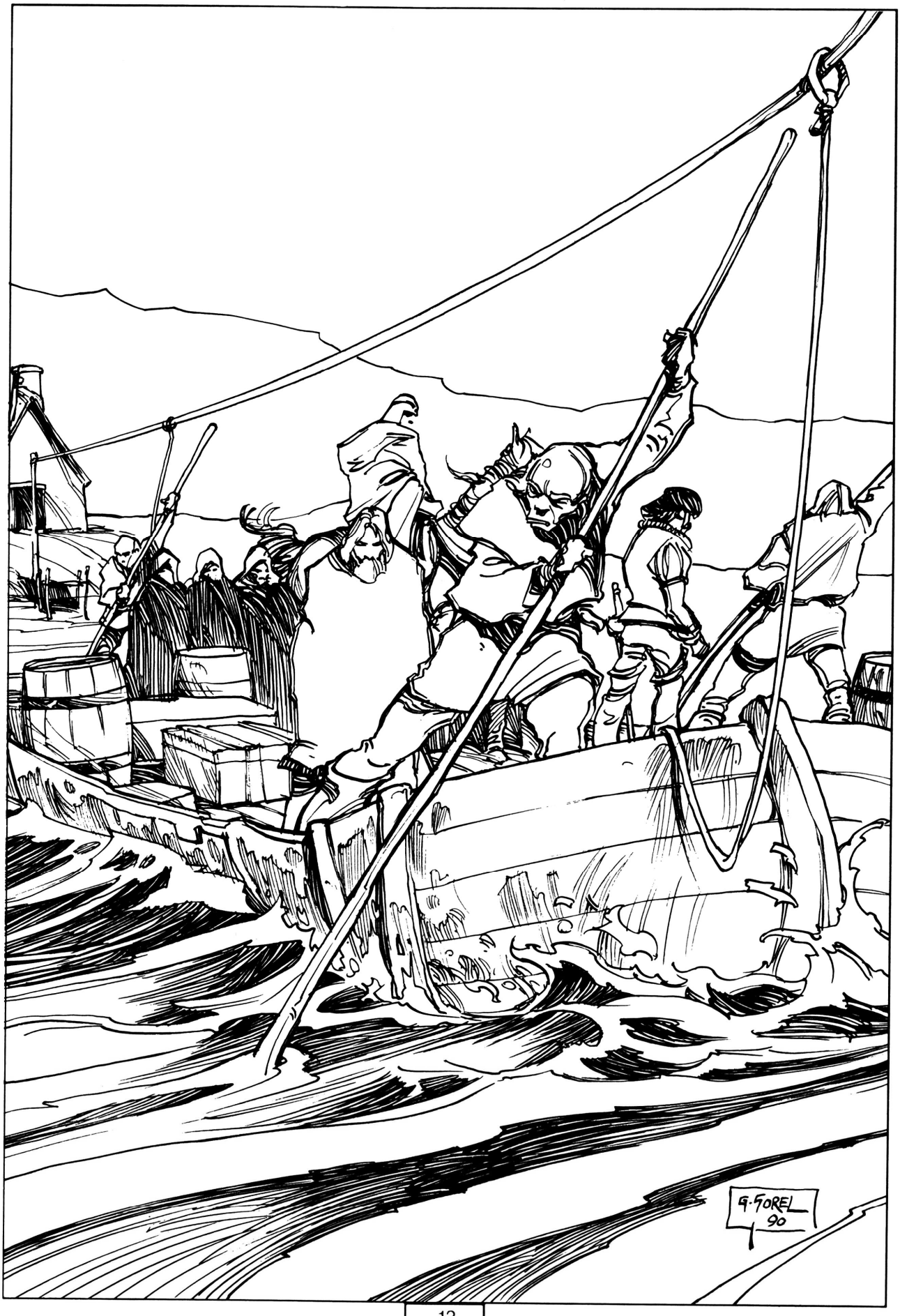
Adresses utiles

Musée Scientifique de l'Université.
Musée Historique d'Heidelberg: Palais du Gouverneur.
Hôtel du Vril: jouxtant l'Université.
Musée du papier: Marianhilfergasse.

SALZBURG

Troisième cité de l'Imperium par sa population (200.000 habitants), Salzburg a le privilège d'accueillir régulièrement l'Empereur lui-même et d'être un lieu de villégiature pour les proches du souverain, courtisans et hauts dignitaires. Ce fait s'explique par la situation de la ville, à peu de distance de l'Obersalzberg, par le charme de cette cité ancienne, par la richesse des produits que son commerce met à la disposition de l'acheteur fortuné.

La ville est tout particulièrement renommé pour ses verreries, où sont fabriqués la plupart des lustres et autres luminaires dont s'enorgueillissent les demeures des riches citoyens. Bâtie le long de la rivière Salzach, elle offre également un point de vue magnifique sur les Préalpes dites de Salzburg. Deux raisons pour


G·GOREL
90

attirer en ses murs un nombre important de voyageurs.

Pour sa défense, elle entretient une importante garnison de trois mille cinq cents hommes (dont mille cavaliers) et, à l'occasion de déplacements de l'Empereur, reçoit les huit cents soldats d'élite de la Wachkompanie (les «diables noirs», aussi familièrement appelés les «barbouillés»). L'effectif de sa milice permanente se monte à cinq cents hommes.

Bref historique de la cité

C'est à Salzburg que, selon la légende, est né Celui-Qui-N'est-Pas-Nommé. S'il n'est peut être pas né dans la ville même, il était à tout le moins originaire de la région environnante. Après l'Age de la Mort Silencieuse la ville s'étendit considérablement, mais n'obtint pas le rang de capitale: Salzburg est sans doute trop proche de l'Obersalzberg.

Quelques curiosités locales

En tout premier lieu, la résidence du Gouverneur, l'Hohenslazburg, perché au sommet d'un bloc de dolomite, plus d'une centaine de mètres au dessus de la Salzach. Si c'est possible, il est particulièrement conseillé de visiter cette forteresse, véritable conglomérat de tours, de bastions et de barbacanes. Pareille construction se rencontre rarement ailleurs, sinon à Malbork, le centre d'instruction de la Fraternité Runique.

Autre lieu à visiter, d'inspiration beaucoup plus pacifiste, les Jardins Mirabelle qui s'étendent en contrebas de l'Hahensalzburg. On y découvrira de magnifiques statues représentant les grands personnages historiques de l'Imperium des basins, des massifs floraux.

Enfin, les manufactures de verreries constituent une étape indispensable à qui veut ramener un souvenir de cette riante cité du Territoire Impérial.

Recommandations à l'usage des voyageurs

Toute médaille à son revers, et en certaines circonstances telles qu'une visite inopinée de l'Empereur, les auberges et autres lieux de villégiature affichent délibérément complet. Leurs propriétaires préfèrent bien entendu louer chambres et suites à des prix prohibitifs que seuls peuvent se permettent les membres de l'entourage impérial. Il ne reste alors comme solution au malheureux voyageur que de passer la ou les nuits sous un pont ou, avec un peu de chance, chez un obligeant bourgeois (lequel lui fera également payer le prix fort pour ce service!).

Compte tenu des fréquents séjours de l'Empereur, la Sainte-Vehme de Salzburg se montre également très méfiante envers les étrangers, et une attitude suspecte a souvent entraîné la disparition définitive de voyageurs, innocents ou non. Tel est le seul véritable danger, mais non des moindres, guettant l'étranger découvrant Salzburg.

Adresses utiles

Musée de la Verrerie: Geyerstrasse.
Hôtel du Vril: Quais de la Salzach (rive gauche).

WIEN

Très excentrée du Territoire Impérial, Wien compte un peu plus de 100.000 habitants. Elle est protégée par deux solides enceintes, et ces fortifications n'ont rien de décoratives ainsi qu'on le verra plus avant, dans l'histoire de la cité.

La Voie Impériale n°1, qui relie l'Obersalzberg à Salzburg, se poursuit jusqu'à Wien, ce qui assure à cette ville un constant afflux de voyageurs, principalement des négociants circulant entre l'Ukraine et les Balkans. le Danube baigne les pieds de la cité, et Wien dispose donc d'un important port fluvial par où transitent sel, bois et minerais.

Pour sa défense, elle entretient trois mille hommes, dont huit cents cavaliers, et huit cents à mille miliciens permanents.

Bref historique de la cité

Wien s'enorgueillit d'avoir résisté pendant plusieurs mois aux assauts des Sectateurs du Croissant. Cet épisode se déroulait à la fin du Vème siècle, sous le règne de l'Empereur Lothar III, et l'Imperium disputait alors aux musulmans la possession des Balkans et des îles méditerranéennes. Le Grand Muffi d'alors avait rassemblé une énorme armée de plusieurs centaines de milliers d'hommes qui se répandirent à travers les territoires de l'Est, emportèrent Tessalonique et vinrent battre jusque sous les murs de Wien et de Kiev. C'est à cette occasion qu'Hermann ban Sallza créa la Fraternité Runique, dont le premier exploit fut d'écraser une armée du Croissant de-

vant Kiev. Ensuite, les forces de l'Imperium se portèrent au secours de Wien qui, miraculeusement, tenait toujours malgré la perte de sa première enceinte. Lorsqu'elle ouvrit ses portes à ses libérateurs, la cité ne comptait plus que dix ou douze mille habitants, les autres ayant été emportés par les combats, la famine et les épidémies. Lothar III décida qu'à dater de ce jour, les citoyens de Wien serait exemptés d'impôts et cette coutume s'est perpétuée.

Quelques curiosités locales

Tout d'abord, la célébrité locale, le palais-forteresse de la Hofburg, résidence du Gouverneur, où l'on peut visiter les appartements qui accueillirent Lothar III et sa suite, ainsi qu'Hermann ban Salza.

Les ruines toutes proches d'un ancien palais datant vraisemblablement de l'Age Mythique, et dont il nous reste encore le nom: Schönbrunn. Mais les dégradations successives, les pillages et l'utilisation à outrance des matériaux de ces ruines pour construire des immeubles neufs n'ont laissé de Schönbrunn qu'un site désolé.

Orsonplatz où, traditionnellement, se tient une grande foire jouxtant une fête foraine. Bateleurs, amuseurs publics, dresseurs d'animaux, joueur, attendent le voyageur à la bourse bien remplie.

Recommandations à l'usage des voyageurs

Compte tenu de l'exemption d'impôts aux habitants de Wien, il est à peu prés impossible à un étranger de s'établir durablement dans cette cité et, dans le cas contraire, jamais avant une période probatoire de quarante ans! Mais en contrepartie, les voyageurs sont toujours bien accueillis, exceptés les Sectateurs du Croissant, pour les raisons que l'on devine. Les auberges de Wien sont confortable et d'un coût très abordable, particulièrement dans le superbe quartier du Ring, correspondant à la première enceinte.

Cependant, nous tenons à informer le voyageur des risques qu'il encourt en se rendant dur Orsonplatz. Ce lieu de plaisirs est également un lieu de débauches, et des joueurs plus ou moins honnête, des prostituées et des escrocs de tous poils le solliciteront sans interruption. Les voyageurs les plus prudents s'assureront de l'aide d'un guide indigène, lequel interviendra si besoin est.

Adresse utile

Hôtel du Vril: Hennwegstrasse.

MAGDEBURG

Après Nuremberg, Heidelberg, Salzburg et Wien, toutes cité accueillant d'importantes populations, les autres villes du Territoire Impérial font un peu pâle figure. Pourtant, Madgeburg représente une agglomération non négligeable de 20.000 habitants. Bâtie au bord de l'Elbe, elle possède plusieurs gros ateliers de métallurgie où l'on fond principalement les pièces à feu de l'armée impériale. De ces ateliers est par exemple sorti le fameux canon Kriemhild, actuellement en service à Kiev, qui mesure 2,50 mètres de longueur et nécessite un train de douze chevaux pour le tirer. Ses boulets de fonte ou de pierre pèsent la bagatelle de 600 kilos. Mais à coté de ces pièces peu communes, on fabrique également mortiers, petits canons à main, couleuvrine, fauconneaux, ribaudequins, multitubes, orgues et serpentines.

Dans des ateliers situés hors de la cité, pour des raisons évidentes de sécurité des citoyens, on procède à la fabrication de la fameuse «poudre granulée», moins dissociable que l'ancienne poudre dite «serpentine». On se souvient notamment de l'énorme explosion qui ébranlé Magdeburg en 508, sous le règne de Reinhardt V. La catastrophe fit 200 victimes, principalement des artificiers d'état, plus quelques esclaves. La poudre «serpentine», nos lecteurs le savent certainement, nécessite avant utilisation son brassage dans les barils, et a une fâcheuse tendance à prendre feu par simple friction...

Compte tenu de sa modeste population, Magdeburg entretient toutefois une garnison relativement importante de huit cents hommes, dont deux cents cavaliers, et sa milice permanente rassemble deux cents citoyens.

Bref historique de la cité

Magdeburg passe pour avoir été la capitale du Grand Etat à l'Age Mythique, mais cette affirmation ne s'appuie sur aucune preuve véritable. On peut cependant supposer qu'en cette lointaine époque, la ville était beaucoup plus importante qu'actuellement. La Mort Silen-

cieuse extermina plus des neuf-dixièmes de la cité.

Quelques curiosités locales

Si on est d'un tempérament optimiste, on peut visiter les ateliers de fabrication de poudre «granulée», avec les risques possibles qu'une telle expérience comporte. Sinon, la découverte des ateliers de fabrication de pièces à feu peut être très instructive.

Recommandations à l'usage des voyageurs

On évitera soigneusement les bouges et autres gargotes florissant à proximité des ateliers industriels de Magdeburg: ces établissements sont fréquentés par une faune bruyante, indisciplinée et passablement querelleuse d'artificiers. Leur dangereux travail les rend souvent d'humeur agressive, et la milice n'intervient que très rarement dans le secteur. Séjourner plutôt dans le centre ville où se tiennent une demi-douzaine d'auberges tout à fait convenables.

Adresses utiles

Hôtel du Vril: Grande Place.
Musée de l'artillerie: Grande Place.

DRESDE

Vingt mille habitants pour Dresde, autre ville située sur l'Elbe. Rien de particulier à noter dans cette cité qui semble somnoler depuis plusieurs siècles en dépit du fait qu'elle constitue un important carrefour de routes entre le Protectorat d'Ukraine et celui de Bourgogne. Dresde accueille quotidiennement une bonne centaine de voyageurs, négociants en pelleterie notamment, et constitue une calme étape avant Nuremberg. La ville entretient une très modeste garnison de quatre cents hommes dont cent cavaliers, et une milice permanente de deux cents hommes.

Bref historique de la cité

Une légende court à propos de Dresde, selon laquelle elle fut entièrement détruite et incendiée pendant l'Age Mythique, au cours d'un bombardement aérien (!) perpétré par les Etas-Unis d'Amérique et certains de leur alliés. Mais comme chacun le sait, l'invention des dirigeables ne date que du début du IXème siècle et un «bombardement aérien» semble tout à fait improbable pour cette époque, voire impossible. Cependant, Dresde est une cité «nouvelle», au plan relativement plus ordonné que sa proche voisine, Magdeburg. On suppose donc qu'un incendie ravagea effectivement Dresde pendant l'Age Mythique, et que la cité fut reconstruite par la suite.

Recommandations à l'usage des voyageurs

Calme et tranquillité sont les principales qualités de cette ville-étape, et nous recommandons tout particulièrement les auberges situées au bord du fleuve, sauf en saison d'été où certaines odeurs peuvent importuner les voyageurs les plus délicats.

Adresse utile

Hôtel du Vril: Zwingerplatz.

INGOLSTADT

Située au bord du Danube, à peu de distance de Nuremberg, Ingolsdadt est une cité de 10.000 habitants. Elle entretient une très modeste garnison de 800 hommes dont deux cents cavaliers, et deux cents miliciens permanents. La célébrité et l'essor de cette ville tiennent aux ateliers de fabrication de «kutschen», les «chars branlants», ces voitures dotées d'un système de suspension que l'on rencontre sur toutes les Voies Impériales, depuis la Scanie jusqu'à la Frankie.

Les ateliers d'Ingolstadt emploient plus de six cents ouvriers, sans compter prés d'un millier d'esclaves, et ils produisent prés de quarante voitures par jour.

Bref historique de la cité

Tranquillement installée au bord du Danube, Ingolstadt à toujours vécu dans l'ombre de sa puissante voisine, Nuremberg. La décision d'installer les ateliers de fabrication de charrettes dans cette cité plutôt que dans la capitale de l'Imperium obéissait à un souci de décentralisation de l'industrie, au début du VIIIème siècle. Cent années plus tard, avec l'accroissement de Nuremberg, Ingolstadt est plus ou moins devenue l'équivalent d'une annexe de la capitale. De nombreux négociants, profitant des impôts locaux moins onéreux, y ont installé leurs bureaux et on s'at-

tend à une expansion à court terme d'Ingolstadt.

Recommandations à l'usage des voyageurs

Hormis les ateliers, Ingolstadt ne présente aucune curiosité locale, mais les voyageurs désireux de se procurer une kutsche doivent savoir qu'ils la paieront un bon tiers moins cher s'ils l'achètent directement à la fabrique. Ils trouveront également, pour un prix modique, des roues dites «clochées» ou d'autres à moyeux inclinés, beaucoup plus résistantes que les roues ordinaires.

Adresses utiles

Hôtel du Vril: Quai du Danube (rive droite).
Musée de la Charrette: Ateliers Bamberg.

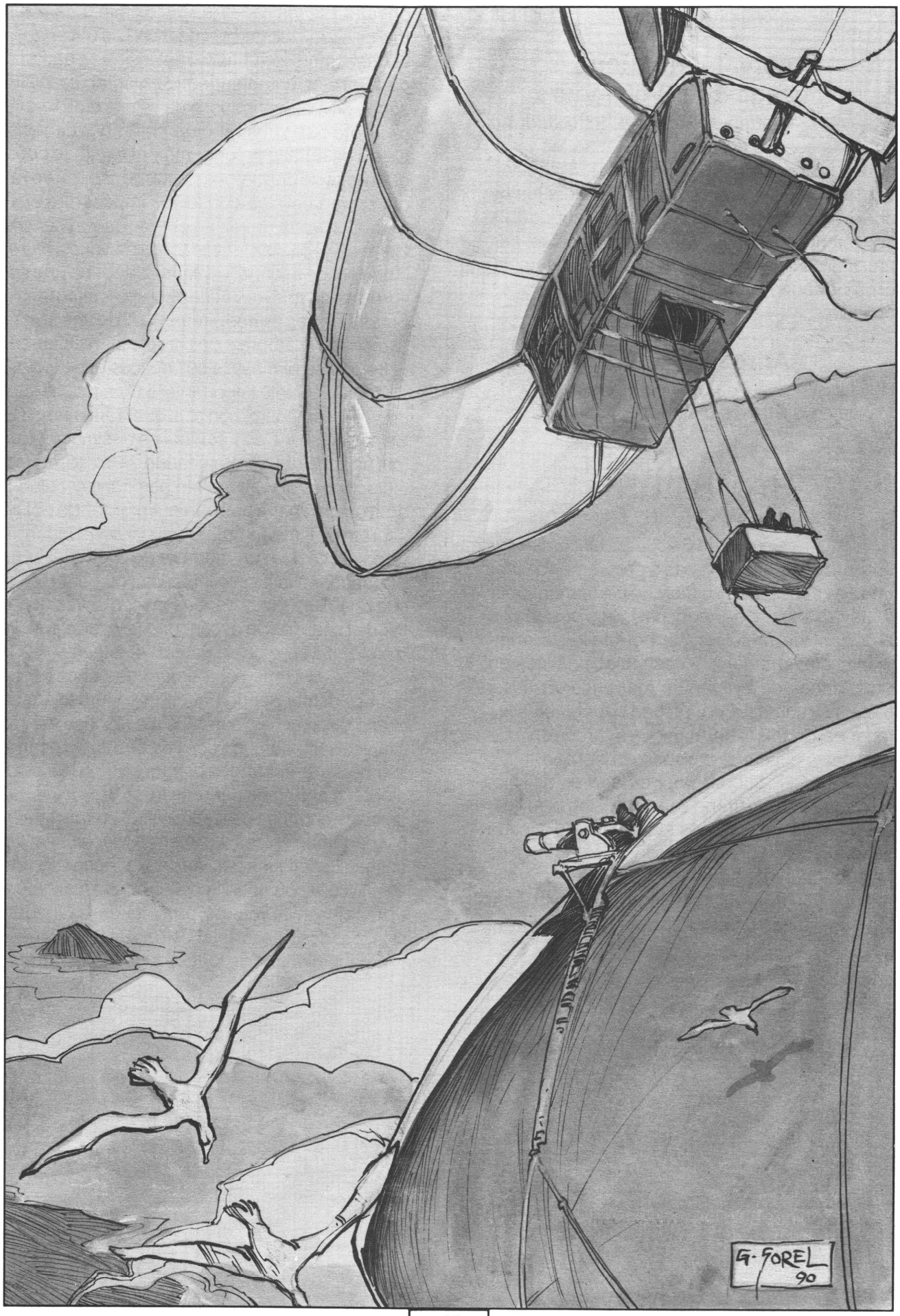
HAMBOURG

Ce port de 5.000 habitants situé sur le cours de l'Elbe n'est pas à proprement parler une cité mais plutôt un marché permanent pour toutes sortes de négoces. Sur ses quais grouillant de matelots, de portefaix, de mendiants, d'aventuriers, accostent des navires en provenance de l'Imperium tout entier et aussi d'états étrangers. On y entend parler toutes les langues, depuis le germanique à l'arabe en passant par le quechua, le nippon et l'ibérique.

Hambourg est un endroit difficile, une sorte de port-franc sans garnison ni milice, sans administration, sans statut officiel d'aucune sorte. Un dicton prétend, je cite: «Pas de loi dans l'embouchure de l'Elbe» et ce dicton se vérifie chaque jour. Les nuits de Hambourg sont parmi les plus dangereuses qui soient et chaque matin, on ramasse les cadavres par dizaines dans les ruelles boueuses du front de mer. Les marchands et négociants fortunés louent les rares bâtisses de pierre et entretiennent de véritables petite armée privées, constituées de vétérans de l'armée régulière ou de mercenaires celtes ou scaniens. Ce qu'on aura lu précédemment explique pourquoi nous ne donnerons aucun conseil au voyageur éventuel: les conseils s'imposent d'eux-même. si vous devez séjourner ou passer par Hambourg, prenez la précaution de vous assurer d'une solide escorte, de vous protéger d'une solide côte de maille, vérifiez scrupuleusement la poudre de vos armes à feu et le fil de vos armes blanches. N'arborez pas trop ostensiblement votre bourse et méfiez-vous de tous et de toutes.

Note importante: il n'y a pas d'Hôtel du Vril à Hambourg, non plus que d'antenne de la Sainte-Vehme. Des Familiers se dissimulent parfois parmi la dangereuse faune de la cité, mais à leurs risques et périls, car le port-franc est un endroit où on n'aime pas particulièrement la police secrète de l'Imperium... C'est par conséquent le refuge rêvé pour un membre de Stern désireux d'échapper à la justice impériale, ou pour Hérétique du Vril soucieux de rencontrer d'autres adeptes de l'hérésie. On assure que la localité grouille d'espions à la solde de nations étrangères.

Dans l'état actuel des choses, on peut se demander pourquoi l'Imperium tolère ce chancre accroché à son flanc. La réponse est très simple: Hambourg, en dépit de ses tares, permet d'importants échanges commerciaux et surtout d'obtenir certaines denrées très rares, frappées de taxes énormes par l'administration (par exemple certaines épices, les pierres précieuses, les animaux exotiques destinés aux ménageries privées). Voilà pourquoi l'Imperium tolère Hambourg et ses cinq mille voleurs, prostituées, coupe-jarrets, assassins, portefaix et matelots en quête d'engagements et de fortune.


G. FOREL
90

OBERSALZBERG

La montagne-forteresse, le Réduit Alpin comme on l'appelle parfois, n'est pas une cité à proprement parler, mais elle accueille tout de même 10.000 résidents permanents, dont l'Empereur lui-même, et son importance est telle, comme symbole de la puissance de l'Imperium, qu'on ne peut étudier le Territoire Impérial sans lui consacrer un chapitre particulier.

Historique de l'Obersalzberg

Chacun sait que le Réduit Alpin fut construit sur l'ordre de Celui-Qui-N'est-Pas-Nommé. La légende raconte qu'à ses débuts, Celui-Qui-N'est-Pas-Nommé et ses fidèles se réunissaient secrètement dans une petite construction au toit couvert de bardeaux et de grosses pierres, le «Kampfhäusl». Cette bâtisse rustique devait devenir le noyau du futur Obersalzberg.

Celui-Qui-N'est-Pas-Nommé, en rassemblant autour de lui de plus en plus de fidèles, acquit ensuite une vielle propriété du nom de «Maison Wachenfeld» qu'il fit rénover pour en faire sa résidence personnelle. Plus tard, agrandie et complètement transformée, la Maison Wachenfeld deviendrait le Berghof, séjour de tous les illustres visiteurs de l'Obersalzberg.

Quand l'Imperium n'était encore que le Grand Etat, Celui-Qui-N'est-Pas-Nommé conçut le projet de faire du Berchtesgadener le coeur de son empire. Tandis qu'il menait d'incessantes guerre à l'Est comme à l'Ouest, des dizaines de milliers d'ouvriers et d'esclaves fortifièrent le site, creusèrent des kilomètres et des kilomètres de galeries, coulèrent des tonnes et des tonnes de ciment, élevèrent des masses de fortifications. Grâce à son alliance avec l'Empire du Soleil Levant, Celui-Qui-N'est-Pas-Nommé triompha à l'Est des hordes bolcheviques, judes et tzigans. A l'Ouest, il se heurta à la puissance des Etats-Unis d'Amérique, mais il eut raison de cet empire en employant la ou les Armes Suprêmes.

Conséquence probable de l'Arme Suprême (qu'on décrit parfois comme de gigantesque champignons de feu), la Mort Silencieuse ravagea la terre entière, exterminant la quasi-totalité de ses populations. Ceui-Qui-N'est-Pas-Nommé lui-même succomba (mais des légendes prétendent qu'il disparut plutôt mystérieusement dans quelque retraite connue de lui seul) et, pendant deux siècles, régna le chaos. L'Obersalzberg même fut plus ou moins abandonné, jusqu'au début du IIIème siècle et au règne d'Hermann le Grand. Cet empereur mit un terme à l'anarchie qui déchirait les lambeaux du Grand Etat, fonda l'Ordre Noir, changea le nom de Grand Etat en celui d'Imperium, et entreprit enfin de réaménager l'Obersalzberg à sa convenance personnelle. Depuis lors, les Empereurs successifs ont toujours résidé dans le Réduit Alpin, à deux exceptions prés: Knut Ier, d'origine scanienne, choisit de s'établir à Malmö, en Scanie, mais ses successeurs immédiats abandonnèrent très vite cette entorse à la coutume. Ensuite, durant son règne de quelques mois (619-620), Slemain Ier, empereur d'origine celte, résida la plupart du temps à Londonstadt.

A l'aube du IXème siècle, l'Obersalzberg est au faîte de sa renommée et de sa puissance. Jamais ses fortifications extérieures ou souterraines n'ont été aussi importantes, et l'Empereur régnant, Manfred IV Kahlenberge, y réside constamment, à part pour des séjours en général très brefs à Salzburg ou encore plus bref à Nuremberg.

Découverte de l'Obersalzberg

Afin de mieux appréhender ce que signifie la découverte de l'Obersalzberg, pour le voyageur ne connaissant l'endroit que de nom, prenons l'exemple d'un individu quittant Salzburg par la Voie Impériale n°1, atteignant les premiers contreforts montagneux et pénétrant l'épaisse forêt de conifères qui couvre le Berchtasgadener Land. Ici, c'est le royaume des épicéas, des mélèzes et des pins noirs. La route, excellemment entretenue, sinue entre les feuillages allant du vert clair au vert bleuté. Dans les clairières fleurissent rhododendrons, gentianes, primevères, trolles et soldanelles.

A un détour de la route, sous un alignement d'épicéas hirsutes, une petite construction: il ne s'agit pas du «Kampfhäusl», comme on pourrait le croire (celui-ci se dresse sur l'autre face de la montagne, dans le périmètre même du Réduit Alpin), mais d'un simple buron de berger.

Quelques centaines de mètres plus loin, le voyageur sort brièvement des bois et aperçoit le sommet de l'Obersalzberg, sommet marbré de plaques de neige jusqu'en plein été. Un peu plus loin encore, la première guérite de pierres, abritant des soldats de la «Wachkompanie», l'unité d'élite chargée de la sécurité de l'empereur. ces hommes sont vêtus de la tenue noire et

en travers de leur poitrine brille un croissant d'acier. un cavalier, officier, porte un corselet vernie de noir. Il contrôle le laisser-passer du voyageur puis guide celui-ci jusqu'au second poste. A partir de cet endroit, la forêt s'éclaircit vraiment et le site apparaît dans toute sa majesté. on aperçoit tout d'abord une puissante bâtisse au toit de bardeaux, traditionnels dans la région: c'est la résidence d'un quelconque ministre de l'Imperium. Plus loin, des écuries et des prés où paissent les chevaux, une immense porcherie, des dizaines de ruches. le Réduit Alpin vit en totale autarcie, produit lui-même l'alimentation destinée à toute sa population. Des centaines de libre paysans travaillent aux champs, mêlés à quelques esclaves spécialisés (apiculteurs notamment).

Sur une colline basse toute proche est installée une énorme table de marbre blanc encadrée de fauteuils, également de marbre. Cet endroit est un lieu consacré, interdit sous peine de mort: il s'agit du «THING», qui symbolise la mort et la destruction. On dit qu'il fut dressé par Celui-Qui-N'est-Pas-Nommé et que celui-ci aimait à s'y asseoir, parmi ses commensaux. La légende prétend également que le jour où la foudre (fréquente sur l'Obersalzberg) frappera la table de marbre et la pulvérisera, ce jour là marquera les mille ans d'existence de Celui-qui-N'est-Pas-Nommé, et qu'il ressurgira, ce qui provoquera l'»Armagedon» qui dévastera la Terre Creuse toute entière puis, peut être les Autres Terres Creuses.

Au dessus du voyageur, perché à plus de 1700 mètres d'altitude, le Kehlsteinhaus, le Nid d'Aigle, résidence privée de l'Empereur. Nous en reparlerons ultérieurement. Pour le moment, le voyageur se dirige vers un complexe de bâtiments d'une blancheur éclatante.

Le Platterhof

Un immense bâtiment percé de dizaines de fenêtres. Il accueille tous les invités de moyenne importance: Jarls et leur suites, riches négociants, administrateurs, etc... Les serviteurs peuvent séjourner sur les terrains attenants où on aperçoit des campements de chariots en provenance de toutes les provinces.

La porte principale s'ouvre sur un monumental hall d'entrée orné de tapis précieux et de profonds fauteuils. Le mobilier est de chêne massif. A gauche, la salle à manger, à droite le bar, tout en longueur, lambrissé de caissons en bois peint, le sol couvert d'une mosaïque de marbre.

Les suites se composent généralement d'une, deux ou trois chambres et d'un petit salon. Les plus confortables donnent sur une cour intérieur agrémentée d'un petit puits recouvert de boiserie. Par les fenêtres, on aperçoit les sommets du hochkalter et de la Reiteralpe.

Le Berghof

Résidence accueillant les invités de marque. Le Berghof est parfois habité par l'Empereur, lorsque celui-ci organise un fête à l'intention d'un quelconque ministre ou ambassadeur étranger. Son perron a vu défiler tous les personnages les plus importants de l'Imperium à une époque ou à une autre. Curiosité: la fameuse «Grande Fenêtre», de plus de dix mètres de long sur huit de hauteur. Elle donne sur le grand salon, avec son gigantesque poële de faïence, ses longues banquettes tendues de velours sombre, ses tapis somptueux.

Les suites du Berghof sont encore plus belles et confortables que celles de Platterhof. La suite privée de l'Empereur, toujours laissée à sa seule disposition, reprend la même décoration que les pièces du Kehlstenhaus.

«Zum Turken»

Une construction légèrement isolée, par rapport à ses voisines, coupée de l'extérieur par un haut mur d'enceinte, des gardes vêtus de noir mais, à la place du croissant d'acier, arborant sur le col et les manches les insignes de la Sainte-Vehme: le S entrelaçant le V.

«Zum Turken» (on ignore la signification exacte de ce surnom) est une sorte d'immense chalet de bois à deux étages, bâti sur un soubassement de pierre. On prétend qu'il servait d'auberge, dans un très lointain passé (avant même l'installation du Réduit alpin). De sa destination originelle, le bâtiments n'a conservé que le nom. Pour les résidents du Réduit Alpin comme pour tous les citoyens de l'Imperium, «Zum Turken» est devenu le synonyme de terreur abjecte: l'endroit abrite le quartier général de la Sainte-Vehme.

A «Zum Turken» sont concentrés les dossiers, les archives, les doubles des comptes-rendus d'interrogatoire et les minutes des procès. Dans ses murs se dissimulent les Chambres d'Airain, salles de «justice», et les salles d'interrogatoires (de tortures), des cellules individuelles et des culs de basse-fosse.

Les étages offrent aux rares visiteurs un aspect relativement accueillant, avec des chambres d'hôtes, des salons, une grande salle à

manger, quelques bureaux (dont celui du Dignitaire Suprême lui-même), des cabinets de travail, les cuisines et des sanitaires.

Mais, sous la surface, dans les trois étages souterrains, le décor change du tout au tout. Au long des corridors silencieux se succèdent tout d'abord des portes anonymes donnant sur les différents services de l'organisation. Puis viennent les quartiers des tribunaux secrets, des salles de tortures, des geôles.

Dans ces sous-sols se tiennent les appartements privés du Dignitaire Suprême (au début du IXème siècle, ce rôle est tenu par un nommé Hunfried Birka). On prétend qu'un passage souterrain connu de lui seul part de ces appartements pour aboutir à flanc du Mooslahner, à la limite de la forêt et de la vallée de Scellenberg...

Le Gustof

C'est une immense ferme-modèle assurant l'alimentation principale des résidents: bovins, ovins, porcins et volailles sont élevés dans ce complexe qui emploie deux à trois cents ouvriers agricoles libres et presque autant d'esclaves.

Wachkompanie

Entre le Platterhof et le Gusthof, les bâtiments d'une caserne abritent les 800 hommes de la Wachkompanie, les «Diables Noirs» plus familièrement appelés les «Barbouillés». On y trouve tous les locaux nécessaires à l'hébergement et à l'instruction militaire de cette troupe, ainsi que ceux nécessaire à une instruction sportive, des ateliers de réparation d'armes, des forges, des magasins d'habillement, des écuries, etc... Dans le grand hall d'armes, l'Empereur et ses maréchaux viennent régulièrement faire le point des défenses de l'Imperium autour d'une immense maquette en relief de l'Europe, où les divisions sont représentées par des épingles colorées. On trouve également dans ce hall une superbe maquette de l'Obersalzberg.

Le Wachkompanie entretient une escouade de sapeurs-pompiers professionnels domiciliés dans un bâtiments annexe et entraînés à part.

La cité

Sur le flanc de la Klaushöle s'échelonnent les pavillons d'une petite cité résidentielle accueillant le personnel, ouvriers d'entretien et employés administratifs, de l'Obersalzberg. les hauts fonctionnaires et les ministres possèdent quant à eux des chalets disséminés un peu partout sur le site.

Teehaus

En dessous du Berghof se tient le Teehaus, appelé «Petit Teehaus». De ce coquet petit bâtiment, on dispose d'une vue imprenable qu'apprécient notamment les successives concubines de l'Empereur et leurs dames d'honneur.

La Maison du Vril

Non loin du Petit Teehaus se dresse un grand chalet d'aspect avenant et confortable: il s'agit du quartier général du Vril. Là résident en permanence une centaine de personnes, domesticité comprise. Au début du IXème siècle, c'est Maître Abogard, Supérieur Suprême de la Société et Astrologue officiel de la Cour qui règne sur tout son petit monde. La pièce la plus importante du chalet est la fameuse «Salle Noire», terme incorrect d'ailleurs puisque les murs sont tendus de velours bleu nuit. Un tableau et trois mappemondes constituent l'unique décoration de la pièce. Le tableau représente Karl Hoshaufer, fondateur mythique du Vril, et les mappemondes correspondent aux trois représentations classiques de la Terre Creuse, en projections sinusoïdale, oblique et relative. Deux étroites fenêtres sont percées dans le mur épais. Leurs carreaux sont sertis de plomb. De jour comme de nuit, été comme hiver, les Sociétaires rassemblés dans la «Salle Noire» sont obligés de s'éclairer. Ils utilisent pour cela des «Mains de Gloire», bras humains tranchés à hauteur du poignet, aux doigts enduits de cire parfumée, plantés sur des supports métalliques. Une grande table ovale, des sièges à pieds sculptés, et quelques lutrins supportant de lourds volumes constituent l'unique mobilier de cette pièce.

Enclos aux esclaves

En contrebas de tous ces bâtiments se trouve le très vaste enclos aux esclaves. Plus de deux mille individus, hommes et femmes, vivent là, dans des baraquements plus ou moins improvisés, et se rendent chaque jour sous bonne escorte sur leur lieu de travail (ferme, pâturages, bâtiments du complexe central, caserne, aire d'atterrissage des dirigeables). La garde de l'enclos aux esclaves est assurée par des unités montées de Salzburg et relevées chaque fin de mois. L'enclos est placé sous la responsabilité de la Sainte-Vehme.

Réseau Souterrain

Dans les profondeurs souterraines de l'Obersalzberg, avons-nous dit, court un véritable réseau de galeries de plus de cinq kilomètres de long. A l'origine, on suppose que ce réseau fut construit sur ordre de Celui-Qui-N'est-Pas-Nommé. Par la suite, il resta à peu prés abandonné pendant des siècles mais, avec l'invention des dirigeables, l'Empereur Manfred IV le fit remettre en état et réaménager. Ces travaux répondaient bien sûr à son appréhension d'une possible attaque aérienne du Réduit Alpin par des forces ennemis.

Le réseau souterrain comporte de nombreuse pièces de séjour, des chambres à coucher, des installations sanitaires, des entrepôts, des cuisines et des locaux à usage administratif. En cas de danger, toute une communauté d'un bon millier de personnes pourrait s'y abriter et y vivre pendant plusieurs semaines. On y accède par plusieurs issues, la principale partant du Berghof. Toutes ces issues sont gardées en permanence.

Le Kehlstenhaus

Pour terminer ce tour d'horizon de l'Obersalzberg, évoquons sa construction la plus célèbre, la plus importante également: le fameux Nid d'Aigle.

La légende raconte que ce site fortifié fut réalisé en moins d'une année, à la fin du règne de Celui-Qui-N'est-Pas-Nommé et que 2000 ouvriers et esclaves y travaillèrent jours et nuits.

Pour y accéder, on emprunte tout d'abord une petite route privée gardée dés le départ par deux impressionnantes guérites (Torhaus) crénelées et puissamment défendues. La route n'a pu être tracée que sur une seul voie comportant de loin en loin des dégagements lorsque deux carrosses viennent à se croiser.
Elle aboutit à une vaste place et à une entrée fermée de lourds vantail de bronze. Les loquets de ce vantail sont sculptés et évoquent des lions bondissants de plus d'un mètre de long.

L'entrée donne sur une galerie de cent quarante mètres de longueur, assez large pour laisser passage à un carrosse. Cette galerie est revêtue de marbre de l'Untersberg et constamment chauffée. Elle se termine en petite salle ronde où s'ouvre la cabine d'un ascenseur à traction mécanique (assurée par un personnel recruté au sein de la Wachkompanie - les éléments les plus robustes).

L'intérieur de la cabine, conçue pour accueillir dix-huit personnes, est recouvert de parois en laiton aussi brillant que des miroirs. Des sièges de cuir vert foncé à la disposition des passagers. Cabine et puits sont chauffés par un système de canalisation interne. Un second puits parallèle est destiné aux câbles. La hauteur de ces puits excède cent vingt mètres!

On arrive ainsi au sommet du Kehlsteinhaus, dans la grande salle de parade en forme de fer à cheval, au plafond barré de lourdes solives et à la cheminée couverte de marbre. Un épais tapis, don d'un empereur du Soleil Levant, couvre le sol. Une grande table ronde, de profonds fauteuils, des canapés constituent l'ameublement.

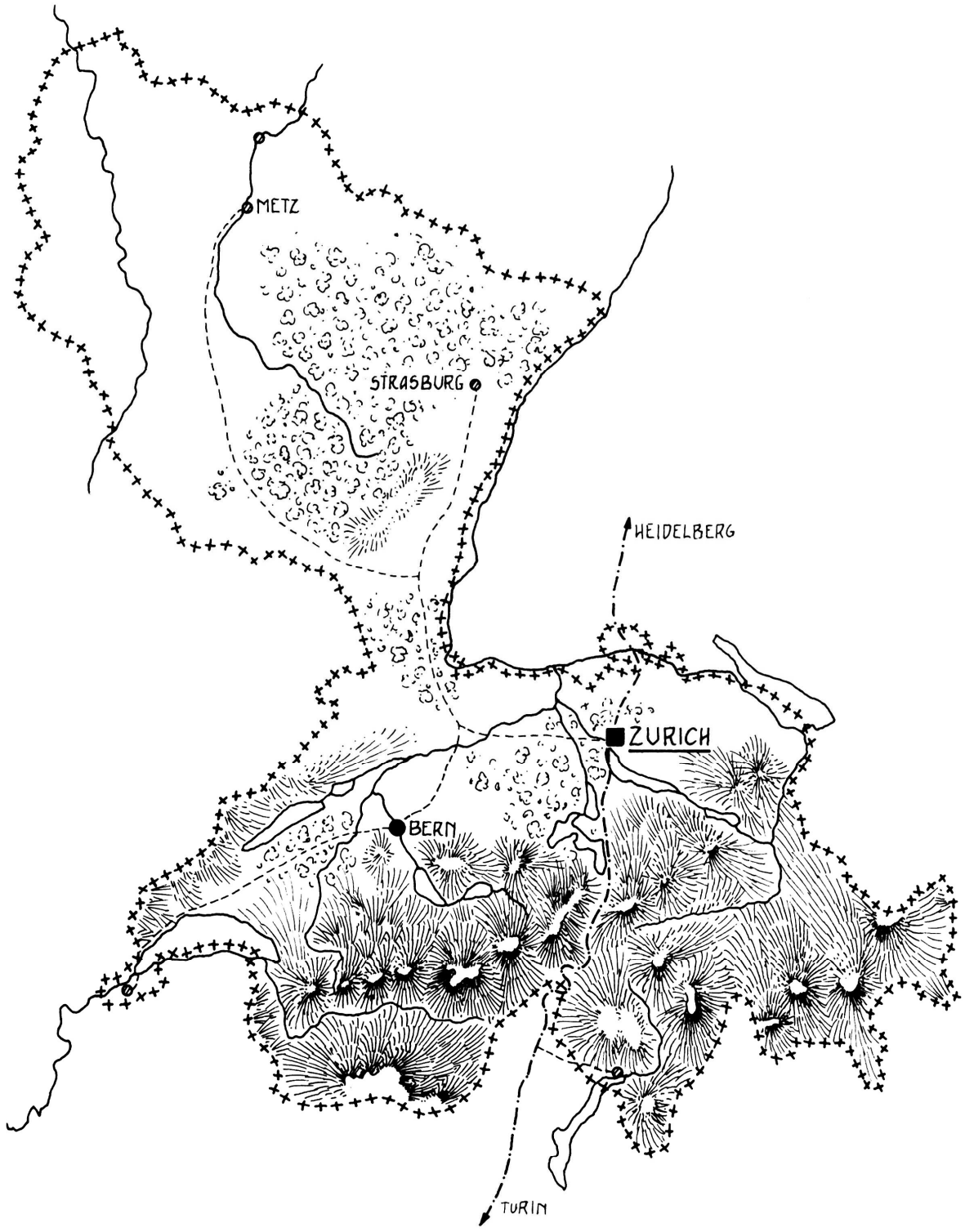
Jouxtant la salle de parade, une deuxième salle, d'une surface trois fois plus étendue, accueille les banquets organisés par l'Empereur. Trois cents personnes y tiennent à l'aise.

Les appartements privés de l'Empereur et de ses concubines du moment sont situés à la suite. On notera particulièrement la chambre impériale, le «Scharitzkelzimmer», aux murs revêtus de boiseries, et dont les fenêtres donnent sur un superbe panorama. Enfin, la terrasse du Kehlsteinhaus domine le glacis d'une bonne centaine de mètres.

Au coeur de la construction, on trouve bien entendu des locaux pour le personnel domestique, des postes de garde, des cabinets de travail pour l'Empereur et ses principaux ministres, des chambres particulières destinées aux invités d'une ou plusieurs nuits, et une suite réservée à l'Astrologue de la Cour. Sous le règne de Manfred IV, on a même aménagé un petit laboratoire et une coupole d'observation céleste, à l'usage du Maître Astrologue.

On estime qu'une centaine de personnes résident en permanence dans le Kehlstenhaus.

Pour en terminer avec le Réduit Alpin, rappelons que l'Obersalzberg communique directement avec Nuremberg et Salzburg par la Voie Impériale n°1. On trouve dans le Réduit Alpin une aire d'atterrissage pour dirigeables, et un poste de signalisation optique placé sous la responsabilité directe de la Wachkompanie, donc de l'Empereur. Par ce poste, le souverain est capable d'expédier des messages et d'en recevoir à toute heure du jour ou de la nuit. En règle générale, un message transmis par système de signalisation optique ne met pas plus d'une journée ou d'une nuit pour couvrir une distance continentale de 2500 kilomètres.



Le Protectorat de Bourgogne

PROTECTORAT DE BOURGOGNE

Il s'agit d'une province de dimensions réduites s'étendant entre le Territoire Impérial et les Marches de Frankie.

Historiquement, le Protectorat de Bourgogne était semble-t-il rattaché au Territoire Impérial. La tradition veut que Ceui-Qui-N'est-Pas-Nommé ait offert cette province à son plus fidèle compagnon et ami.

La population de la province de Bourgogne est particulièrement dense puisqu'elle rassemble plus de deux millions de citoyens. Zurich en est la capitale régionale et Bern la seconde ville dans l'ordre d'importance. la Bourgogne industrielle fournit surtout les produits du bois et du cuir, et les instruments optiques (verres correcteurs pour besicles, loupes, verres grossissants pour télescopes) et les instruments utilisés en laboratoire par le Vril, les médecins et les apothicaires. Son agriculture concerne essentiellement l'élevage bovin, les fourrages et les produits laitiers.

ZURICH

La capitale de la province compte un peu plus de cent cinquante mille habitants. Zurich est une cité calme et propre, et dispose pour sa défense d'une garnison de deux mille hommes dont quatre cents cavaliers, et de mille miliciens permanents. Selon la légende, le Jarl Heinrich fut le premier Gouverneur de la ville, en même temps que le premier Protecteur de la province.

Bref historique de la cité

Les gens heureux, dit-on, n'ont pas d'histoire, et c'est un peu la caractéristique des villes bourguignonnes. Zurich reçoit une fois par semestre une grande foire très organisée, sans aucun des débordements qui caractérisent celle de Warsaw, par exemple... A part cet événement local, on ne peut guère s'attarder plus sur l'histoire de la cité.

Recommandations à l'usage des voyageurs

Propreté et confort sont les caractéristiques de l'hôtellerie bourguignonne. On trouvera donc à se loger et à se nourrir dans les meilleurs conditions possible, mais à des prix souvent majorés par rapport à ceux pratiqués dans d'autres provinces.

La Sainte-Vheme bourguignonne, très efficace se vante d'avoir débarrassé la province de tous les éléments marginaux ou perturbateurs. C'est sans doute pourquoi le Groupe Stern n'y fait guère parler de lui.

Quelques curiosités locales

Les ateliers de fabrication de verre, et les souffleries sont aisément visitables. La Jarlshule de Zurich est sans doute la plus renommée de tout l'Imperium. A Zurich, un jeune Jarl apprend véritablement ce qu'est appartenir à l'Ordre Noir. La discipline pratiquée au sein de ce vénérable établissement est presque comparable à celle pratiquée à Malbork par les Seigneurs des Runes... C'est tout dire!

Adresses Utiles

Hôtel du Vril: Annexe au palais du Gouverneur
Musée de l'horlogerie (comporte quelle pièces rares de sabliers très anciens): Heinrich der Vögelerstrasse.

BERN

L'exacte réplique, en plus réduit (50.000h), de la cité de Zurich. La cité entretient une garnison de six cents hommes dont cinquante cavaliers, et une milice permanente de quatre cents citoyens. Le seul véritable intérêt de Bern, et son unique célébrité locale, tient à son Université qui rassemble chaque année de sept à huit cents étudiants.

Recommandations à l'usage des voyageurs

L'emblème de Bern est l'ours stylisé. On rencontre nombre de ces sauvages plantigrade dans les forêts environnantes, et leur chasse est devenue en quelque sorte un sport très recherché par les riches amateurs d'émotions fortes. Mais le voyageur solitaire goûte souvent moins de plaisir à pareille rencontre. On conseillera donc de s'armer efficacement et de s'assurer la protection d'un guide local muni d'une solide pique propre à repousser les agressions animales.

Adresses utiles

Hôtel du Vril: enceinte de l'Université.
Guides de Chasse à l'Ours: s'adresser aux services municipaux, bergfrid de la cité.

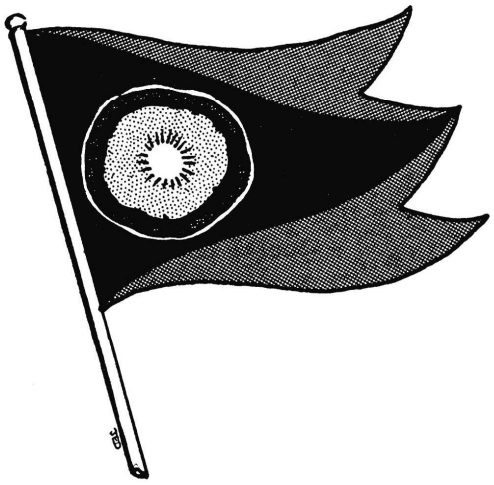
STRASBURG

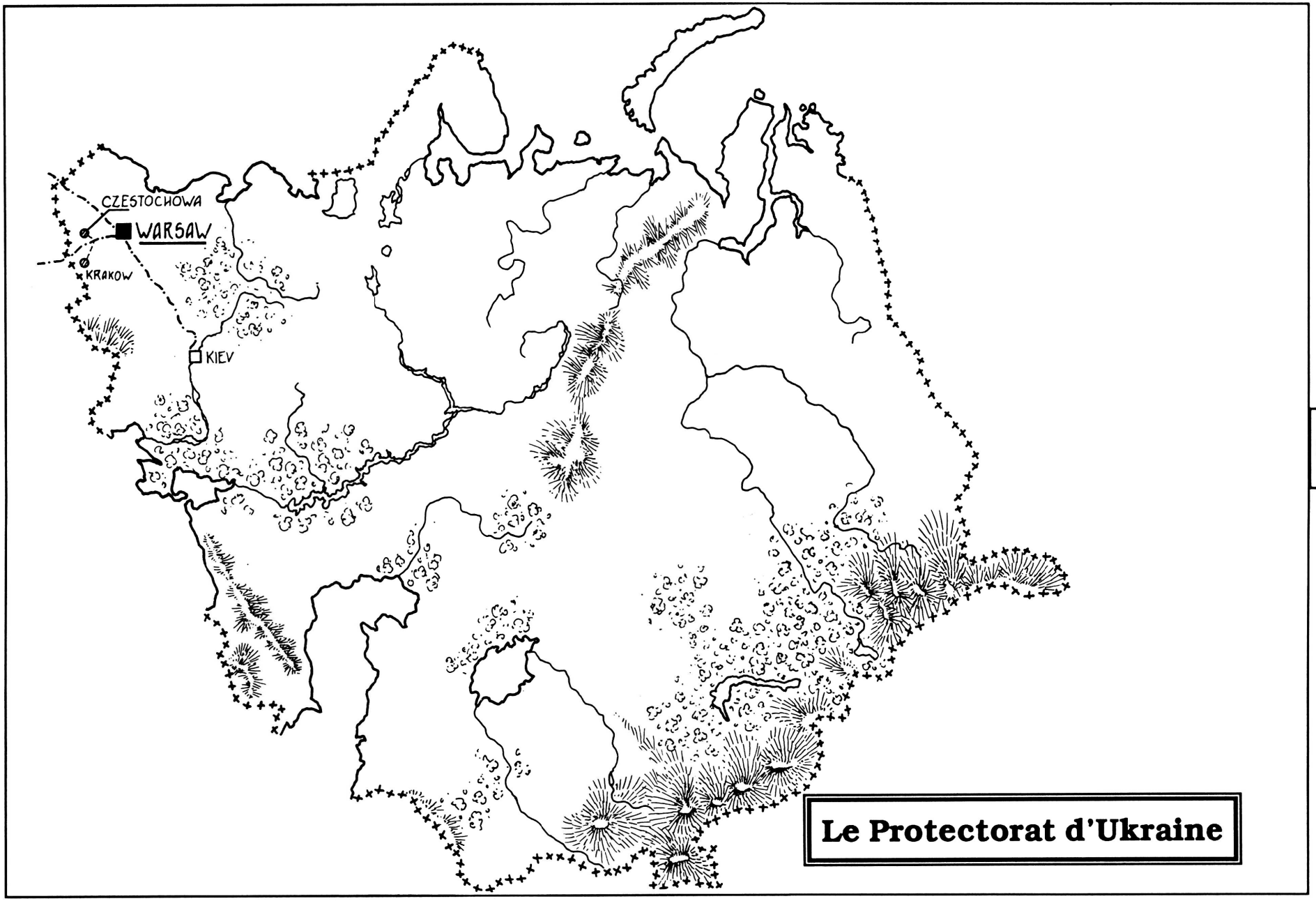
Dix mille habitants pour cette petite cité établie au bord du Rhin. Garnison locale de trois cents hommes dont quarante cavaliers, et de deux cents miliciens permanents, Bern est la cité de la chasse à l'Ours, Strasburg promet les mêmes émotions au voyageur en ce qui concerne les loups. Ils abondent dans les forêts proches.

Strasburg abrite tout particulièrement un important centre de pelleterie, d'où proviennent la plupart des beaux manteaux de loup si prisés en hiver par les riches - ou moins riche - amateurs. Sur place, dans l'un ou l'autre atelier, il est possible d'acquérir de telles fourrures pour un prix vraiment intéressant.

Adresses utiles

Hôtel du Vril: Grande Place
Comptoir de la Pelleterie: Grande Place
Guide de Chasse au Loup: s'adresser aux services municipaux, bergfrid de la cité.





Le Protectorat d'Ukraine

PROTECTORAT D'UKRAINE

Le Protectorat d'Ukraine, en termes de population, arrive en second après le Territoire Impérial puisqu'il compte entre sept et huit millions d'habitants (chiffre contesté: d'autres estimations s'arrêtent à cinq millions). Mais de toute manière, cette population, rappelons-le, se répartit sur une région immense, depuis la rivière Neisse jusqu'au fleuve lénisséi!

L'Ukraine ne compte en fait que deux véritables cités dignes de ce nom: Warsaw et Kiev. Les autres agglomérations sont trop peu importantes pour mériter qu'on s'y attarde. En fait, l'Ukraine est constituée par une incroyable mosaïque de burgs de toutes tailles, les plus grands rassemblant à l'occasion des communautés de plusieurs milliers d'individus.

Le Protectorat d'Ukraine dispose d'importantes ressources industrielles et agricoles, principalement exploitées par un cheptel impressionnant d'esclaves. Parmi les industries, l'extraction du fer, de la houille, de la lignite, le travail du cuir, les filatures et même quelques chantiers navals, le long de la Baltique.

L'agriculture produit du blé en quantité suffisante pour ravitailler les provinces les moins favorisées, du maïs, de l'orge, du houblon, énormément de pommes de terre; l'élevage est surtout bovin et chevalin. C'est en Ukraine que sont élevés les chevaux de monte destinés à l'armée de l'Imperium.

Historique de la province

L'Ukraine fut conquise sur les Bolchevique, les Tzigans et les Judes, trois peuples établis dans cette région durant l'Age Mythique. Le Grand Etat livra dans ces régions de l'est ses plus durs combats et y remporta aussi ses plus éclatantes victoires.

Durant l'Age Mythique, les armées du Grand Etat s'enfoncérent profondément dans les immensités ukrainiennes, jusqu'à faire leur jonction avec les forces alliées du Soleil Levant, quelque part sur le cours de l'lénisséi. Ce fleuve marqua désormais la limite des deux empires. après l'Age de la Mort Silencieuse, Hermann le Grand fixa les frontières réciproques, lesquelles furent contestées une cinquantaine d'années plus tard par les Nippons. S'ensuivit, sous le règne de Manfred Ier (306-318) un conflit qui ne règla aucunement le problème et aboutit seulement à un statu quo. Depuis lors, la frontière orientale de l'Imperium a toujours été le théâtre d'une guerre larvée, laquelle atteignit son point culminant entre 795 et 803, avec le siège de Kiev, la défaite d'une armée d'invasion nippone, et un nouveau traité, guère plus respecté que les précédents. Conséquemment, l'Ukraine et particulièrement son district oriental, dont Kiev est la capitale très excentrée, est une province perpétuellement en état d'alerte. en quelques heures, on peut y battre le rappel de tous les Jarls en âge de servir sous les bannières. La majeur partie de l'armée de campagne de l'Imperium (au total 50.000 hommes) y stationne, et ce n'est pas par hasard que la Fraternité Runique y a établi sa Commanderie et son centre d'instruction (Malbork).

Une seule Voie Impériale importante relie Warsaw à Kiev. Les autres routes, peu ou pas entretenues, ne sont que bourbiers du printemps à l'automne, et champs de neige en hiver. Les milliers de burgs existant en Ukraine ont été créés après l'Age de la Mort Silencieuse, et ont tout d'abord consisté en petites colonies placées sous l'autorité d'un officier. Avec le temps, ces officiers se sont parés du nom de junkers, qui correspondait à un titre nobiliaire. Au milieu du IVème siècle, après le règne de Knut Ier, le terme «Junker» fut remplacé par celui de «Jarl», d'origine scannienne.

A mesure qu'on avance vers l'orient, l'Ukraine devient de plus en plus désolée, et ses habitants de plus en plus sauvages. les dernières petites cités-frontières, les ultimes burgs, ne sont guère visités que par des voyageurs particulièrement aventureux, nous dirons même un peu inconscients. Il faut l'être, en effet, pour parcourir ainsi des centaines et des centaines de kilomètres à travers une région inhospitalière de steppes, de marais et de forêts, ou rôdent hordes de loups, troupeaux de bisons, lynx ou chats sauvages, raiders nippons, bandes de hors-la-loi, déserteurs de l'armée régulière, esclaves en fuite, serfs affamés en rupture de burg.

WARSAW

Avec un peu plus de cent mille habitants, Warsaw est la première ville d'Ukraine et la capitale du district ouest. C'est à Warsaw que

réside le Protecteur d'Ukraine, en même temps Gouverneur de la cité, et c'est aussi à Warsaw qu'est établie l'Université d'Ukraine.

La ville est établie sur la Vistule et est célèbre à plus d'un titre d'abord par son incroyable foire qui se déroule intra et extra-muros quatre fois par an. en cette occasion, pendant douze jours, Warsaw accueille plus de quinze mille visiteurs parfois venue de très loin. La foire de Warsaw est devenue une institution et on peut voir s'y côtoyer Jarls ukrainiens accompagnés de leurs proches et de leurs serviteurs, marchands de toutes les provinces, vagabonds et voleurs, négociants étrangers, bateleurs, etc...

Ensuite, Warsaw est célèbre par ses ateliers de métallurgie qui emploient plus de quatre mille personnes, libre-citoyens et esclaves. Depuis quelques années, à ces ateliers métallurgiques s'ajoutent des ateliers de fabrication de dirigeables militaires, lesquels sont ensuite utilisés sur la frontière de l'Iénisséi.

La ville entretient une importante garnison de cinq mille hommes, dont deux mille cavaliers, et mille six cents miliciens permanents.

Bref historique de la cité

Les armées du Grand Etat conquirent Warsaw durant les guerres de l'Age Mythique et enlevèrent la ville aux Judes. Une armée bolchevique accourue en renfort fut dit-on écrasée sous les murs de la cité. Warsaw, presque entièrement détruite, fut ensuite reconstruite selon le plan des ville nouvelles et repeuplée par des colons venus du Territoire Impérial. Après l'Age de la Mort Silencieuse, Warsaw et Kiev se livrèrent une concurrence acharnée pour le titre de capitale de la province, mais la première l'emporta sur sa rivale, plus exposée aux attaques des Nippons.

Warsaw est reliée à Kiev par la Voie Impériale n°5, à Wien par la n°4 et à Nuremberg par la n°3. Il s'agit donc d'un noeud routier de la plus grande importance. Un service de dirigeables relie quotidiennement la ville à Nuremberg, Marseille, et Leicester.

Quelques curiosités locales

Dans le centre de la cité, on peut découvrir les fameuses galeries à voûtes et à arcades qui accueillent chaque trimestre la foire intra-muros, la halle aux draps et la halle aux grains. Le palais du Protecteur, énorme forteresse puissamment défendue, est bâti selon la légende, à l'emplacement du repaire d'un ancien dragon. Un héros local du nom de Krakus tua dit-on ce dragon en lui jetant un mouton enduit de poix.

Recommandations à l'usage des voyageurs

Warsaw est en permanence une cité cosmopolite, grouillante et bigarrée. On y rencontre à chaque coin de rue, sur chaque place, des Scanniens et des Lombards, des Bourguignons, des Celtes ou des Franks, mais parfois également des sujets ibériques, arabes ou même nippons (seulement en périodes de trêve, cela va sans dire). On peut paraît-il tout y vendre et tout y acheter.

Cette particularité peut être envisagée au centuple au moment d'une foire, avec toutes les conséquences et surtout les excès que cela comporte. En ces occasions, le voyageur trouvera très difficilement un endroit où se loger dans le centre-ville, et nous conseillons fortement d'éviter le campement de toiles et de baraquements qui s'étale au delà de l'enceinte: la pègre y règne en maître et les forces de la police locale sont incapables d'assurer la moindre protection au voyageur. La plupart des riches visiteurs préfèrent alors engager à leur frais une escorte privée qui veillera à la fois sur leur personne et sur leurs biens.

Nous avons précédemment évoqué le cas de Hambourg, en Territoire Impérial: Warsaw, c'est Hambourg multiplié par dix ou même par cent! Les seuls refuges à peu prés sur seraient le Palais du Gouverneur ou l'Université, mais ces deux endroits n'ouvrent pas leurs portes au tout venant.

Adresses utiles

Hôtel du Vril: Université (rive droite de la Vistule). Pour engager des gardes du corps, on peut s'adresser au commandant de la garnison locale. Casernements Goetz ban Berlinchigen, rive droite de la Vistule. On devra prévoir une somme de trois thalers d'argent par homme pour la durée de la foire.

KIEV

Avec 70.000 habitants, Kiev, bâtie sur le fleuve Dniepr, est la capitale du district Est

de l'Ukraine. Traditionnellement, son Gouverneur est également le commandant en chef des troupes impériales stationnant dans le secteur. L'effectif de ces troupes varie entre dix et quinze mille hommes, rarement plus mais jamais moins, auxquels il convient d'ajouter une centaine de Seigneurs des Runes, leurs convers, et deux milliers de miliciens permanents.

A la lecture de ce qui précède, on aura compris que Kiev est essentiellement une cité-forteresse et une ville-garnison. Trois enceintes successives la protègent d'attaques éventuelles des Nippons. Elle dispose, intra-muros, d'une piste d'envol et d'atterrissage pour dirigeables civils (un vol quotidien à destination de Nuremberg). Extra-muros, la piste militaire est à la disposition de l'escadre d'orient composée de douze appareils de combat.

Les libres-citoyens de Kiev sont en règle générale des descendants de colons établis en ces lieux après l'Age de la Mort Silencieuse. La permanence du danger explique sans doute leur attitude distante, voire soupçonneuse ou agressive envers les étrangers ou les visiteurs de passage. Anticipant sur les recommandations à l'usage des voyageurs, nous pouvons d'ores et déjà conseiller de ne jamais montrer trop de curiosité, de ne jamais poser trop de questions aux autochtones, de ne jamais tenter de familiariser avec eux. Une accusation d'espionnage est vite lancée et on assiste trop fréquemment à des exécutions hâtives de voyageurs par une populace volontiers xénophobe.

Ceci étant dit, Kiev est un haut lieu de la pelleterie de l'Imperium et, entre ses murs, se tiennent d'importants marchés réservés aux négociants directement concernés. Chaque jour arrivent à Kiev des voyageurs munis de laisser-passer établis par la Guilde des Fourreurs. Ils viennent acquérir les somptueuses zibelines, martres, civettes et autres visons ou renards argentés. La halle aux fourrures de Kiev est sans doute un des endroits les plus prospères de l'Imperium.

La Jarlschule de la province d'Ukraine est installée à Kiev. On ne pouvait trouver d'endroit plus approprié pour parfaire l'éducation, en particulier militaire, des jeunes nobles. Ils ont ainsi de multiples occasions de rencontrer des instructeurs efficaces en les personnes d'officiers de l'armée régulière, fantassins, cavaliers ou aérostiers.

Bref historique de la cité

Pendant l'Age Mythique Kiev fut enlevée aux Bolcheviques par les armées de Celui-Qui-N'est-Pas-Nommé. La population de la cité fut exterminée et remplacée par des soldats et des colons. En 495 pendant le règne de Lothar III, une armée du Grand Muffi fut écrasée sous ses murs, et les défenseurs de Kiev se portèrent ensuite au secours de Wien, assiégée depuis plusieurs mois (Cf: WIEN, Territoire Impérial). A partir du début du VIIIème siècle, l'état de guerre en démique existant entre l'Imperium et le Soleil levant obligea les empereurs successifs à faire de Kiev une véritable cité-forteresse et à lui donner ses caractéristiques actuelles. Au cours du VIIIème siècle et jusqu'au début du IXème, à plusieurs reprises, le Soleil Levant lança des raids aériens meurtrier qui culminèrent pendant l'hiver 801/802. Les Nippons, après avoir franchi l'Iénisséi, déferlèrent sur toute la partie orientale de l'Ukraine et attaquèrent Kiev à la fois par voie de terre et par dirigeables. Heureusement pour l'Imperium, les Nippons ne purent assurer l'approvisionnement de leurs lignes, effroyablement distendues, et Kiev fut sauvée, d'abord par une victoire en rase campagne, ensuite par l'action de ses appareils contre les convois aériens ennemis (le Maréchal Hon tomba au cours de l'ultime bataille).

Quelques curiosités locales

Le marché aux fourrures constitue la seule véritable découverte intéressante pour un voyageur. On peut y acquérir de splendides spécimens à des prix raisonnables car réduits de moitié par rapport aux produits achetés dans le commerce.

Pour les amateurs d'architecture militaire, Kiev est bien évidemment l'endroit idéal: hormis peut-être à Malbork et sur l'Obersalzberg (Kehlstenhaus), on ne trouvera nulle part ailleurs plus hautes et plus puissantes enceintes et fortifications.

recommandations à l'usage des voyageurs

Nous avons déjà prévenu ceux-ci des risques encourus par les étrangers visitant Kiev. Inutile donc de revenir sur ce sujet. Il est cependant utile d'ajouter que certains officiers recruteurs de la place ont une fâcheuse tendance à faire signer des livrets d'engagement à des voyageurs pris de boisson. Quand ceux-ci se réveillent, il est alors trop tard et ils appartiennent

pour trois ans, cinq ans, voire plus, à l'armée régulière de l'Imperium! C'est une pratique hélas courante, contre laquelle nous mettons sérieusement en garde toute personne amené à séjourner dans la cité...

Adresses utiles

Jarlscule: Troisième enceinte (prés du palais-forteresse du Gouverneur militaire).
Hôtel du Vril: Grande-Place.
Marché aux fourrures: Grande-Place.

KRAKOW

Située sur la Vistule, non loin de Warsaw Krakow est une cité de 10.000 habitants disposants d'une garnison de quatre cents hommes dont cents cavaliers, et deux cents miliciens permanents. C'est une ville résidentielle caractéristiques: les riches citoyens de Warsaw viennent y oublier le tumulte et les encombrements de leur propre cité. Krakow est également un centre artistique: on y trouve nombre d'ateliers de sculpteurs et de joailliers chez lesquels se fournissent les grands de l'Imperium. On ne peut que recommander Krakow aux amateurs de calme et de tranquillité.

Historiquement, la cité n'a pour ainsi dire jamais connu la guerre, sinon peut-être pendant l'Age Mythique. Les habitants de Krakow sont réputés pour leur courtoisie, et les auberges présentent le meilleur rapport qualité-prix.

Adresses utiles

Hôtel du Vril: Rynek Glowny (nom donné à la Grande-Place locale).
Pour acquérir sculpture ou pièce d'orfèvrerie, s'adresser à la Guilde des Artisans de Krakow, Hejnal (nom donné au Bergfrid local).

CZESTOCHOWA

Gros bourg de 8.000 habitants situé sur la Warta, Czestochowa est célèbre dans tout l'Ukraine pour une particularité: c'est en effet dans cette cité que se tenait autrefois, à l'époque de l'Age Mythique, le plus grand rassemblement populaire d'Ukraine. Il s'agissait pour les indigènes de la région de fêter et d'honorer une idole connue sous le nom de Matka Boska, la «Déesse Noire», qu'on revêtait de tissus précieux, qu'on couronnait d'or et de pierreries, et à laquelle on sacrifiaient d'innombrables victimes. La route menant à Czestochowa était alors appelée le Jasma Gora, le «Chemin de Lumière».

Sur ordre de Celui-Qui-N'est-Pas-Nommé on interdit ces pratiques sanglantes et impies, et la Sainte-Vehme veille désormais à ce que jamais de tels faits ne se reproduisent. Mais il apparaîtrait, selon certaines sources, que des serfs (trälars) ukrainiens, adorent encore secrètement cette idole en un endroit connu d'eux seuls.

Czestochowa dispose d'une garnison de deux cents hommes dont cinquante cavaliers, et de cent miliciens permanents.

Il n'existe pas d'Hôtel du Vril dans cette cité.

MALBORK

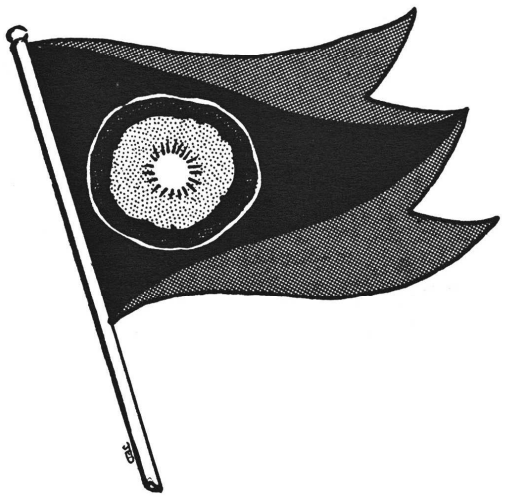
De même qu'on ne peut parler du territoire Impérial sans évoquer l'Obersalzberg, de même on ne peut étudier le Protectorat d'Ukraine sans mentionner Malbork, Grande Commanderie et Centre d'Instruction de la Fraternité Runique.

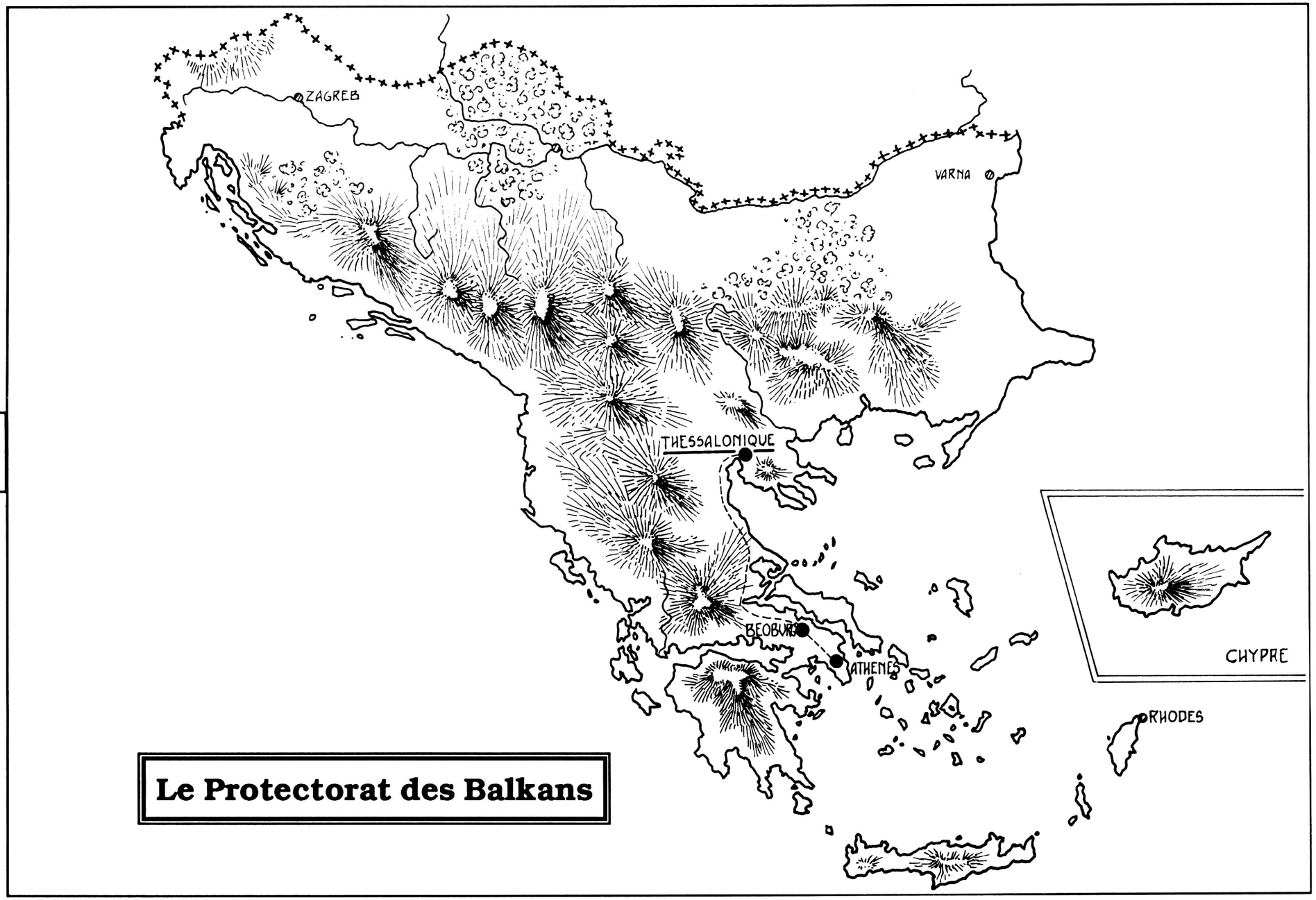
Le site existait déjà avant l'Age de la Mort Silencieuse, mais c'est Hermann ban Sallza, créateur et premier Commandeur de la Fraternité Runique (497-510) qui fit redresser les ruines et construire cette arrogante et puissante forteresse, grâce à l'appui des empereurs Lothar III et Reinhardt V. Par la suite, d'autres Commandeurs agrandirent encore les fortifications, depuis réputées imprenables.

Malbork abrite environ trois mille personnes dont deux tiers de résidents permanents, le reste étant constitué de convers, frères, écuyers ou sergents. Sur les deux mille permanents, on trouve les hauts dignitaires de la Fraternité, les instructeurs, la garnisons et les serviteurs ou esclaves (six à huit cents). mais alentour, un centaine de villages et environ dix mille serfs travaillent à assurer l'alimentation des résidents de la forteresse. En fait, on pourrait considérer Malbork comme un très grand burg. La différence vient du fait que chaque année, plusieurs centaines de combattants d'élite passent par cet endroit pour parfaire leur instruction militaire, puis rejoignent d'autres commanderies situées aux frontières «chaudes» de l'Imperium (Kiev, Tessalonique, Chypre, Rhodes, Taormina).

Les individus amenés à visiter Mal-

bork pour une autre raison que celle d'une période d'instruction militaire précédant un engagement au sein de la Fraternité Runique sont rares. Cependant, quelques Sociétaires du Vril, quelques fonctionnaires impériaux sont parfois invités à franchir les portes de la forteresse. Leur séjour sera malheureusement soigneusement contrôlé et ils ne peuvent s'écarter des circuits de visite guidée. Certains quartiers de la forteresse sont absolument interdits, sous peine de mort, aux personnels non autorisés (ceci pour des raisons de sécurité).





Le Protectorat des Balkans

PROTECTORAT DES BALKANS

Avec environ quatre millions d'habitants, cette province pourrait être un des plus beaux fleurons de l'Imperium. En réalité, c'est tout le contraire et la cause en incombe à la proximité du redoutable empire du Croissant.

De même que les régions orientales de l'Ukraine sont soumises à la constante pression du Soleil Levant, les Balkans constituent un foyer permanents de troubles. Quand il ne s'agit pas de raids lancés par le Grand Mufti, ce sont des révoltes qui ensanglantent la province.

Les Balkans possèdent une industrie principalement centrée sur le travail du cuir, l'exploitation du bois, la pêche, les cristalleries et l'extraction du mimerai argentifère, du soufre et du sel. Le cheptel d'esclave est suffisamment nombreux pour assurer une main d'oeuvre à bon marché.

L'agriculture de la province est un peu moins bien partagée avec principalement les élevages ovin et caprin, et les plantations d'oliviers.

Historique de la province

Il consiste essentiellement en un perpétuel affrontement entre l'Imperium et le Croissant. Dés le règne de Lothar III (489-502), le conflit, latent, se durcit et culmine avec le siège de Wien. L'Imperium l'emporte surtout grâce au premier Commandeur de la Fraternité Runique, Hermann ban Sallza. C'est ce jarl intrépide qui, après avoir fondé la Fraternité, entreprend de combattre le Croissant sur son propre terrain, fait construire une flotte de galères qu'il arme à ses propres frais et s'empare des îles de Chypre et de Rhodes, lesquelles deviendront bientôt des épines plantées dans le flanc du Grand Mufti. Du Vème au IXème siècle, la Méditerranée et les Balkans sont alors le théâtre d'une guerre larvée, maritime aussi bien que terrestre. Tantôt l'Imperium prend le dessus, tantôt c'est son irréductible adversaire. Les Sectateurs du Croissant tentent par tous les moyens de saper la puissance de l'Imperium: ils arment et encadrent les épisodiques révoltes serviles, complotent avec la Grande-Espagne pour se partager la Méditerranée. L'invention du dirigeable et le fait que la Fraternité Runique se soit aussitôt dotée d'aéronefs donnent désormais un léger avantage à l'Imperium, mais cet avantage n'est que provisoire et on s'attend, dans un très proche avenir, à voir se réveiller l'antagonisme des deux puissances.

THESSALONIQUE

Avec 20.000 habitants, c'est la capitale de la province, siège de la Jarlschule, et principale garnison des Balkans. Ce port puissamment défendu, côté terrestre comme coté maritime, dispose d'une garnison de cinq mille hommes dont deux mille marins et six cents cavaliers, sans oublier mille miliciens permanents. Une petite commanderie de la Fraternité Runique rassemble cinquante Seigneurs et leurs convers.

Thessalonique présente à la fois des caractéristiques européennes et orientales. La cité, construite selon le plan des villes nouvelles, est remarquable par la blancheur de ses bâtiments. Ses épaisses murailles abritent des filatures, des ateliers de métallurgie et surtout des chantiers navals d'où partent des bâtiments de guerre assurant la protection des convois marchands de l'Imperium.

Bref historique de la cité

Depuis l'Age de la Mort Silencieuse, Thessalonique a subi sept sièges et, par deux fois, la ville tomba aux mains des Sectateurs avant d'être reprise par l'Imperium. Le dernier siège en date remonte au règne de Manfred III (761-769) mais fut un échec.

Quelques curiosités locales

En premier lieu, les chantiers navals, visite très instructive s'il en est, mais pas toujours autorisée à moins de posséder un mot d'instruction du gouverneur local. Ensuite, les remparts de la ville et particulièrement les énormes canons défendant le chenal principal.

L'industrie textile étant très développée à Thessalonique, on peut se procurer sur place de superbes étoffes à prix très intéressants.

Recommandations à l'usage des voyageurs

Ainsi qu'à Kiev, les citoyens de Thessalonique nourrissent des soupçons à l'égard des étrangers, qu'ils accusent volontiers d'espionnage au profit du Croissant. Nous conseillons

donc aux voyageurs de ne pas trop chercher à familiariser avec la population.

Les auberges de Thessalonique sont réputées pour leur excellente cuisine locale, à base d'huile bien entendu, et pour leur confort (bains en particulier). Un détail cependant: les chambres individuelles, très rare, sont hors de prix et on logera souvent le voyageur en petits dortoir de six dix lits.

Une fois tous les deux mois, la cité entrouvre ses portes pour un marché local fort apprécié et fréquenté par des milliers de provinciaux. C'est l'occasion de trouver de superbes objets d'art en cristal et des armes orientales tels cimeterres, arquebuses damasquinées, poignards arabe (kandjars), et même des montures originales comme les chameaux ou les onagres (espèce locale d'ânes sauvages capturés puis dressés pour la monte).

Adresse utile

Hôtel du Vril: Theodorosstrasse.

ATHENES

Athènes n'est pas la capitale de la province mais pourrait l'être, avec ses cinquante mille habitants et sa fameuse université. Il s'agit surtout d'une cité résidentielle, économique et artistique. Parfois assiégée, une seule fois prise au VIème siècle, la ville possède une garnison de deux mille hommes dont huit cent marins et deux cents cavaliers, et six cents miliciens permanents. Son université accueille chaque année un peu plus de huit cents étudiants.

Athènes est principalement connue pour ses chantiers navals, spécialisés dans la construction des bâtiments de pêche.

Bref historique de la cité

On prétend que l'Acropole, la colline dominant Athènes, portait autrefois les vestiges d'une civilisation très ancienne, remontant à plusieurs millénaires avant l'Age Mythique. Cette affirmation est contestée et ressort sans doute de la légende car de traces actuelles de ces vestiges, point. Cependant, des érudits de l'Université soutiennent une thèse selon laquelle les ruines furent employées pour bâtir l'enceinte de la forteresse défendant le port.

Quelques curiosités locales

A ne pas manquer, le marché quotidien aux poissons, et le Plaka, le quartier artisanal de la cité. on y trouvera de magnifiques objets d'art, poteries décorées, sculptures, spécialités des artistes locaux.

Les auberges d'Athènes sont pratiquement des copies conformes de celles de Thessalonique.

Adresses utiles

Hôtel du Vril: enceinte de l'Université, Acropole.
Musée de la Poterie: Plakaplatz.

BEOBURG

Cité nouvelle, ville-garnison de 15.000 habitants, Beoburg est considéré comme le verrou des Balkans. La majeure partie de sa population est militaire, et la minorité civile travaille pour la garnison. L'accès à Beoburg est sévèrement réglementé et on ne franchira pas les portes de la cité sans une autorisation officielle du Protecteur lui-même, résidant à Thessalonique.

Le Maréchal commandant la garnison est traditionnellement le gouverneur de cette ville très particulière.

Recommandations à l'usage des voyageurs

Pas d'auberge à Beoburg, mais de simples locaux mis à la disposition des voyageurs ayant une bonne raison de séjourner sur place (marchands d'esclaves, fournisseurs en armes, munitions, animaux de monte). Le confort de ces locaux est tout relatif et la nourriture y est exécrable.

Pas d'hôtel du Vril à Beoburg.

RHODES

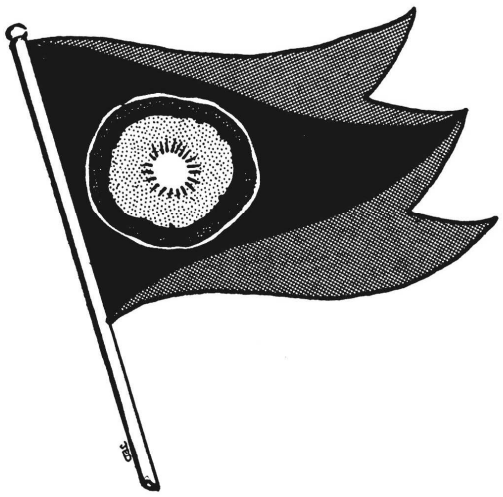
Plus puissante commanderie de l'Imperium après Malbork, Rhodes ne vit que par la présence de la Fraternité Runique. Cette île dont le nom se confond avec celui de son unique cité abrite une population de cinq mille âmes. La commanderie, à elle seule, entretient une garnison permanente de deux cents Seigneurs des Runes,

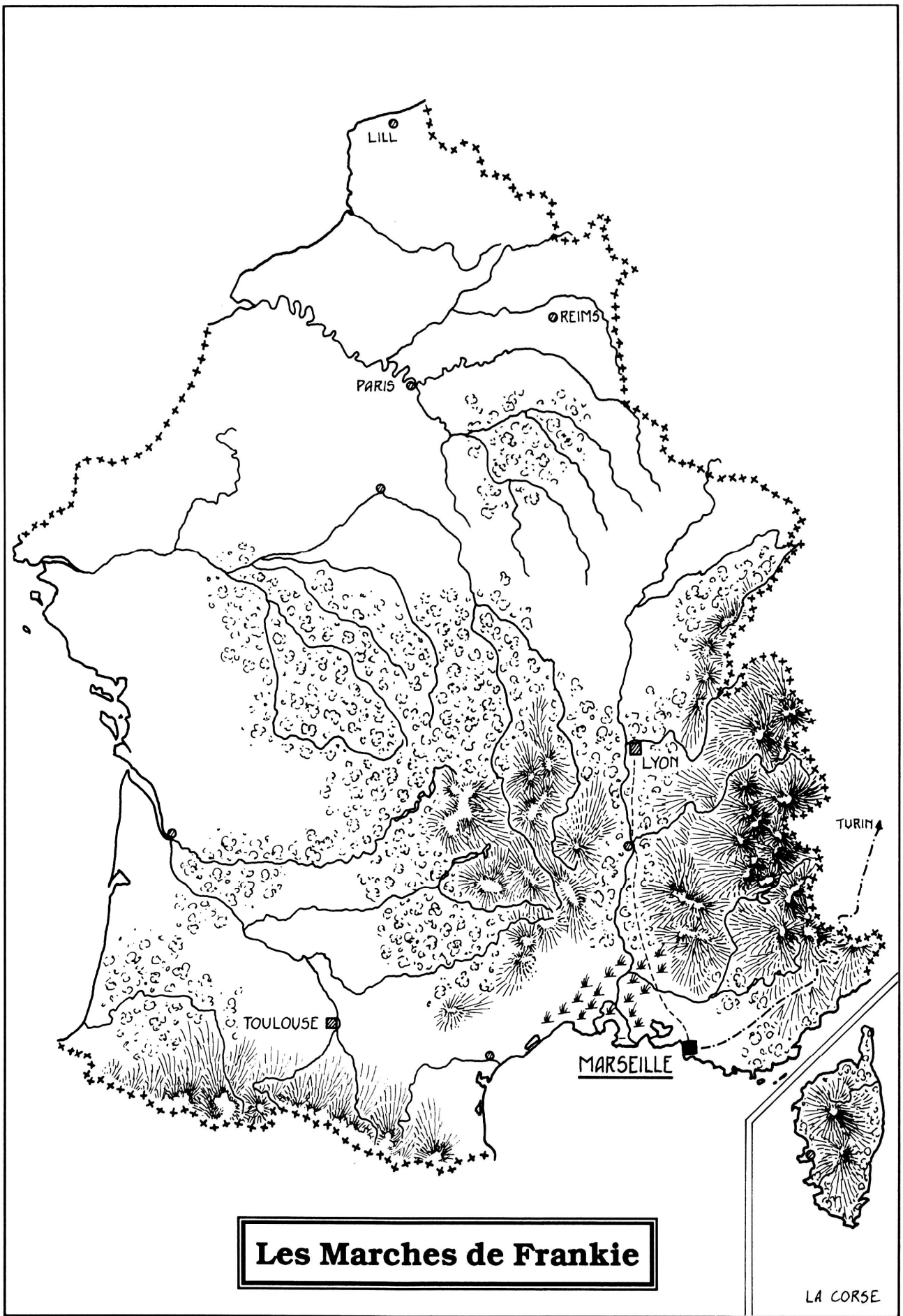
six cents convers et trois cents auxiliaires indigènes, le plus souvent des renégats du Croissant. L'île possède le plus important atelier de construction de dirigeables après Nuremberg, et cet atelier appartient en propre à la Fraternité Runique. Huit cents techniciens, ouvriers et esclaves y travaillent jour et nuit. Une piste d'atterrissage militaire organise un vol hebdomadaire à destination de Nuremberg ou de l'Obersalzberg, quelquefois de Malbork.

On aura compris à ce qui précède, que tout séjour à Rhodes est conditionné par une autorisation de la Fraternité Runique. Seuls sont accueillis les individus ayant passé un accord pour ce qui concerne des fournitures militaires.

Pas d'hôtel du Vril à Rhodes.

Ce tour d'horizon du Protectorat des Balkans étant achevé, il reste à préciser que cette province abrite quantité de petites cités dont la population oscille entre mille et deux mille habitants, et une quantité au moins égale de burgs, certains très étendus et peuplés, notamment dans la partie nord du Protectorat (régions des Monts Carpathes).





Les Marches de Frankie

MARCHES DE FRANKIE

Plus de cinq millions d'habitants peuplent, la province de Frankie, justement considérée comme une des plus remuantes de l'Imperium. Parmi ses principales industries, on peut citer l'exploitation du bois, la pêche et les chantiers navals. Mais l'agriculture tient la première place dans ses ressources, avec les cultures du maïs, de l'orge, les vignobles, l'élevage bovin, ovin et chevalin.

Cette agriculture omniprésente tient au fait que la Frankie est une province essentiellement rurale, contenant une quantité de burgs, au détriment des agglomérations, très peu nombreuses. Dans ces Marches, on ne compte vraiment que trois cités de quelque importance, une centaine de gros bourgs (2 à 4.000 habitants), mais par contre des milliers de villages.

Certaines régions de Frankie, à l'instar des Balkans et de la Scanie, sont entièrement couvertes de forêts, et d'un abord très difficile. C'est le cas de la région centrale surnommée, on ignore pourquoi, l'Arvernie (on suppose que vivaient là, pendant l'Age Mythique, un peuple d'indigènes appelés Arvernes, mais ce n'est qu'une hypothèse parmi tant d'autres).

Historique de la province

Après leur conquête par les armées de Celui-Qui-N'est-Pas-Nommé, durant l'Age Mythique, les Marches de Frankie furent largement colonisées, les terres partagées entre une foultitude de petits et moyens jarls d'origine germanique. La population locale fournit un énorme potentiel de serfs, malheureusement remuants et indisciplinés. En huit siècles d'histoire, la Frankie a connu cinq guerre serviles, la dernière ayant pris naissance en Petite-Bretagne (dépendant des Marches de Celtique) pour s'étendre rapidement sur le territoire frank tout entier (776-782). Une véritable campagne militaire fut nécessaire pour réduire plus de soixante mille esclaves en révolte, et la pacification ne fut finalement obtenue qu'après trois batailles rangées et l'écrasement des trälars prés de Toulouse.

Le Groupe Stern est particulièrement actif en Frankie, et par conséquent la Sainte-Vehme s'y montre particulièrement répressive. De crainte d'autres révoltes généralisées, les jarls de cette province tiennent leurs sujets dans une oppression constante, d'aucun disent exagérée. Les seigneurs locaux ont mauvaise réputation: s'émancipant trop souvent du pouvoir impérial, ils s'arrogent le droit de faire leur justice eux-même et ne s'en privent pas, au détriment trop souvent des voyageurs circulant sur leurs terres. Par ces pratiques, ils sont assez comparables aux jarls celtes des Hautes-Terres de Calédonie (Grande-Bretagne du Nord).

Dans les sud-ouest des Marches de Frankie, l'antagonisme Imperium/Grande-Espagne se manifeste par des affrontements larvés pour la possession de la région navarraise. On soupçonne depuis longtemps la Grande-Espagne d'inciter les serfs à la révolte et de protéger le Groupe Stern, voire de donner asile à ses membres recherchés par la Sainte-Vehme. Au VIIème siècle, entre 610 et 630, cette guérilla tourna à la guerre et culmina avec le siège de Toulouse (628) par les Ibériques (siège qui échoua).

MARSEILLE

C'est la capitale de la province, avec 120.000 habitants. La cité entretient une garnison de six mille hommes, dont trois mille marins et deux cents cavaliers, plus huit cents miliciens permanents et une petite commanderie de la Fraternité Runique (trente Seigneurs).

Marseille, porte de la Méditerranée, est surtout la ville des chantiers navals, les plus importants de l'Imperium. C'est aussi la ville des marchés d'esclaves et des échanges commerciaux avec le Croissant (en périodes de trêve) et la Grande-Espagne. En au moins deux ou trois occasions, on a même vu des navires andins et nippons accoster à ses quais! C'est donc une cité cosmopolite et animée où se côtoient des citoyens de toutes les provinces de l'Imperium, et des représentants étrangers.

Enfin, c'est principalement à Marseille (mais aussi parfois à Thessalonique), qu'échouent les criminels condamnés à des peines de galère par les tribunaux de l'Imperium ou par la Sainte-Vehme.

Bref historique de la cité

Lyon fut un temps capitale des Marches de Frankie, mais Marseille supplanta cette rivale dés le IIIème siècle. La ville subit par deux fois les attaques des flottes du Croissant (501 et 502) mais ne fut jamais prise. C'est à Marseille que

mouille le gros de la flotte de guerre de l'Imperium, et la jarlschule fournit la majeur partie de l'encadrement militaire de cette flotte constituée de galères et de chebecs.

Pendant la dernière révolte servile, les esclaves tentèrent de s'emparer de la cité et des bâtiments. Ils comptaient, suppose-t-on, s'embarquer et naviguer jusqu'en Afrique du Nord, mais ils furent défaits sous les murs de la ville par une coalition de l'armée régulière et des jarls de la province (à signaler que la Fraternité Runique ne participa pas à la bataille, le commandeur local jugeant sans doute que des esclaves ne valaient pas la peine qu'on les combatte).

Quelques curiosités locales

Les chantiers navals, les plus importants d'Europe, mèritent assurément une visite. De même que le port, avec ses énormes vaisseaux marchands et de guerre. En dehors de cela, on peut conseiller le marché permanent aux poissons (Kanbierstrasse) et la citadelle dite de La Garde, qui abrite le gouverneur local et la commanderie de la Fraternité.

Recommandations à l'usage des voyageurs

Marseille est une ville bruyante et agitée, mais cette agitation atteint des dimensions inégalées dans le quartier du front de mer. Nous déconseillerons aux voyageurs recherchant le calme et la tranquillité de séjourner dans ce quartier singulièrement mal fréquenté. Les marins de toutes nationalités ont souvent mauvaise réputation et, à Marseille, ils mettent semble-t-il un point d'honneur à ne pas démentir les traditions. Rixes, vols, agressions, sont le lot quotidien des quais de cette cité. On trouvera meilleur gîte et couvert dans les auberges situées sous l'enceinte de la forteresse.

Adresses utiles

Hôtel du Vril: Kanbierstrasse.
Consulat de Grande-Espagne: Hagenstrasse.
Consulat du Croissant (quand ses résidents ne sont pas expulsés du territoire): Hagenstrasse.

TOULOUSE

La cité abrite 80.000 habitants, défendus par une garnison de quatre mille hommes dont six cents cavaliers, et huit cents miliciens permanents. Elle est réputée pour son Université, une des plus importantes de l'Imperium (deux mille étudiants, sans compter l'encadrement).

Bref historique de la cité

Deux événements clefs dans l'histoire de Toulouse: le siège, en 628, par les armées de Grande-Espagne, et la défaite, sous ses murs, en 782, des hordes serviles. En dehors de ces deux faits, Toulouse n'a pas un passé historique extrêmement chargé. C'est une cité nouvelle, rebâtie après l'Age de la Mort Silencieuse sur les décombres d'une plus ancienne. D'une surface plus étendue que la moyenne, elle offre des quartier très aérés et constitue un lieu résidentiel apprécié par les jarls de province. Ceci explique entre autres pourquoi Toulouse passe pour une ville riche, à l'instar d'Ingolstadt, en Territoire Impérial.

Quelques curiosités locales

Le musée de la guerre servile rassemble un certain nombre de souvenirs de cette triste époque: on peut y admirer les têtes soigneusement conservées des principaux chefs trälars responsables de cette révolte, ainsi que des cartes et des documents retraçant l'historique de la campagne de pacification.

En dehors de ce musée, on peut bien entendu visiter (après accord du recteur) l'université et assister aux cours de géopolitique, d'écriture ou de civilisation andine ou ibérique, spécialités des enseignants locaux.

Recommandations à l'usage des voyageurs

Toulouse est une ville très accueillante, trop diront certaines mauvaises langues. On y est au petits soins pour les voyageurs... Jusqu'au moment de la note, souvent prohibitive! Mais cette note est toujours justifiée par les prestations proposées, l'excellence de la nourriture et du logement.

Un point noir, cependant: Toulouse accueille quotidiennement des dizaines de jarls provinciaux, souvent mal dégrossis, mal embouchés, avec leur suites de soldatesque, de serviteurs et d'esclaves. Ils se comportent comme les tyranneaux locaux qu'ils sont et provoquent parfois les voyageurs plus modestes, s'amusant beaucoup à leur «donner une leçons», entendez

par là à les rosser ou faire rosser par leurs sbires. Cette attitude intolérable est tolérée par les autorités municipales, soucieuses de ne pas perdre une clientèle régulière et plus ou moins fortunée. Nous conseillons donc au voyageur amené à séjourner à Toulouse d'éviter la fréquentation des jarls et, par conséquent ce genre d'incident qui ne peut être que préjudiciable, physiquement et esthétiquement parlant.

Adresses utiles

Hôtel du Vril: enceinte de l'Université.
Musée de la Guerre Servile: Nogaroplatz.

LYON

Troisième ville des Marches de Frankie par sa population (60.000 habitants), Lyon entretient une faible garnison de cinq cents hommes dont cent cavaliers, plus deux cents miliciens permanents.

La cité fut capitale de la province durant trois siècles avant de s'incliner devant sa rivale, Marseille. Depuis cette époque, Lyon végète et ne vaut que par ses filatures et son marché d'esclaves. C'est une agglomération qui décline inexorablement et dont la population de libres-citoyens s'amenuise d'année en année, choisissant de quitter la ville pour s'établir à Marseille. Son histoire locale est réduite à sa plus simple expression (aucun événement marquant en huit siècles), ses curiosités locales inexistantes.

L'hébergement à Lyon est très succinct mais à un prix fort abordable. La cuisine locale est correcte, parfois même appétissante.

Adresses utiles

Hôtel du Vril: Schwarzplatz.
Marché aux esclaves: chaque mois, Grande-Place.

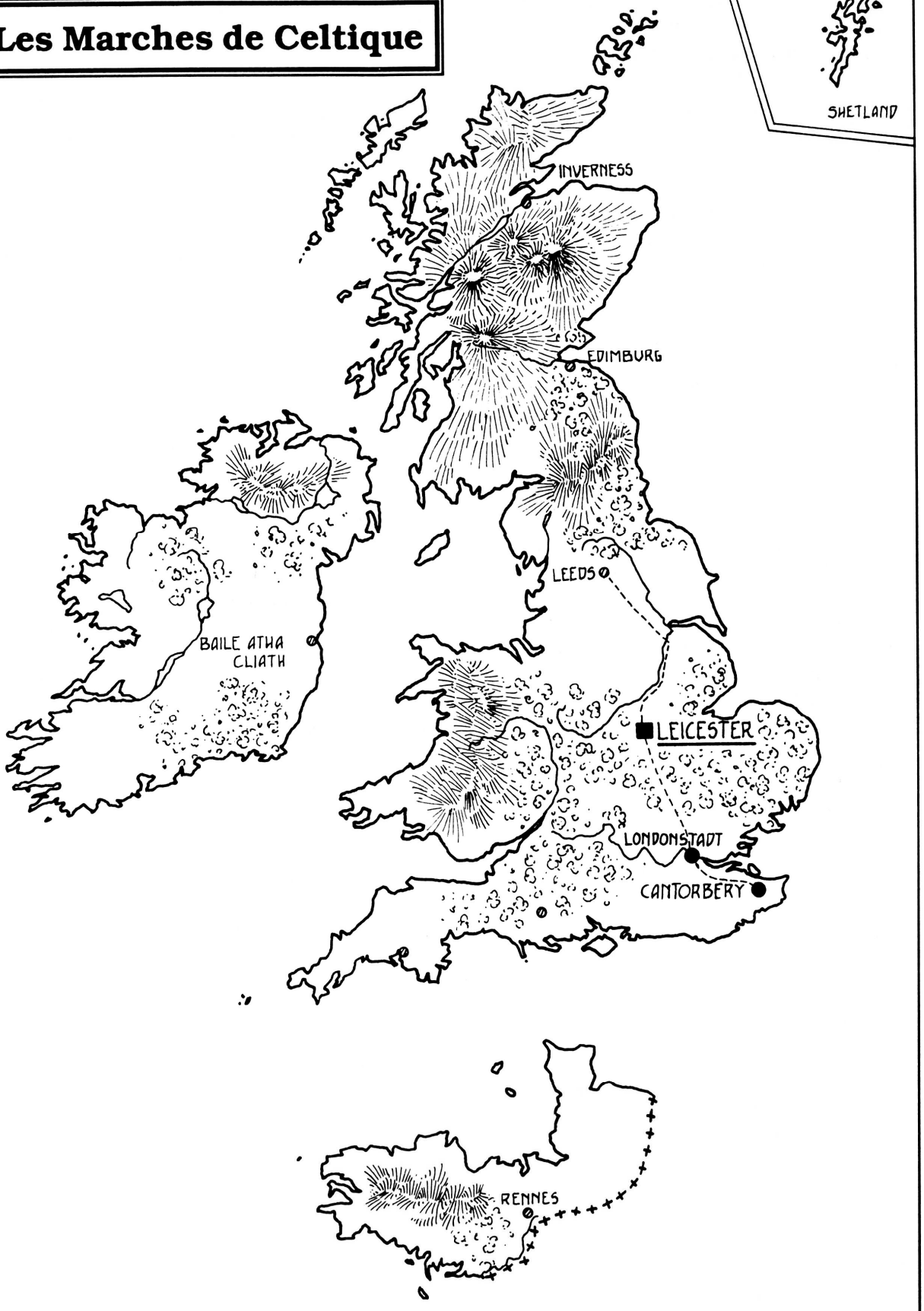
PARIS

Une petite cité de 5.000 habitants, un gros bourg en fait, mais célèbre par les ruines de l'Age Mythique qui subsistent de part et d'autre de la Seine. On prétend qu'avant la conquête de la Frankie par les armées du Grand Etat, Paris était capitale d'un puissant royaume. ce fait est contesté mais certains indices inclinent cependant à penser qu'une cité beaucoup plus étendue (de 30 à 100.000 habitants) se dressait autrefois sur ce site. On peut en particulier admirer les restes d'une complexe construction métallique (dont la majeure partie a été fondue pour l'usage militaire, armes et boulets) appelée, on ne sait pourquoi, «Effelburg».

Rien de vraiment captivant à ajouter concernant cette cité défendu seulement par un corps de cinquante miliciens permanents.

Pas d'Hôtel du Vril à Paris.

Les Marches de Celtique



MARCHES DE CELTIQUE

La province de Celtique est constituée d'une manière très particulière puisqu'elle se compose de trois parties distinctes; la Petite-Bretagne continentale et les îles de Grande-Bretagne et d'Erin.

Il s'agit d'une des provinces parmi les plus pauvres de l'Imperium (particulièrement la région de Petite-Bretagne), mais également des plus insoumises.

Ses industries principales concernent l'extraction de la houille et du fer, les pêcheries et les chantiers navals (le tout concentré presque exclusivement en Grande-Bretagne, à part la pêche, distribuée dans les trois régions). L'agriculture concerne les élevages chevalin et surtout ovin, la culture de l'orge, du houblon, de la pomme de terre (Erin) et l'exploitation de vergers (Petite-Bretagne).

La population des Marches de Celtiques avoisines les cinq millions d'habitants, très inégalement répartis: trois millions pour la seule Grande-Bretagne, un million six cent mille pour Erin, le reste, soit quatre cent mille, en Petite-Bretagne.

Les cités digne de ce nom sont rares, et il n'en existe aucune en Petite-Bretagne. Cette région déshéritée est partagée en une mosaïque de petits burgs dont les jarls végètent, tirant leurs uniques ressources de la vente d'esclaves et du ramassage du Varech (destiné à produire des engrais pour l'exportation vers d'autres provinces).

Historique de la province

Après la victoire de Celui-Qui-N'est-Pas-Nommé sur la Grande-Bretagne et son alliée Erin, durant l'Age Mythique, la Celtique vit arriver des milliers de colons. La langue locale, l'»anglois», fut décrétée hors-la-loi et son usage sévèrement réprimé. La plupart des serfs indigènes, sous l'impulsion de meneurs à caractère plus ou moins «religieux», contournèrent alors la loi en adoptant un patois dit «celtique» utilisé sur l'île d'Erin. Actuellement, ce patois s'est répandu à peu prés partout dans l'Imperium et on prétend qu'il sert de lien et de marque de reconnaissance aux trälars et surtout aux membres du groupe Stern.

Les Marches de Celtique fournissent énormément d'esclaves à l'Imperium, mais ces esclaves, s'ils sont réputés pour leur endurance, le sont également pour leur mauvais esprit et leur indiscipline notoire. C'est de Petite-Bretagne que sont parties la plupart des révoltes serviles qui ensanglantèrent la Frankie au cours des siècles. C'est en Erin que le Groupe Stern est le plus actifs car il recrute quantité de membres parmi la population locale. A tel point que la Sainte-Vehme elle-même reconnaît avoir échoué dans ses tentatives de soumettre les indigènes. Pour un dignitaire de la Sainte-Vehme, être muté en Erin équivaut à une sanction. pour un familier, la même mutation équivaut très souvent à une condamnation à mort à plus ou moins brève échéance, car Stern sur cette île, combat sans pitié et avec une rare efficacité la police et justice secrète de l'Imperium.

En définitive, Erin pourrait même apparaître comme un véritable asile, où tous les opposants à l'Imperium et à la Sainte-Vehme peuvent se réfugier en cas de trop grand danger. Sur place, ils sont assurés de trouver des complices, des cachettes sûres, des armes et de l'argent.

A plusieurs reprises, tel ou tel empereur a tenté de régler le problème en expédiant des troupes sur Erin. A chaque fois, l'affaire s'est soldée par un désastre: les autochtones, par des actions de guérilla, se sont joués de l'armée régulière. Cet exemple s'est d'ailleurs plus ou moins propagé dans les Hautes Terres du nord de la Grande-Bretagne, où les Calédoniens commencent à imiter leurs voisins d'Erin.

La position de représentant de l'Obersalzberg dans les Marches de Celtique n'est donc pas une sinécure. En général, l'Empereur désigne pour ce poste un individu réputé pour son autorité et sa dureté.

PETITE-BRETAGNE

Pas de cité importante, donc en Petite-Bretagne, mais de gros bourgs comme Rennes, Brest ou Nantes (de deux à quatre mille habitants dans chaque ville). Ces localités sont souvent de simples entassements de masure, de cabanes en torchis, de véritables bourbiers été comme hiver. Les garnisons sont composées de la lie de l'armée régulières, d'unité de dernier ordre, d'un encadrement d'officiers cassés de leur commandement. Les burgs environnants sont misérablement installés, le plus souvent de simples mottes surmontées d'une tour branlante abritant une

vingtaine de personnes. Les villages sont à l'avenant.

Nous déconseillons très fortement à tout voyageur de séjourner dans cette région, la honte de l'Imperium, à moins d'avoir une bonne raison pour le faire. dans ce cas, aucun conseil ne saurait être vraiment applicable, sinon celui d'écourter au maximum sa visite.

GRANDE-BRETAGNE

LEICESTER

Avec 100.000 habitants c'est la capitale de la province. Leicester dispose d'une garnison de trois mille hommes dont cinq cents cavaliers, et de cinq cents miliciens permanents. La ville, en dépit de la présence dans ses murs d'une jarlscule, en dépit de son statut de capitale provinciale, ne présente aucun intérêt ni économique, ni culturel, ni même politique. Le gouverneur préfère de loin résider à Londonstadt, et les services administratifs de l'Imperium se tiennent également dans la ville voisine.

Historiquement parlant, Leicester fut choisie par Celui-Qui-N'est-Pas-Nommé pour supplanter Londonstadt, mais ce projet échoua, même si, en nombre, sa population est plus importante. Pendant le bref règne de Slemain Ier (619-620), Leicester fut promue capitale de l'Imperium (!) mais cette tentative d'un empereur d'origine celte avorta lamentablement et, actuellement, Liecester est surtout une cité industrielle et populaire abritant des ateliers de métallurgie, des filatures et des conserveries de poisson.

Recommandations à l'usage des voyageurs

Ne cherchez pas d'auberge confortable à Leicester, il n'en existe pas. Si vous avez quelques appuis locaux, demandez à être hébergé dans les casernements de la garnison: c'est à peu prés le seul endroit où vous serez assuré de manger à votre faim et de dormir sur une paillasse.

Adresse utile

Hôtel du Vril: Ameryplatz.

LONDONSTADT

Avec environ 50.000 habitants, Londonstadt (que certains s'obstinent à appeler Londres) est la seconde ville de Celtique en données de population, mais la première en termes économique.

Entourée d'une puissante enceinte, la cité organise toute son existence autour de sa place principale, Tobrukplatz. C'est là qu'on trouve les échoppes le mieux achalandées et, installés dans de grandes bâtisses avoisinantes les services administratifs de la province, l'antenne de la Sainte-Vehme et l'Hôtel du Vril.

Londonstadt entretient une garnison de huit cents hommes dont trois cents cavaliers, et une milice permanente de cinq cents individus.

Bref historique de la cité

Londonstadt fut paraît-il aux trois-quarts détruite au cours des guerres, durant l'Age Mythique, et la Mort Silencieuse emporta la plus grande partie de la population restante. mais en dépit de ces épreuves, la ville fut reconstruite, repeuplée par des milliers de colons venus de toute l'Europe, et sa population est actuellement en pleine expansion.

Au cours des siècles écoulés, Londonstadt n'a guère connu d'événement marquant. Son enceinte extérieur, élevée à grand frais par Slemain Ier, n'a jamais servi contre quelque agresseur que ce soit.

Quelques curiosités locales

Sur Tobrukplatz se tient la grande foire permanente de Londonstadt. Cette place centrale est le point de rendez-vous de toute une faune interlope de bateleurs, de coupe-jarrets et de voleurs à la tire.

Un contemporain a écrit que «nulle part ailleurs dans tout l'Imperium il ne vit grande cité plus sale que Londonstadt, bâtiments plus lépreux, rues plus jonchées d'ordures, miséreux plus effrayants». Cette réflexion est amplement méritée. La ville donne une piètre image de la Celtique.

Pas d'autres curiosités, à moins de considérer les Scrubs, énorme complexe de bâtiments abritant à la fois l'antenne de la Sainte-Vehme et la prison, comme un lieu à visiter...

Recommandations à l'usage des voyageurs

Pire encore que Tobrukplatz, le quartier des docks de Londonstadt est un véritable coupe-gorge. Avant même d'y parvenir, on perçoit les relents de poisson, de vase et de crasse. Pourtant, cette apparence sordide dissimule la réalité: dans les bassins mouillent des embarcations de toutes tailles. Les quais sont encombrés de marchandises. Armateurs et négociants travaillent là de l'aube au crépuscule, dans les locaux de leurs compagnies marchandes. On trouve également sur les quais de nombreuses officines de prêteurs sur gages.

Le quartier des docks est donc le centre commercial de la ville. Mais c'est aussi, nous l'avons dit et nous le répétons, un endroit fort mal fréquenté, avec ses dizaines de tavernes accueillant la lie des matelots en rupture de contrat.

Le long de la Tamise, plantés dans la boue des bas-fonds, se dressent les alignements de gibets où se balancent pirates, naufrageurs et assassins. En règle générale, on laisse les cadavres se balancer ainsi jusqu'à complète décomposition, ceci pour l'exemple.

A ce qui précède, on aura compris que Londonstadt n'est pas une cité riante. Sans tomber dans les excès de Hambourg, la ville n'a pas bonne réputation. Au voyageur contraint de séjourner dans cette ville, nous conseillerons de ne se déplacer qu'accompagné d'une solide escorte, et surtout d'éviter la nuit le quartier des docks. Il va sans dire que nous lui déconseillons tout aussi fortement de loger dans un des infâmes bouges de ce quartier. Il risquerait d'y perdre tout aussi bien sa bourse que sa vie.

Adresses utiles

Hôtel du Vril: Tobrukplatz.
Consulat de Grande-Espagne: Tobrukplatz.
Consulat de l'Empire Andin: Sohostrasse.

CANTORBERY

Après Leicester et Londonstadt, c'est un véritable plaisir que de découvrir Cantorbery, cité de moyenne importance avec ses 10 à 15.000 habitants. Elle n'entretient aucune garnison de l'armée régulière, seulement deux cents miliciens permanents.

La ville en elle même n'aurait aucun intérêt notable si elle n'abritait une des plus fameuses universités de l'Imperium.

Historiquement parlant, Cantorbery n'a connu aucun événement marquant. Son université fonctionnait dés l'Age Mythique et a continué à fonctionner au cours des huit siècles d'existence de l'Imperium. Elle a accueilli soit comme professeurs permanents, soit comme invités d'honneur, les plus grands noms de l'astrologie. On trouvera à Cantorbery, comme à Heidelberg ou Malmö ou Toulouse, des échoppes spécialisées dans la vente de matériel destiné aux étudiants: plumes, encres, parchemins, documents, etc...

Recommandations à l'usage des voyageurs

Il convient de retenir longtemps à l'avance sa place dans les auberges de Cantorbery, très souvent complètes, surtout au printemps et an automne. Cependant, il reste aux voyageurs la possibilité de s'adresser à l'intendance de l'Université, qui loue des lits à la nuit ou à la semaine, dans ses dortoirs d'étudiants.

Adresse utile

Hôtel du Vril: locaux de l'Université.

INVERNESS

Située dans les Hautes-Terres du nord de la Grande-Bretagne, Inverness à une réputation épouvantable, du moins pour les personnels administratifs, militaires ou autre nommés en ce lieu. De même qu'être nommé en Erin, se retrouver à Inverness équivaut presque toujours à une sanction. Un certain gouverneur, nommé à la fin du IXème siècle dans cette cité, déclara à qui voulait l'entendre qu'Inverness était «le trou du cul de l'Imperium». Nous laisserons le bien-fondé de cette appréciation à son auteur, tout en reconnaissant qu'il ne doit être guère agréable de devoir séjourner plusieurs années dans cette ville de huit mille habitants, pourvue d'une garnison de trois cents hommes dont cinquante cavaliers, et cent miliciens.

Les rares voyageurs amenés à visiter Inverness parlent de rues boueuses, de masures branlantes, de bâtiments lépreux. C'est à la fois vrai et faux. Il est exact que la cité en elle-même a bien piètre apparence, mais les services administratifs des Hautes-Terres sont logés dans

le «palais» même du gouverneur, une solide construction à deux étages, puissamment fortifiée, et relativement confortable.

Bref historique de la cité

Inverness étant l'ultime cité digne de ce nom (!) avant les étendues sauvages des Hautes-Terres de Grande-Bretagne, elle a connu au moins une demi-douzaine de révoltes de trälars et manqua tomber plusieurs fois entre les mains des bandes armées d'esclaves. Mais, ses puissantes enceintes permirent à chaque fois de repousser les assaillants.

Recommandations à l'usage des voyageurs

Une seule s'impose: éviter Inverness! La cité compte une demi-douzaine de tavernes que d'aucun qualifieraient sans beaucoup se tromper d'auges à cochons! L'accueil, l'hébergement et la nourriture sont en rapport avec l'aspect extérieur des établissements!

Adresse utile

Hôtel du Vril: palais du Gouverneur (aile ouest).

ERIN

L'île d'Erin est un cas tout à fait à part dans l'Imperium. Sa position excentrée, son éloignement, les difficultés de communication ont contribué à assurer à ses habitants une relative autonomie par rapport aux autres provinces européennes.

BAILE ATHA CLIATH

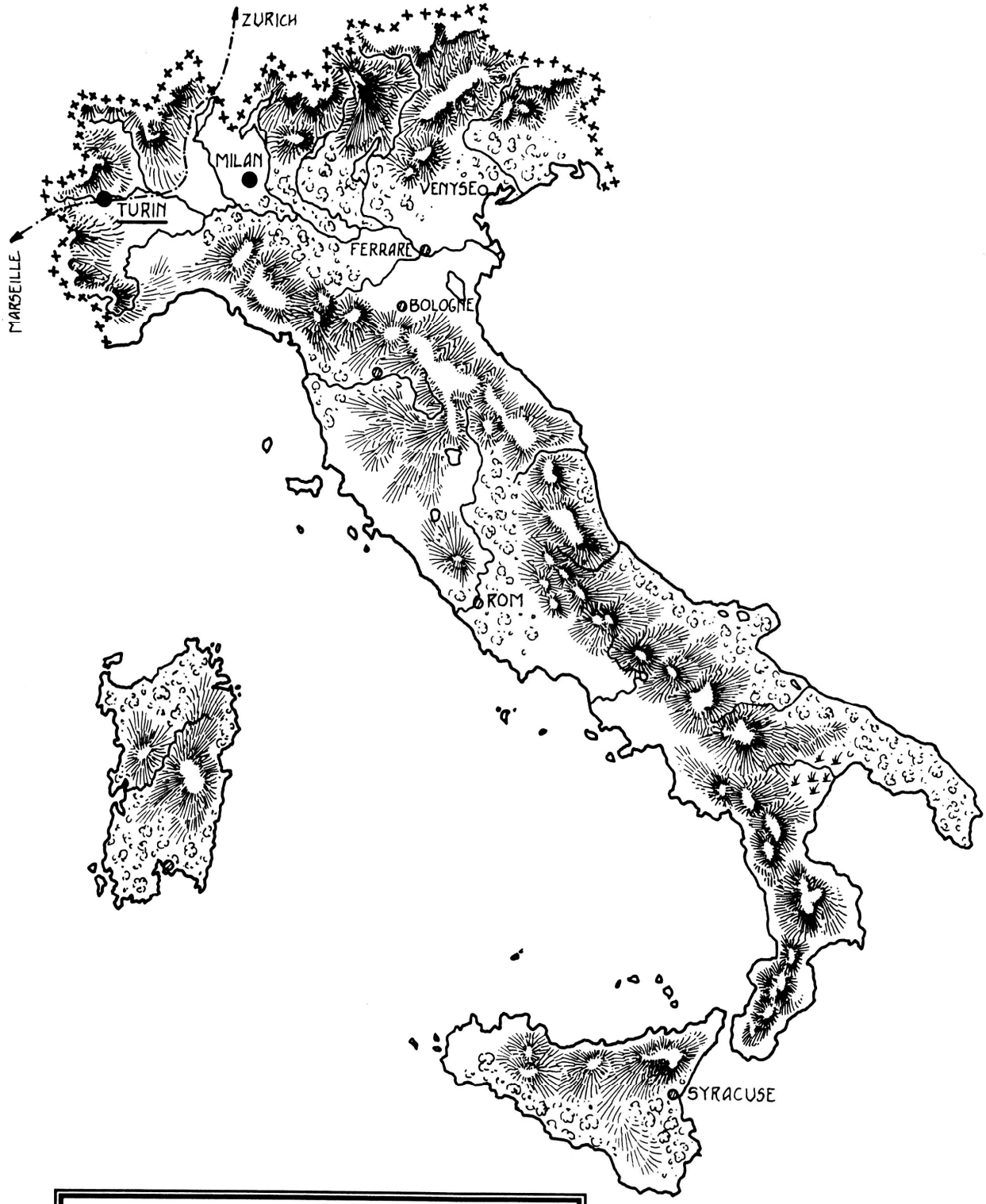
Avec 10.000 habitants, c'est la seule ville digne de ce nom d'Erin, et c'est également le centre administratif de l'île. La cité est une sorte de compromis entre Londonstadt, Hambourg et Inverness, et c'est tout dire. Baile Atha Cliath entretient une importante garnison de mille hommes dont quatre cents cavaliers, mais il s'agit d'unités disciplinaires rassemblant la lie de l'armée régulière, les fortes têtes, les sous-officiers et officiers plusieurs fois cassés de leur grade, les officiers supérieurs mis au rancart pour incapacité notoire, corruption ou détournement des fonds impériaux! La milice permanente rassemble trois cents individus et on prétend qu'à Baile Atha Cliath, il vaut mieux avoir affaire aux coupe-jarrets qu'à cette milice!

L'antenne de la Sainte-Vehme est relativement importante (plus de deux cents familiers, sous-dignitaires et dignitaires) mais, comme pour l'armée, il s'agit d'individus mutés pour diverses raisons disciplinaires...

Historiquement, Baile Atha Cliath fut emportée d'assaut par trois révoltes de trälars et reprise trois fois par les armées de l'Imperium.

Recommandations à l'usage des voyageurs

Elles pourraient se résumer à celles données à propos d'Inverness, à cette différence prés: au nombre d'habitants, Baile Atha Cliath présente sans doute le plus fort pourcentage de voleurs, de naufrageurs, de vide-gousset (et de sympathisants du Groupe Stern) de tout l'Imperium! Séjourner plus de quelques jours dans cette ville sans y laisser sa bourse ou même sa vie tient du plus pur exploit.



Les Marches de Lombardie

MARCHES DE LOMBARDIE

Deux à trois millions de citoyens de l'Imperium vivent dans les Marches de Lombardie, trois cent mille d'entre eux plus précisément dans l'île de Sicile.

En dépit de cette faible densité de population, la Lombardie est une province riche, aux ressources essentiellement agricoles (vignobles et culture des oliviers), mais également industrielle (carrières de marbre et cristalleries). La pêche est source d'importants revenus pour les jarls locaux.

La Lombardie ne compte aucune grande cité mais plusieurs villes d'importance moyenne et de très nombreuses grosses bourgades (entre 1.000 et 4.000 habitants). C'est une région au climat clément, où les personnalités de l'Imperium aiment séjourner pendant les longs mois d'hiver, ce qui explique la profusion de résidences secondaires, surtout dans le milieu de la «botte» lombarde.

Historique de la province

Depuis l'Age de la Mort Silencieuse, la Lombardie, et plus particulièrement la Sicile, a été un objet de convoitises pour le Royaume de Grande-Espagne et pour le Croissant. Afin de défendre cet emplacement stratégique, l'Imperium a autorisé la Fraternité Runique à s'implanter en Sicile. Après Rhodes, il s'agit de la plus importante commanderie méditerranéenne.

Par deux fois, la Sicile subit des invasions, une en 499 du fait du Croissant (sous le règne de Lothar III) et l'autre en 510, du fait de la Grande-Espagne (règne de Reinhardt V). Les deux fois l'île fut sauvée par les Frères des Runes, au cours d'engagements tant terrestres que navals. Depuis cette époque, on ne mentionne plus aucune tentative mais l'Imperium reste très vigilant.

TURIN

C'est la capitale de la province, avec 25.000 habitants. La cité est très excentrée, presque à la frontière du Protectorat de Bourgogne, et entretient une garnison de mille hommes dont quatre cents cavaliers, plus quatre cents miliciens.

Rien à noter du point de vue historique. On peut recommander cette ville aux voyageurs pour la qualité de son accueil, le confort de ses auberges et l'excellence de sa gastronomie. C'est en vérité une étape indispensable pour qui prend la route de la Sicile.

Adresse utile

Hôtel du Vril: Collostrasse.

MILAN

Avec 15.000 habitants et une jarlschule, Milan est la cité résidentielle par excellence de la Lombardie. Elle entretient une petite garnison de six cents hommes dont cent cavaliers, et deux cents miliciens. Les Milanais sont gais et accueillants, quoique légèrement bruyants. Rien à signaler du point de vue historique. Aucune curiosité locale particulièrement originale.

Adresse utile

Hôtel du Vril: Sforzastrasse.

FERRARE

Dix mille habitants et la présence d'une partie de l'université de Lombardie (l'autre étant situé à Bologne) donnent à Ferrare un statut de cité intellectuelle. La ville entretient une modeste garnison de cent hommes dont vingt cavaliers, plus cinquante miliciens permanents.

BOLOGNE

Huit mille habitants pour la rivale intellectuelle de Ferrare. L'Université de Lombardie ayant été partagée en deux à la suite de désaccords entre sociétaires du Vril, Bologne a hérité des sciences alchimiques, héraldiques et historiques. Ces dispositions contraignent les étudiants à voyager sans cesse entre les deux villes pour suivre leurs cours. Bologne entretient une garnison à peu prés équivalente à celle Ferrare.

SYRACUSE

La cité-forteresse de Sicile, défendue par une triple enceinte, est traditionnellement administrée et gouvernée par un commandeur de la Fraternité Runique. Sa garnison se compose au minimum de soixante Seigneurs de Runes, quatre cents convers, et deux mille hommes de l'armée régulière (dont la moitié de marins). A tout moment, un citoyen de Syracuse peut être amené à prendre les armes pour assurer la sécurité de la ville.

Tout prés de Syracuse, les Seigneurs des Runes ont installé des ateliers de fabrication de dirigeables et ils disposent d'un terrain d'envol (le personnel compte six cents esclaves, en majorité des sectateurs du Croissant capturés par la Fraternité).

Bref historique de la cité

Syracuse a subi deux longs sièges (quatre et six mois) mais n'est jamais tombée entre les mains des envahisseurs. Il s'agit plus en fait d'une ville-garnison que d'une cité commerçante. La population environnante travaille essentiellement pour nourrir la garnison de la forteresse. Un peu partout le long de la côte sont érigées des tours de guet occupées en général par un ou deux Seigneurs des Runes, une dizaine de convers et des auxiliaires locaux (parfois des renégats du Croissant).

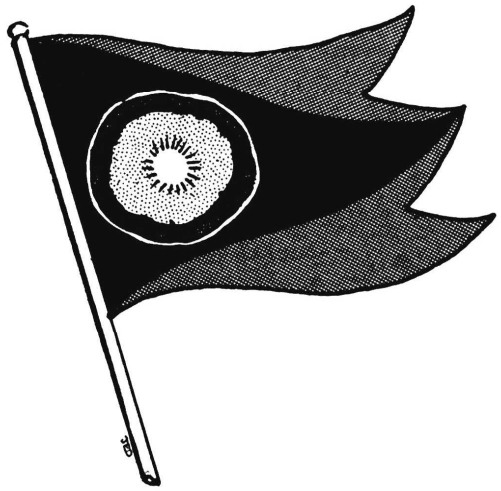
Quelques curiosités locales

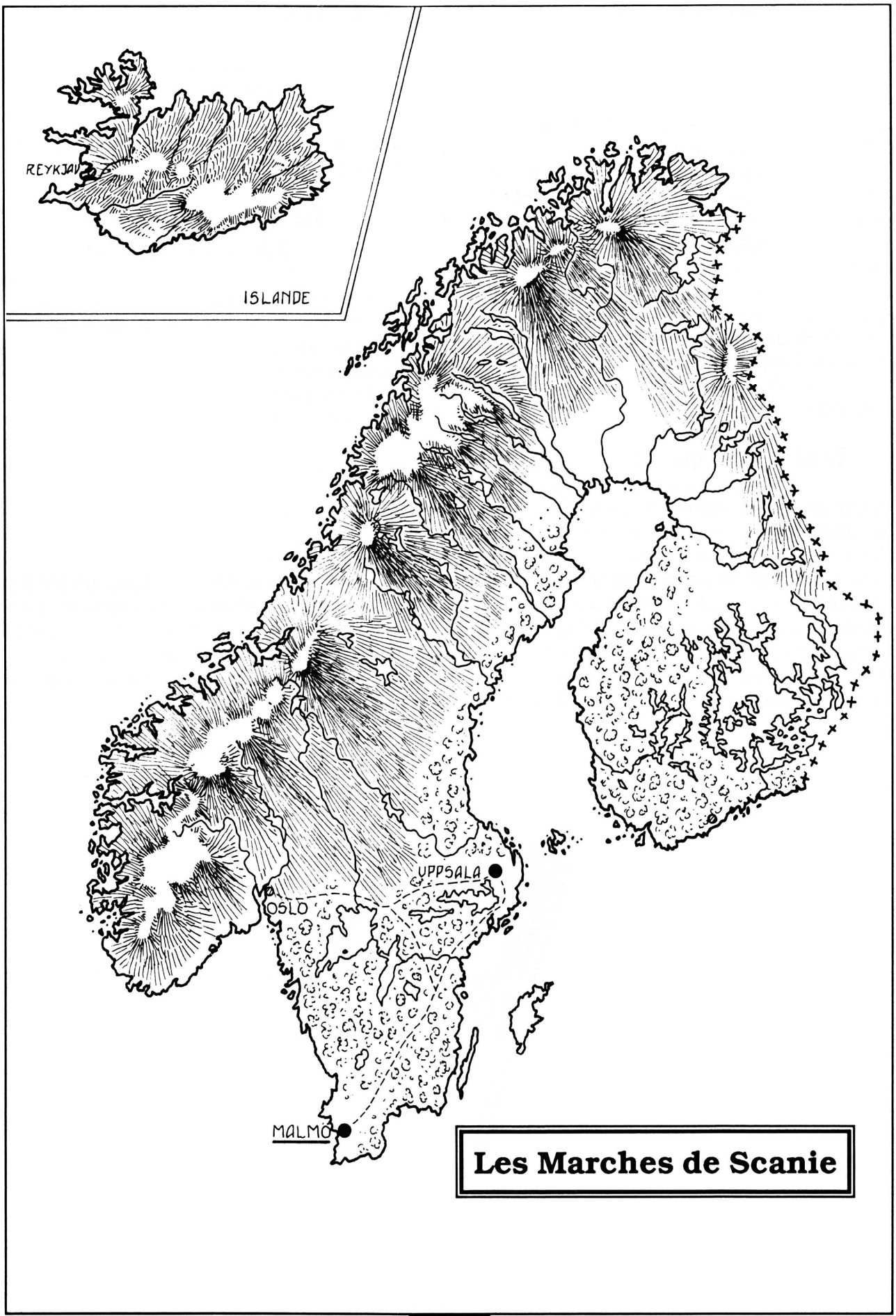
On peut visiter les ateliers de fabrication de dirigeables, avec l'autorisation du Commandeur en place.

Recommandations à l'usage des voyageurs

On ne trouve à Syracuse ni Hôtel du Vril, ni antenne de la Sainte-Vehme. Les auberges sont rares et le plus souvent occupées par des invités de la Fraternité Runique (marchands, proche famille de Seigneurs, etc...). La Commanderie peut parfois loger certains voyageurs, sous réserve d'une parfaite discrétion (il serait par exemple tout à fait déconseillé de boire plus que de raison et de faire grand tapage, sous peine d'expulsion immédiate).

Détail qui a son importance: le Commandeur-gouverneur de Syracuse, dans son souci permanent de la sécurité de la cité, à tendance à soupçonner d'espionnage les voyageurs par trop curieux. Une telle situation peut amener les indiscrets à se retrouver pendant quelques temps dans les sous-sols de la forteresse, au moins jusqu'à ce qu'il aient pu fournir une preuve de leur bonne foi et de leur innocence.





Les Marches de Scanie

MARCHES DE SCANIE

Avec un peu plus de trois millions d'habitants concentrés essentiellement dans le sud de la province, la Scanie est une région trop souvent injustement décriée. On évoque la rigueur de son climat, la rudesse, voire la grossièreté de ses citoyens, et on oublie que cette province fournit à l'Imperium du fer et de la houille, des tonnages énormes de bois, de pommes de terre et d'orge. La Scanie dispose également de nombreux chantiers navals et de très importants marchés aux esclaves (Malmö et Uppsala).

Historique de la province

Plusieurs faits importants pour cette région qui offre à l'Imperium ses esclaves les plus robustes, les plus dociles, et ses soldats les plus disciplinés et les plus vigoureux. Du point de vue politique, on doit noter qu'un empereur du IVème siècle, Knut Ier (355-371), était d'origine scanienne, et que pendant un siècle, ses successeurs naquirent tous dans cette province. Ils s'opposèrent très violemment à la Sainte-Vehme et, dans la seconde moitié du Vème siècle, les prétendants d'origine scanienne déclenchèrent une véritable guerre civile contre les prétendants d'origine germanique. Cette période d'anarchie vit la victoire du clan germain, principalement grâce à l'appui de la Sainte-Vehme. A signaler le fait que, de cette époque reste le terme de «jarl» qui remplaça le terme primitif de «junker» pour désigner les membres de la noblesse.

MALMÖ

Capitale de la province avec 20.000 habitants, Malmö abrite dans ses murs l'université de Scanie et est défendue par une garnison de huit cents hommes dont deux cents cavaliers, plus trois cents miliciens.

Bref historique de la cité

Malmö était la ville natale de Knut Ier. De 462 à 489, elle subit cinq sièges et fut prise et détruite quatre fois, soit par le camp scanien, soit par le camp germain. La cité fut enfin rebâtie selon le plan des villes nouvelles.

Quelques curiosités locales

Le Marché aux Esclaves concurrence aisément celui de Nuremberg. A signaler que si les trälars scanien sont en général grands et vigoureux, les esclaves femelles de cette province passent pour les plus belles et les plus dociles...

Recommandations à l'usage des voyageurs

Compte tenu du climat scanien, il est préférable d'éviter de séjourner dans cette province pendant les mois d'hiver. Cependant, Malmö offre des auberges confortables à des tarifs honnêtes. Point négatif cependant: la nourriture y est en général d'une qualité déplorable.

Adresse utile

Hôtel du Vril: Skeggoxplatz.

UPPSALA

Vingt mille habitants pour la deuxième ville de Scanie, défendue par une garnison de huit cents hommes dont deux cents cavaliers et trois cents miliciens. A Uppsala se trouve la jarlscule de Scanie et, depuis plusieurs années, on parle d'y transférer l'université, sise jusqu'à présent à Malmö.

Durant la période d'anarchie du Vème siècle, Uppsala fut détruite plusieurs fois, à l'instar de la capitale de la province. C'est une cité assez agréable, dont les caractéristiques sont similaires à celles de Malmö.

Adresse utile

Hôtel du Vril: Breidoxstrasse.

OSLO

Dix mille habitants pour cette cité qui entretient une garnison de deux cents hommes dont cinquante cavaliers et cent miliciens. Oslo est le centre du commerce du bois pour la Scanie.

Pas d'Hôtel du Vril à Oslo.

COLONIE FRANCHE D'ARGENTINE

Situé en Amérique du Sud, cette colonie constitue, depuis trois siècles, une source de conflit avec l'Empire Andin. L'implantation systématique de colons européens commença vers 510, sous le règne de Reinhart V, mais une petite enclave existait déjà auparavant.

Les Incas successifs ont toujours contesté la légitimité de cette colonie mais n'ont jamais véritablement tenté de s'en emparer par la force. Il semblerait qu'une solution de compromis puisse être envisagée sous le règne de Manfred IV, aux alentours de l'an 800 de l'Imperium. La colonie passerait sous l'administration des Andins, lesquels reverseraient à l'Imperium un tribut annuel en métal précieux et surtout caoutchouc.

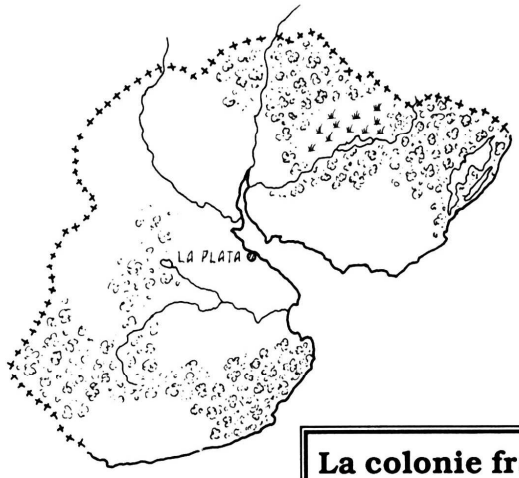
LA PLATA

Sur les 70.000 habitants que compte la Colonie Franche d'Argentine, dix mille résident dans cette cité défendue par six cents miliciens. La région alentour produit un peu d'argent et beaucoup de têtes de bétail. Une ligne régulière de caraque relie Hambourg à la Plata en passant par Londonstadt (deux navires par an). A l'occasion, un dirigeable fait l'aller-retour (mais ne transporte que des administrateurs nommés ou rappelés par l'Obersalzberg).

Recommandations à l'usage des voyageurs

A la Plata, les saisons sont inversées par rapport à l'Europe. Prévoir donc sa tenue vestimentaire en conséquence. Les auberges de la Plata sont d'un confort moyen.

Pas d'Hôtel du Vril à la Plata.



La colonie franche d'Argentine

COLONIE FRANCHE D'AFRIQUE DU SUD

En dépit de son éloignement extrême, il s'agit, comme on le verra, d'une des provinces les plus importantes de l'Imperium.

La colonie ne compte que 30.000 habitants, dont un peu plus de la moitié résident à Capsburg, la capitale.

Cette lointaine possession existait déjà à l'Age de la Mort Silencieuse mais, à l'instar de la colonie Argentine, elle ne connût véritablement son essor que sous le règne de Reinhardt V (502-511), avec l'afflux de milliers de colons venus d'Europe.

Au contraire de la colonie Argen-

tine, l'enclave australe n'est revendiquée par personne, mais la Grande-Espagne a longtemps tenté de l'arracher à l'Imperium, soit en organisant des débarquements de corps expéditionnaires (510 et 728), soit en créant un blocus maritime, en interceptant les caraques assurant la liaison entre la colonie et l'Europe.

La colonie franche d'Afrique du Sud dispose d'un très important cheptel bovin et ovin, mais l'essentiel de ses ressources vient des mines d'or et de diamant. L'extraction de ces pierres et métal précieux est monopole d'état, et d'une énorme importance pour l'économie de l'Imperium. Deux fois par an, une flotte marchande escortée de bâtiments de guerre part pour l'Afrique du Sud, emportant des produits manufacturés, et revient avec une cargaison de lingots d'or et de diamants. Cette flotte court des dangers, dont particulièrement celui présenté par les «pirates», en réalité des navires opérant sur lettres de course de la Grande-Espagne ou du Croissant.

CAPSBURG

Avec ses 18.000 habitants défendus par une garnison de deux mille soldats réguliers (dont quatre cents cavaliers) et trois cents miliciens, Capsburg est une cité-forteresse réputée aussi imprenable que Syracuse. Les mines d'or et de diamant sont situées à l'extérieur de la ville et, chaque jour, en toutes saisons, un millier de colons et d'esclaves se rendent sur les sites d'extraction.

Recommandations

à l'usage des voyageurs

Il n'existe que deux moyens de se rendre à Capsburg: soit en embarquant sur une caraque de la flotte marchande bi-annuelle, soit en empruntant un des dirigeables amenant ou ramenant les administrateurs nommés ou relevés de leur fonction par l'Obersalzberg. Dans les deux cas, il convient d'obtenir un sauf-conduit signé du Ministre des Transports.

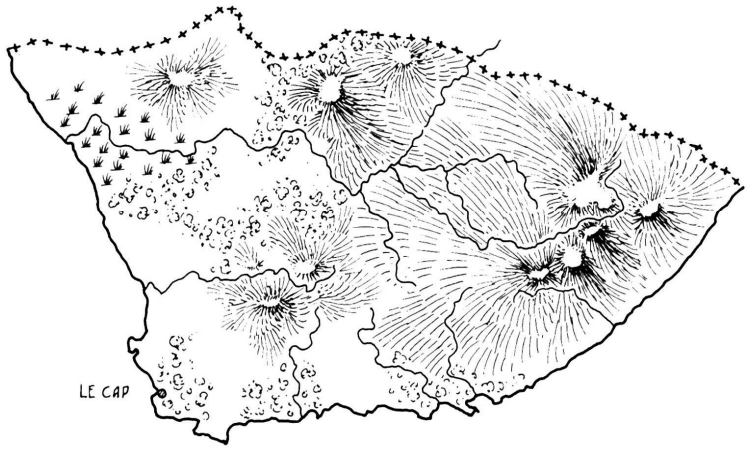
Les auberges de Capsburg sont très confortables, accueillantes, et leur cuisine et excellente. Mais les prix sont en général prohibitifs...

Le commerce des esclaves est très florissant à Capsburg, mais rappelons que ce commerce ne porte que sur les esclaves de couleur et qu'il est interdit d'en importer en Europe.

Dernier conseil mais très important: aux amateurs de baignade, méfiance! Les plages d'Afrique du Sud sont infestées de requins! La prudence veut que tout baigneur soit accompagné d'un vieil esclave de couleur dont le travail consiste à brasser bruyamment l'eau à quelques distance de son maître, ceci afin d'attirer sur lui les squales en maraude. Cette coutume sauve chaque année des dizaines de colons voyageurs.

Adresses utiles

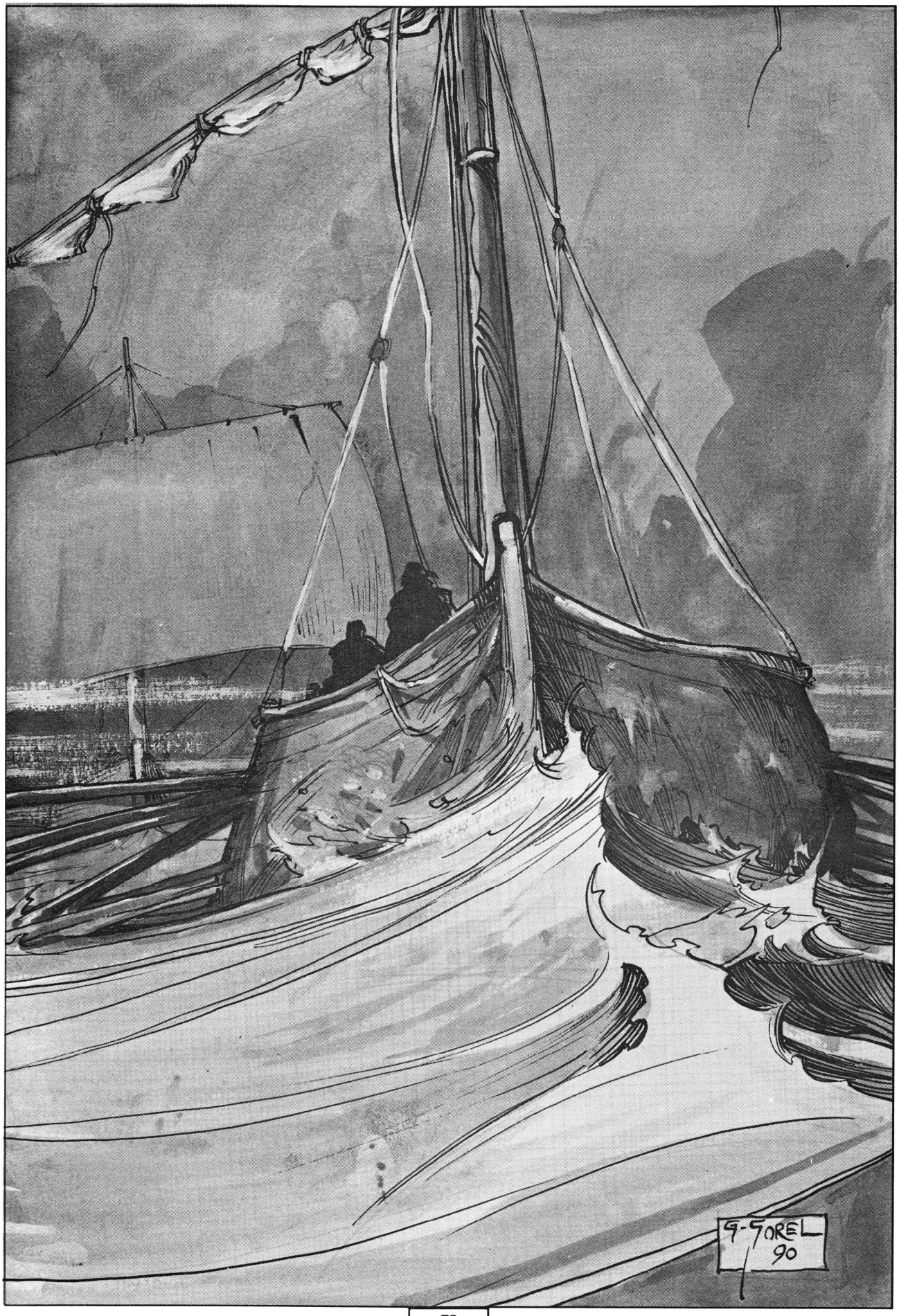
Musée de l'or et du diamant: Reinhardtplatz. On peut découvrir sur place les méthodes d'extraction, par des maquettes très fidèles et autres documents illustrés. Eventuellement, on peut également s'inscrire pour une visite guidée des mines (avec l'accord de l'Administrateur Principal).
Musée historique de la colonie: Reinhardtplatz.
Pas d'Hôtel du Vril à Capsburg.



La colonie franche d'Afrique du Sud

LA VIE QUOTIDIENNE

Bestiaire de l'Imperium.....54
Et si on voyageait ?.....62
Et si on s'instruisait ?.....69
Et si on Parlait ?.....73
Et si on se soignait ?.....76
Et si on croyait ?.....81
Et si on s'engageait ?.....84
Campagne Jeux avec figurines.....88
Listes d'armées.....90


G-GOREL
90

BESTIAIRE DE L'IMPERIUM

BISON

Les bisons abondent dans la province d'Ukraine. L'existence de ces grands animaux est attestée avant même l'Age de la Mort Silencieuse. On les trouve en troupeaux de plusieurs centaines de têtes.

La chasse au bison est réservée au jarls et sévèrement réprimée par ailleurs. Cependant, il semblerait que des bandes errantes de hors-la-loi se livrent parfois à de véritables massacres de cet animal.

Note: en Ukraine, le bison est désigné sous le nom de «zubr» (prononcer «jourbr»).

Caractéristiques:
Force: 40-60 Taille: 1,50 à 2,50 mètres
Dextérité: 10 Poids: 800 Kilos à 3 tonnes
Constitution: 30-50
Intelligence: 03 Endurance: 72 à 132
Volonté: 05-20 Energie: 37 à 72
Intuition: 15 dommages: +10 à +20
Magnétisme: 01

Localisation:
0 Tête
1 Antérieur droit
2 Antérieur gauche
3 Postérieur droit
4 Postérieur gauche
5-6-7 Poitrail
8-9 Arrière train

Armes:		Dommage		
	Attaque	T	E	C
Charge	40 à 60	-	-	6d6
Piétinement	50 à 70	-	-	8d6
Cornes	20 à 40	-	3d6	-

Compétence:
Esquive: 20 à 40

Note: Armure naturelle de 3 points.

CERVIDES

On en trouve dans toutes les provinces européennes de l'Imperium, à l'exception toutefois de la Lombardie. Comme pour le bison, la chasse aux cervidés est réservée aux jarls. Tout braconnier surpris risque au minimum l'amputation des deux mains.

Caractéristiques:
Force: 15-30 Taille: 0,80 à 1,20 mètre
Dextérité: 10-15 Poids: 40 à 80 kilos
Constitution: 15-25
Intelligence: 04 Endurance: 32 à 62
Volonté: 05-10 Energie: 22 à 37
Intuition: 10-15 dommages: +4
Magnétisme: 01
Localisation:
Identique au bison.

Armes:		Dommage		
	Attaque	T	E	C
Charge	40 à 50	-	-	4d6
Piétinement	50 à 60	-	-	6d6

Compétences:
Esquive: 40 à 60
Sauter: 50 à 70

CHAT

L'animal familier par excellence des citoyens de l'Imperium. Pratiquement chaque foyer dispose d'un chat, sinon de plusieurs. Cet attachement s'explique en grande partie par la menace que représentent les rats.

Caractéristiques:
Force: 05 Taille: 20 à 30 Centimètres
Dextérité: 20-30 Poids: 3 à 12 kilos
Constitution: 05
Intelligence: 07 Endurance: 16 à 20
Volonté: 15-20 Energie: 60 à 85
Intuition: 15-20 dommages: -4
Magnétisme: 20-30

Localisation:
Identique au bison.

Armes:		Dommage		
	Attaque	T	E	C
Morsure	50 à 60	-	1d6	-
Griffes	70 à 90	2d6	1d6	-

Note: le chat visera les yeux le plus souvent possible.

Compétences:
Esquive: 70 à 100
Grimper: 70 à 100
Camouflage: 40 à 60
Equilibre: 80 à 100

Sauter: 60 à 80
Se déplacer en silence: 90 à 100

CHAT SAUVAGE

A ne pas confondre avec le chat domestique devenu sauvage. Le chat sauvage, comme le renard et les mustélidés du genre belette, constitue un véritable fléau pour les basses-cours. Sa chasse est autorisée à tous et les autorités paient pour chaque peau présentée.

Caractéristique:
Force: 10 Taille: 50 à 70 centimètres
Dextérité: 20-30 Poids: 20 à 40 kilos
Constitution: 10
Intelligence: 07 Endurance: 28 à 32
Volonté: 15-20 Energie: 45 à 60
Intuition: 20-25 dommages: +2
Magnétisme: 10-15

Localisation:
Identique au bison.

Armes:

	Attaque	Dommage T	E	C
Griffes	70 à 90	3d6	1d6	-
Morsure	50 à 60	-	2d6	-

Compétences:
Esquive: 80 à 100
Grimper: 80 à 100
Camouflage: 60 à 80
Equilibre: 90 à 100
Sauter: 80 à 100
Se déplacer en silence: 50 à 70

CHEVAL

Moyen principal de locomotion de l'Imperium, le cheval se rencontre dans toutes les provinces (sauf peut-être dans la partie extrême-orientale des Balkans où il est concurrencé par le dromadaire).

La plupart des citoyens possèdent un cheval, mais les prix pratiqués peuvent évoluer dans un rapport de un à vingt selon qu'il s'agit d'un animal de trait on d'une bête de grande race.

Caractéristiques:
Force: 30-40 Taille: 1,60 à 2,10 mètres
Dextérité: 10-15 Poids: 600 kilos à 1 tonne
Constitution: 20-30
Intelligence: 05 Endurance: 52 à 80
Volonté: 10-15 Energie: 32 à 46
Intuition: 10-15 dommages: +4
Magnétisme: 01

Localisation:
Identique au bison.

Armes:

	Attaque	Dommage T	E	C
Ruade	20 à 40	-	-	4d6
Cabrage	10 à 20	-	-	4d6
Piétinement	50 à 70	-	-	6d6
Morsure	40 à 50	-	3d6	-

Compétences:
Esquive: 20 à 40
Equilibre: 20 à 40
Sauter: 50 à 70

CHIEN

Le chien est un animal relativement rare dans l'Imperium. Il semblerait que la plupart des petites races canines aient disparu à l'époque de la Mort Silencieuse, et que les espèces survivantes aient ensuite été systématiquement dévorées par les populations en proie à la famine.

Cependant, certaines races ont été conservées, les plus grands, et au bénéfice exclusif de la classe dirigeante des jarls et de l'armée.

Les Jarls utilisent toujours des chiens de chasse et de garde. Ils entretiennent parfois de véritables meutes de molosses pour rattraper des esclaves fugitifs.

L'armée utilise quelquefois des chiens dressés pour porter des messages ou garder des prisonniers, des poudrières ou des parcs à matériel.

La Sainte-Vehme utilise très rarement des chiens, la plupart du temps des pisteurs pour retrouver la trace d'un fugitif errant dans la campagne.

Il existe enfin des meutes de grands chiens redevenus sauvages, ceci dans certaines régions à faible densité de population telles que les Hautes-Terres de Grande-Bretagne, l'est de l'Ukraine ou le nord de la Scanie.

Caractéristiques:
Force: 10-20 Taille: 0,50 à 1,50 mètre
Dextérité: 10-15 Poids: 20 à 80 kilos
Constitution: 10-15
Intelligence: 05 Endurance: 24 à 42
Volonté: 10-15 Energie: 22 à 32
Intuition: 10-15 dommages: +0 à +4
Magnétisme: 01

Localisation:

Identique au bison.

Armes:

	Attaque	Dommage T	E	C
Morsure	40 à 90	-	3d6	-
Griffes	20 à 60	2d6	1d6	-

Compétences:

Esquiver: 30 à 50
Grimper: 20 à 40
Equilibre: 20 à 40
Sauter: 20 à 90

CHAUVE-SOURIS

Nous n'évoquerons pas ici les cas anodins des petites pipistrelles familières des greniers, mais celui beaucoup plus angoissant de la chauve-souris géante et vampire de surcroît de la province balkanique.

Il se pourrait que cette espèce soit le fruit d'une abominable mutation survenue au cours de l'Age de la Mort Silencieuse. La chauve-souris géante mesure environ quatre à cinq mètres d'envergure et, comme le terme vampire le souligne, s'attaque indifféremment aux humains et aux autres animaux pour se nourrir de leur sang.

La chauve-souris géante se rassemble très certainement en importantes colonie de plusieurs centaines d'individus mais, jusqu'à présent, personne n'a jamais réussi à découvrir l'antre abritant une de ces colonies (ou si quelqu'un y est arrivé, personne n'est jamais revenu pour en révéler l'emplacement). On suppose que les monstres se terrent dans un réseau souterrain de grottes et de galeries, peut-être de très anciennes mines, peut-être des anfractuosités naturelles.

Heureusement, les chauve-souris géantes, pour quelque raison non élucidée, n'ont jamais cherché à se répandre à travers les autres provinces de l'Imperium. Leurs silhouettes gigantesques hantent seulement les nuits balkaniques où elles terrorisent depuis huit siècles les populations.

Afin d'illustrer notre propos, laissons la parole à Maître Pontus de l'université d'Athènes. Dans le cadre d'un cours de zoologie, ce digne enseignant procéda à la dissection d'un spécimen abattu par une patrouille de l'armée régulière, dans la région de Pecs.

«Manifestement, nous avons là un spécimen d'adulte. Pour étayer mon hypothèse, je me base sur la densité et l'épaisseur du pelage. Les chiroptères de petite taille vivent de cinq à dix ans mais on connaît certaines exceptions à la longévité supérieure. Le présent animal pourrait être âgé, disons de huit à neuf ans.

Il s'agit d'une créature de sexe féminin, ayant plusieurs fois mis bas si j'en juge par les traces laissées sur son pelage. Les mères accrochent leur progéniture sur leur ventre et la nourrissent de leur lait pendant les premières semaines avant de la détacher, de force s'il en est besoin. Des questions?

(Pas de question.)

Selon diverses observations, ces animaux pratiquent le sevrage au bout du deuxième mois, mais les petits ne deviennent adultes qu'à deux ans. Entre-temps, ils apprennent à voler et à chasser.

Poids approximatif de l'animal... soixante kilos. Taille... un mètre cinquante... envergure des ailes... un peu plus de quatre mètres.

Remarquez, jeunes gens, que contrairement aux ailes d'oiseau, formées surtout par les os du bras et de l'avant-bras, celles de ce mégachiroptère sont surtout soutenues par les doigts dont vous pouvez constater l'extrême développement.

Le troisième doigt est au moins aussi long que l'ensemble tête-tronc: plus d'un mètre cinquante. Détail important: c'est la surface considérable des ailes par rapport au corps de l'animal qui occasionne chez celui-ci une très forte déperdition de vapeur d'eau. Et c'est ce qui explique notamment pourquoi ces mégachiroptères craignent la sécheresse, boivent très fréquemment afin d'équilibrer la déperdition en vapeur d'eau, et affectionnent tout particulièrement les lieux humides et sombres.

Pendant les heures nocturnes, l'air est plus humide, bien entendu.

Observez à présent les yeux: j'écarte le pelage. Voyez ces renflements: il s'agit manifestement de glandes. On en retrouve les mêmes ici, au niveau des narines. Elles sécrètent une substance huileuse qui lubrifie la peau.

A présent, passons à la dissection. J'utiliserai pour cette opération un bistouri à lame droite rentrante, protégée par deux lames de bois parallèles. Ce bistouri sert d'ordinaire à l'incision des téguments et aux saignées.

J'applique la pointe du bistouri sur le torse du cadavre. Une légère pression et je fends la chair sur toute sa longueur. L'odeur ammoniaquée devient insupportable. Que se

passe-t-il, là bas? Ah! Un de vos condisciples vient de s'évanouir... Emmenez-le et tâchez de le ranimer, je vous prie...»

Caractéristique:
Force: 40-60 Taille: 1 à 1,50 mètre
Dextérité: 20-30 Poids: 50 à 100 kilos
Constitution: 20-30
Intelligence: 05 Endurance: 56 à 88
Volonté: 10-15 Energie: 50 à 65
Intuition: 15-20 dommages: +6
Magnétisme: 10

Localisation:
0 Tête
1 Poitrail
2-3 Abdomen
4-5-6 Aile droite
7-8-9 Aile gauche

Armes:

	Attaque	Dommage T	E	C
Renversement	20 à 40	-	-	2d6
Morsure*	20 à 40	-	4d6	-

*: Une fois que la chauve-souris à mordu sa victime, elle y reste accrochée jusqu'à l'avoir vidé de son sang. Elle fait des dommages fixes de 24 par round de combat.

Compétence:
Esquiver: 20 à 40

DROMADAIRE

On ne le rencontre et ne l'utilise que dans la partie orientale des Balkans, et en Sicile, où cet animal a pratiquement remplacé le cheval, mais des efforts sont faits pour tenter de l'acclimater aussi dans la province d'Ukraine. Le coût d'un dromadaire est sensiblement égal à celui d'un cheval.

Caractéristiques:
Force: 35-45 Taille: 2 à 2,50 mètres
Dextérité: 10 Poids: 700 kilos à 1 tonnes
Constitution: 25-35
Intelligence: 04 Endurance: 64 à 92
Intuition: 10 Energie: 37 à 52
Volonté: 10-15 dommages: +3
Magnétisme: 01

Localisation:
Identique au bison.

Armes:

	Attaque	Dommage T	E	C
Ruade	20 à 40	-	-	5d6
Morsure	50 à 60	-	4d6	-
Piétinement	70 à 80	-	-	6d6

Compétences:
Esquive: 20 à 50
Equilibre: 20 à 50

FAUCON

Le rapace noble par excellence puisqu'il est fréquemment dressé et utilisé par les jarls aux revenus autres que modestes. L'art de la fauconnerie est enseigné aux jeunes jarls dans les jarlschulen. Le prix d'un faucon dressé peut parfois atteindre celui d'un cheval de race.

Caractéristiques:
Force: 05 Taille: 30 à 60 centimètres
Dextérité: 20-30 Poids: 2 à 5 kilos
Constitution: 05
Intelligence: 06 Endurance: 16 à 20
Volonté: 15-20 Energie: 40 à 45
Intuition: 15-20 dommages: +0
Magnétisme: 10

Localisation:
0 Tête
1-2-3 Aile droite
4-5-6 Aile gauche
7-8-9 Corps

Armes:

	Attaque	Dommage T	E	C
Griffes	40 à 80	2d6	1d6	-
Morsure	40 à 80	-	3d6	-

Compétence:
Esquive: 40 à 70

LOUP

La plaie des campagnes de l'Imperium. On en trouve à peu prés dans toutes les provinces excepté en Celtique et dans les îles méditerranéennes. La chasse aux loups est autorisée à tous et l'administration impériale offre une prime pour chaque animal abattu.

Les hordes les plus nombreuses se rencontrent en Ukraine et dans les Balkans. On prétend que, dans ces deux provinces, des hommes «meneurs de loups» sont capables de rassembler des dizaines de ces féroces créatures et

de les lancer sur les voyageurs égarés...

Caractéristiques:
Force: 15-20 Taille: 60 à 90 centimètres
Dextérité: 15-20 Poids: 60 à 80 kilos
Constitution: 10-15
Intelligence: 06 Endurance: 30 à 46
Volonté: 15-20 Energie: 35 à 55
Intuition: 15-20 dommages: +3
Magnétisme: 05

Localisation:
Identique au bison.

Armes:

	Attaque	Dommage T	E	C
Griffes	20 à 40	2d6	1d6	-
Morsure	40 à 60	-	4d6	-

Compétences:
Esquiver: 40 à 60
Grimper: 20 à 40
Camouflage: 60 à 80
Equilibre: 40 à 50
Sauter: 40 à 60
Se déplacer en silence: 50 à 70

LYNX

Animal discret, le lynx hante les forêts de tout l'Imperium, mais il est très difficile de le piéger et de l'abattre. Sa chasse est réservée aux jarls et aux forestiers de l'administration.

Caractéristiques:
Force: 15-20 Taille: 60 à 90 centimètres
Dextérité: 20-25 Poids: 40 à 70 kilos
Constitution: 10-15
Intelligence: 07 Endurance: 30 à 46
Volonté: 15-20 Energie: 40 à 56
Intuition: 20-25 dommages: +2
Magnétisme: 10

Localisation:
Identique au bison

Armes:

	Attaque	Dommage T	E	C
Griffes	40 à 60	2d6	1d6	-
Morsure	60 à 80	-	3d6	-

Compétences:
Esquive: 50 à 70
Grimper: 80 à 100
Camouflage: 50 à 70
Equilibre: 80 à 100
Sauter: 50 à 70
Se déplacer en silence: 50 à 70

OURS

L'ours se rencontre fréquemment dans les forêts de l'imperium, mais à partir d'une certaine altitude car depuis plusieurs siècles, il a déserté la plaine. Sa chasse est réservée aux jarls, et est strictement interdite aux autres citoyens. La fourrure d'ours est particulièrement prisée: on l'utilise comme couverture de lit ou comme manteau.

Par dérogation spéciale, certains individus sont autorisés à capturer des oursons qu'ils dressent ensuite et montrent dans les foires: ces bateleurs versent dés lors une somme forfaitaire dans chaque ville où ils se produisent avec leur animal.

Caractéristiques:
Force: 20-40 Taille: 1,50 à 4 mètres
Dextérité: 10 Poids: 300 kilos à 1 tonne
Constitution: 30-40
Intelligence: 04 Endurance: 64 à 96
Volonté: 05-10 Energie: 37 à 57
Intuition: 10-15 dommages: +5 à +15
Magnétisme: 01

Localisation:
Identique à l'homme.

Armes:

	Attaque	Dommage T	E	C
Morsure	30 à 50	-	6d6	-
Griffes	50 à 70	6d6	2d6	-

Compétences:
Grimper: 40 à 60
Esquiver: 40 à 50
Equilibre: 50 à 70

Note: l'ours à une armure naturelle de 3 points.

RAT

De même que le loup est la plaie des campagnes, le rat est le fléau des cités. pour le combattre, on utilise bien sûr les chats mais également toutes sortes de pièges plus ou moins sophistiqués, des graines empoisonnées, etc...

La chasse au rat est une activité très vivement encouragée. Une fois par mois, en moyenne, les citadins sont contraints de se livrer à cette occupation. En général, les revenus les

plus conséquents paient des mendiants et autres oisifs pour faire le travail à leur place.

Cependant, en dépit de toutes ces mesures, les rats prolifèrent et on en rencontre même des bandes très agressives jusque dans les rues des grandes cités comme Nuremberg ou Salzburg. On déplore chaque jour des morts de nourrissons dévorés dans leur berceau ou d'ivrognes surpris pendant leur sommeil éthylique.

Les rats sont aussi cause de terribles épidémies et c'est pourquoi on trouve nombre d'individus exerçant l'honorable métier de dératisateur.

Caractéristiques:
Force: 03 Taille: 0,20 à 1 mètre
Dextérité: 15-20 Poids: 1 à 5 kilos
Constitution: 03
Intelligence: 04 Endurance: 6 à 12
Volonté: 10-15 Energie: 23 à 38
Intuition: 15-20 dommages: +0
Magnétisme: 05-10

Localisation:
0 Tête
1 à 9 Corps

Arme:

		Dommage		
	Attaque	T	E	C
Morsure*	20 à 50	-	1d6	-

*: Il y a 50% de chance que le rat transmette une maladie en mordant la victime.

Compétences:
Grimper: 20 à 40
Esquiver: 40 à 60
Equilibre: 20 à 40
Sauter: 40 à 60
Se déplacer en silence: 40 à 60

SILURE

Comme la chauve-souris géante (ou mégachiroptére), le silure se rencontre principalement dans la province balkanique mais également dans la partie orientale de l'Ukraine et dans certains districts orientaux du Territoire Impérial.

Ce monstre d'eau douce hante les fleuves, les rivières et les lacs, à tel point que les voyageurs hésitent à franchir les cours d'eau à guet et préfèrent faire un détour de plusieurs kilomètres pour trouver un pont ou un bac.

On suppose que la race des silures a pu faire l'objet d'une mutation pendant l'Age de la Mort Silencieuse. De toutes manières, mutation ou non, ce poisson géant atteint parfois un poids de plus de trois cents kilos pour cinq mètres de long!

Certains spécimens capturés ont fait l'objet d'études zoologiques de la part d'universitaires. Laissons la parole à Maître Failmis, de l'Université de Warsaw.

«Des animaux, des enfants, des adultes même ont été retrouvés dans l'estomac de certaines de ces horribles créatures.

Observez, Messers, ce spécimen aimablement offert par les Gouverneur Halphen de Krakow. C'est un animal de taille moyenne, pas plus de deux mètres pour 40 kilos. Notez la grosse tête aplatie, la gueule largement fendue auréolée de six barbillons, le corps mou, de couleur gris verdâtre, la peau nue dépourvue d'écailles.

Les mâchoires sont épaisses, hérissées de dents aiguës, coupantes comme des rasoirs, capables d'occasionner de très profondes blessures.

Tout profite à ce monstre. Capturé dés son plus jeune âge et élevé en bassin, il grossit de vingt grammes par jour!

Le silure, Messers, est agressif, particulièrement au moment de la reproduction, quand il garde les oeufs pondus par sa femelle.

Procédons maintenant à la dissection...»

Caractéristiques:
Force: 20-40 Taille: 1 à 5 mètres
Dextérité: 10 Poids: 30 à 300 kilos
Constitution: 20-30
Intelligence: 04 Endurance: 44 à 76
Volonté: 05-10 Energie: 27 à 42
Intuition: 10 dommages: 0 à +10
Magnétisme: 01

Localisation:
0 Tête
1 à 9 Corps

Arme:

		Dommage		
	Attaque	T	E	C
Morsure*	20 à 40	-	6d6	-

*: Après qu'il est réussit à mordre il tente d'entraîner sa victime dans un trou d'eau pour la noyer.

Compétence:
Esquive: 20 à 40

TARPAN

Il s'agit d'une variété de chevaux que l'on rencontre uniquement dans la province d'Ukraine. Les tarpans sont de petits animaux très chevelus, d'une agressivité extrême, utilisés par les commerçants ambulants pour leur robustesse, leur mépris des intempéries (en particulier du froid) et leur sobriété. Le prix d'un tarpan correspond en gros à celui d'un mulet.

Caractéristiques:

Force: 20-25 Taille: 1,50 à 1,80 mètres
Dextérité: 10-15 Poids: 300 à 700 kilos
Constitution: 20-40
Intelligence: 05 Endurance: 52 à 98
Volonté: 15-20 Energie: 37 à 62
Intuition: 10-15 dommages: +2
Magnétisme: 01

Localisation:

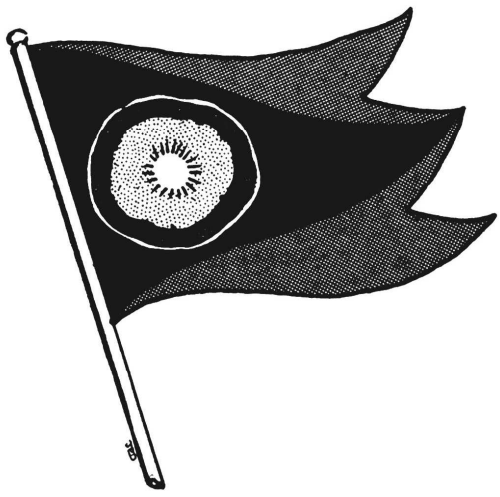
Identique au bison

Armes:

	Attaque	Dommage T	E	C
Ruade	20 à 40	-	-	3d6
Cabrage	10 à 20	-	-	3d6
Piétinement	50 à 70	-	-	5d6
Morsure	40 à 50	-	3d6	-

Compétences:

Esquive: 30 à 50
Equilibre: 40 à 60
Sauter: 40 à 60



G·FOREL
90

ET SI ON VOYAGEAIT ?

RESEAU ROUTIER VEHICULES ET VOYAGES PAR VOIE DE TERRE

RESEAU ROUTIER

A la différence de l'Empire Andin, sillonné par un réseau dense de routes excellemment entretenues, l'Imperium ne dispose que d'un réseau routier assez peu développé.

Les Voies Impériales reliant entre elles les principales cités (Nuremberg à Wien par exemple, en passant par l'Obersalzberg et Salzburg) sont larges et relativement bien entretenues. Mais dés qu'on quitte ces importantes artères, on tombe dans des pistes bien souvent méconnaissables: à peine quelques poteaux indicateurs placés de loin en loin permettent-ils de distinguer la route des champs avoisinants.

Mais les Voies elles-même ne sont pas à l'abri des dégradations. A la neige, aux eaux de pluie et aux glissements de terrain, s'ajoute le pillage volontaire des pierres par les populations environnantes. On se procure ainsi des matériaux de construction à moindre frais.

Lorsqu'un administrateur impérial intervient et somme un responsable local de procéder à la réfection de la route, les travaux entrepris sont alors des plus primitifs. Alors que dans les cités, il existe une corporation officielle de paveurs, ce n'est pas le cas dans les campagnes. Les paysans et les esclaves employés à la réfection se contentent le plus souvent de boucher les trous avec de la terre, des fagots ou même des troncs d'arbres!

Tout cela pour dire qu'à part les Voies Impériales (et encore!), les routes de l'Imperium ne sont que pistes poussiéreuses et boueuses, profondément ravinées, et qu'un voyage entrepris dans ces conditions n'est pas de tout repos.

Avant de continuer plus avant il serait bon de rappeler les différentes Voies Impériales parcourant l'Imperium.

N°1: Nuremberg - Obersalzberg - Salzburg - Wien.

N°2: Nuremberg - Heidelberg.

N°3: Nuremberg - Dresde - Warsaw.

N°4: Wien - Warsaw.

N°5: Warsaw - Kiev.

N°6: Magdeburg - Heidelberg - Zurich - Turin - Marseille.

LES VEHICULES

Se déplacer d'un point à un autre de l'Imperium, par voie terrestre, requiert en fait deux qualités indispensables: la patience et la santé.

Dans le cas d'un court trajet, les plus fortunés utilisent le cheval, voire la litière ou quelquefois le mulet muni d'un cacolet. Mais, pour les plus désargentés, la seul et unique solution réside, sinon à pied, à utiliser la charrette ou la coche.

Durant les six premiers siècles de l'Imperium, les seuls transports en commun à sillonner les routes furent les charrettes, engins disgracieux et inconfortables à la caisse reposant directement sur les essieux des roues, au train d'avant non pivotant. Les voyageurs qui choisissaient ce moyen de transport devaient se résoudre à subir d'incessants cahots et à terminer n'importe quel parcours avec l'impression d'être passés dans un hachoir à viande.

A l'inconfort notoire s'ajoutait l'absence totale de possibilité de braquage: affronter le moindre virage tant soit peu raide, dans ces conditions, relevait de l'exploit. Achever un trajet sans avoir versé une ou deux fois tenait du miracle.

Au début du VIIème siècle, un ingénieux artisan d'Ingolstadt résolut le problème. Il inventa la kutsche. Le coche.

Au lieu d'être fixée aux essieux, la caisse du véhicule serait désormais reliée par des sangles. Des ressorts métalliques amélioreraient la suspension (s'ils ne se brisaient pas trop fréquemment, du fait de leur manque d'élasticité). On modifierait la forme des roues qui deviendraient «clochées» ou bien à moyeux inclinés, plus adaptées aux efforts, plus résistantes aux chocs.

Or donc l'artisan fabriqua le premier

«char branlant» ainsi qu'on le surnomma par la suite. Il le présenta au gouverneur de la cité qui vit aussitôt l'intérêt de la chose, accusa l'artisan de complot contre la sécurité de l'état, le fit jeter dans un cul de basse-fosse, s'appropria l'invention rédigea un rapport à l'intention du Ministre des Transports puis attendit.

Le Ministre félicita chaudement le gouverneur pour son ingéniosité et décréta qu'à Ingolstadt même serait installé le premier atelier impérial de fabrication de Kutschen. Le succès aidant, d'autres ateliers fleurierent un peu partout dans la cité (voir «Guide des Provinces» - Territoire Impérial: Ingolstadt).

Entre-temps, le véritable inventeur du char branlant avait été remis entre les griffes de la Sainte-Vehme qui expédia rapidement son cas. Jamais plus on ne revit ni l'artisan, ni son épouse et ses enfants, non plus que ses apprentis. La fabrication des kutschen devint production d'état et contribua notablement à arrondir les finances impériales. Le Ministre des Transports fut nommé conseiller auprès de l'Empereur, et le gouverneur d'Ingolstadt fut promu Ministre des Transports.

Comme quoi le malheur des uns fait bien le bonheur des autres.

Par la suite, on dota les kutschen d'un avant-train tournant, ce qui réduisit notablement le risque de verser dans les virages.

De toutes manières, charrettes ou coches, si différences il y a du point de vue sécurité, ne sont guère plus confortables les unes que les autres. Parfois bâchées (protection bienvenue contre les intempéries), leur plancher garni de paille fraîche afin d'atténuer les cahots, elles transportent les infortunés voyageurs à la vitesse ridicule de dix lieues à la journée, ceci à raison de dix à douze heures par jour, soit à peu prés la distance parcourue par un piéton en bonne condition physique...

LES VOYAGEURS

Afin d'illustrer notre propos, nous allons feuilleter le journal de voyage d'Albin Egin, lettré assermenté, administrateur impérial de rang modeste, effectuant un trajet de Starsburg à Nuremberg où il vient d'être promu. Mais laissons parler Albin Egin.

«Troisième d'avril de l'an 798 du Renouveau.

Le courrier annonçant ma nomination au service central des finances impériales de Nuremberg vient enfin d'arriver. Je dois me rendre toutes affaires cessantes dans la capitale de l'Imperium et me présenter devant le secrétaire du Ministre d'Etat afin d'entendre de sa propre voix l'intitulé de mes nouvelles fonctions. J'espère qu'il s'agira d'un travail sédentaire et non pas de contrôleur itinérant dans les campagnes! Je détesterais parcourir le Territoire Impérial, été comme hiver...

J'ai pris les dispositions suivantes: je partirai tout d'abord seul à Nuremberg, chercherai un endroit où loger ma famille puis, lorsque j'aurai réglé mes affaires les plus urgentes, je ferai venir Erna et les enfants. En attendant, ma chère épouse pourra toujours s'installer chez son père et vendre nos meubles afin de constituer un petit pécule.

Neuvième d'avril de l'an 798 du Renouveau.

Sur les conseils du Contrôleur Karstein, j'ai choisi de prendre une des charrettes privées effectuant la liaison plus ou moins régulière entre Strasburg et Heidelberg. Ensuite, je me rendrai à Nuremberg par un des coches de la ligne régulière.

Bien évidemment, je sais que le trajet prendra au moins une dizaine de jours, durée que je pourrais écourter en utilisant un bon cheval. Mais d'une part je n'ai jamais été un cavalier accompli, d'autre part je ne suis pas en excellente condition physique, tant s'en faut, et enfin la perspective de chevaucher seul à travers monts et forêts, d'affronter peut-être des hordes de loups ou de chiens sauvages, de rencontrer des bandes de trälars évadés ou de brigands ne laisse pas de m'inquiéter. Ainsi voyagerai-je beaucoup plus sûrement en compagnies et sous la protection d'un conducteur et surtout d'un convoyeur armé jusqu'aux dents.

Dixième d'avril de l'an 798 du Renouveau.

La charrette est là, devant moi, et je commence à me demander si je n'ai pas choisi la pire solution. Il s'agit d'un véhicule non bâché, monté sur quatre roues et tiré par quatre gros chevaux de trait à l'allure poussive. Le conducteur, personnage mal embouché, un Frank à en juger par son accent, invite grossièrement les passagers à grimper à bord. Le convoyeur, heu-

reusement, est bourguignon, mais malheureusement, il est tellement imbibé de schnaps qu'il ne saurait distinguer la crosse des canons de sa scopette! Et il manie son arme avec une insouciance qui fait froid dans le dos!

Cinq passagers se joindront à moi au cours de cette première étape jusqu'à Heidelberg: un couple de personnes âgées en route pour rendre visite à leur petit-fils, étudiant à la célèbre université, un jeune homme appelé au chevet de son père, un jeune couple et sa petite fille, lesquelles poursuivront ensuite leur chemin jusqu'à Nuremberg où ils ont paraît-il hérité d'une échoppe de sellier.

Ma chère épouse me souhaite un agréable voyage, mes trois enfants s'accrochent en sanglotant à mon manteau, tout ceci sous l'oeil goguenard du conducteur. Je monte à bord de la charrette et nous voilà partie nous franchissons la tour-porte nord de Salzburg, dans la cohue habituelle des matins de marché.

Onzième d'avril de l'an 798 du Renouveau.

Quelle épreuve que ce voyage! Tout d'abord, l'inconfort de cette charrette même pas garnie de paille fraîche mais d'une litière puante et détrempée par la pluie. Et parlons-en de la pluie! Elle n'a cessé de tomber depuis notre départ, nous glaçant jusqu'aux os! Nous nous serrons les uns contre les autres afin de nous communiquer mutuellement quelque chaleur. La petite fille tousse à fendre le coeur et ses parents, appréhendent quelque douloureuse issue à leur périple. Ils parlent déjà de s'arrêter à Heidelberg pour faire soigner l'enfant.

La route - mais peut-on parler d'une route? - n'est que fondrières, bourbiers, simple trace à travers la campagne. Cochons de paysans qui, en labourant, empiètent sur la propriété de l'état! Et ils poussent la malhonnêteté jusqu'à planter des arbres ou des haies, ensuite, pour dissimuler leur forfait! Par moment, nous ne savons même plus si nous sommes toujours sur le bon chemin ou si nous divaguons à travers champs.

Pas de relais pour la nuit, bien entendu. Nous avons passé quelques heures glaciales à la belle étoile, sans même un bout de toile pour nous abriter. Et ce pour un thaler d'argent par personne! Un scandale! Le convoyeur se réchauffe au schnaps, comme de bien entendu, mais n'a fait mine d'en proposer à qui que ce soit, excepté au conducteur, lequel ne s'est pas fait prier pour accepter. Ces deux ignobles individus se sont donc abominablement enivrés et nous avons dû supporter leurs chants paillards pendant plusieurs heures. Et ensuite leurs ronflements...

Pour tout dire, je n'ai pas fermé l'oeil de la nuit.

Douzième d'avril de l'an 798 du Renouveau.

Nous avons versé dans un fossé! Deux lieues à pied pour rejoindre un village - un tas d'infâmes masures - et trouver un forgeron susceptible de remettre une de nos roues en état. La réparation demandera une journée supplémentaire, a décrété le forgeron, et nous logerons à nos frais dans l'unique auberge - un bouge - du village. La réparation sera également à nos frais, partagés entre tous les voyageurs. Combien je regrette cette promotion à Nuremberg! Combien je regrette d'avoir quitté mon foyer pour entreprendre cette aventure...

Quatorzième d'avril de l'an 798 du Renouveau.

Devant nous se profilent enfin les murailles d'Heidelberg. Le salut. Nous avons quitté sans regret l'auberge du village et, personnellement, je suis dévoré par les puces et autres insectes parasites. Nous avons, toujours cahincaha, roulé toute une journée en pleine forêt, mais fort Heureusement sans incident notable. Nous n'avons aperçu ni loups, ni chiens, ni ours, ni brigands ou esclaves fugitifs. Par contre, nous avons croisé une petite patrouille de l'armée régulière, individus sans doute aussi peu recommandables que des brigands, vue la manière dont ils reluquaient la jeune passagère et aussi nos porte-monnaie. Heureusement, ils ont poursuivi leur chemin sans nous causer de tort.

A Heidelberg, c'est décidé, j'emprunterai un coche des lignes régulières. J'avais songé, par souci d'économie, à continuer le trajet dans une autre charrette d'une compagnie privée mais j'y renonce. Les charrettes privées sont, n'en doutons pas la plaie des transports de l'Imperium. A l'occasion, je toucherai un mot de ce problème à mes futurs supérieurs à Nuremberg.

Dix-septième d'avril de l'an 798 du Renouveau.

Quelle différence avec la première partie de mon voyage. Cette fois-ci nous roulons sur une Voie Impériale, dans une kutsche bâchée, abondamment garnie de paille fraîche pour nous étendre et nous disposons même de deux ban-

quettes pour nous asseoir en alternance.

Dix voyageurs font partie de l'expédition, ainsi que le conducteur mais pas de convoyeur. Les routes du Territoire Impérial sont sûres, nous a-t-on assuré.

Point négatif à signaler, par contre: les péages établis à l'entrée des bourgs, des ponts et des bacs sont à notre charge, ce qui n'était pas précisé dans le contrat passé à Heidelberg auprès de la compagnie régulière. Une véritable escroquerie dont je rendrai aussi compte quand le moment sera venu!

Des relais-auberges sont établis à peu prés tous les cinq lieues et sont relativement confortables, quoique à des prix exagérés... Il m'a fallu compter 90 groschens, presque un thaler d'argent pour obtenir un lit dans une chambre individuelle. A la prochaine étape, je choisirai un lit en dortoir. La nourriture est bonne mais pas donnée non plus: pour un repas à soixante groschens, on s'attendrait à mieux qu'à une omelette au lard, du pain d'orge et un pichet de bière. J'ai fait des repas autrement plus gastronomique à Strasburg avec la moitié de cette somme.

Vingt-troisième d'avril de l'an 798 du Renouveau.

Enfin arrivé à Nuremberg. La dernière lieue du parcours fut épouvantable: coche derrière coche, une file d'attente de quatre kilomètres avant de franchir la porte ouest de la capitale de l'Imperium. Un grouillement, une cacophonie de cris, d'appels, de jurons, de hennissements. Des paysans, des mendiants, des soldats, un chariot chargé de paille qui avait rompu son essieu... Voici tout de même le terme de cette aventure.

Hier au soir, dans le dernier relais-auberge où nous avons fait halte, se sont produits deux incidents fort déplaisants. Tout d'abord, pendant que nous prenions notre repas à la grande table commune réservée aux voyageurs de la ligne régulière, une rixe a éclaté entre deux bravaches installés devant les tréteaux soutenant le bar. D'autres consommateurs intervenant en faveur de l'un ou de l'autre protagoniste, la rixe s'est très vite transformée en bagarre générale et, bien qu'ayant pris mes précautions pour ne pas être directement mêlé à l'esclandre, je n'ai pu éviter une chope de terre cuite projetée d'un bout à l'autre de la salle. Lorsque j'ai repris connaissance, j'étais allongé à même le dallage couvert de tessons, baignant de tout mon long dans mon propre sang et dans la vinasse, l'arcade sourcilière ouverte et l'oeil gauche à demi-fermé, toute la partie gauche de mon visage présentant de curieuses nuances allant du jaune au pourpre violacé. Inutile de préciser que mes compagnons de voyage étaient tous plus ou moins contus et meurtris, à mon image.

Le lendemain, avant même l'apparition des premières lueurs de l'aube, deuxième incident, beaucoup plus impressionnant. Une douzaine de familiers de la Sainte-Vehme ont fait irruption dans le dortoir de l'auberge et nous ont tirés du sommeil, sans le moindre ménagement. Contrôle d'identités. Au terme d'un interrogatoire musclé, ils ont emmené avec eux un des voyageurs du coche, un individu que pour ma part je trouvais assez sympathique mais qui pourrait être en réalité un odieux terroriste du Groupe Stern. Bienheureux que je suis de ne pas avoir lié conversation avec cet homme, sinon, à l'heure qu'il est, au lieu de me diriger tout droit vers le secrétariat des finances impériales, je croupirais sans doute au fond d'une geôle de la Sainte-Vehme! Quelle horreur!»

Je journal de voyage d'Albin Egin appelle quelques commentaires:

Tout d'abord, on aura remarqué que les transports en commun de l'Imperium peuvent être assurés soit par des lignes régulières, pourvues de véhicules moyennement confortables, mais selon des tarifs assez onéreux, soit par des lignes privées, légèrement moins chères, mais dans des conditions pitoyables.

Le franchissement des cours d'eau et des péages est toujours à la charge des usagers.

Les relais-auberges, étapes obligatoires sur les Voies Impériales, ne sont souvent guère plus fréquentables que les pires bouges des cités ou des campagnes.

En résumé, prendre la route à travers l'Imperium n'est pas une mince affaire si on ne dispose pas de ses propres équipages, d'un bon cheval, d'une solide escorte, et de bonnes armes. Voilà sans doute pourquoi le citoyen de condition modeste est plutôt sédentaire et ne se hasarde à voyager que contraint par d'impérieuses raisons.

LIGNES MARITIMES BATEAUX ET VOYAGES PAR VOIE DE MER

LIGNES MARITIMES

Sur la façade océanique, en Europe même, l'Imperium ne compte que deux ports importants: Hambourg et Londonstadt (encore Londonstadt est-il situé dans l'intérieur des terres). En méditerrané, l'Imperium en compte quatre: Marseille, Syracuse, Rhodes et Thessalonique. Syracuse et Rhodes étant des cités-forteresses, dans leurs bassins ne mouillent que des bâtiments de guerre et des navires apportant du ravitaillement.

Les civils doivent donc se contenter des lignes existantes, à savoir: Hambourg-Londonstadt, Hambourg-Marseille, Londonstadt-Marseille, Marseille-Thessalonique.

Deux à trois fois par an, parfois plus mais souvent moins, des navires partent également de Hambourg à destination soir de La Plata (Colonie Argentine), soit de Capsburg (Colonie d'Afrique du Sud), avec escale à Londonstadt.

La ligne Marseille-Thessalonique est très irrégulière dans ses départs: ceux-ci dépendant pour l'essentiel des périodes de trêve entre l'Imperium et le Croissant. Si les navires de Grande-Espagne se contentent le plus souvent d'aborder les navires de l'Imperium pour rançonner les passagers, les chebecs du Croissant ne se privent pas de les attaquer et de les couler, non sans avoir auparavant capturé hommes, femmes et enfants. Les hommes sont ensuite enchaînés aux bancs des galères, les femmes enfermées dans quelques sérail ou employés comme domestiques, les enfants enrôlés dans les armées du Grand Mufti (après une plus ou moins longue période dans les casernes d'entraînement).

LES BATEAUX

Nous n'évoquerons pas ici le cas des navires de guerre, étudiés plus précisément dans la rubrique «ET SI ON S'ENGAGEAIT?». En ce qui concerne les bâtiments de transport, ceux de l'Imperium sont à peu prés tous conçus sur le même modèle: il s'agit de gros voiliers ronds à un seul mât étayé par de lourds haubans, soutenant une longue vergue transversale à voile carrée. Parfois un gouvernail d'étambot, parfois de simples rames de direction pendant à bâbord et tribord.

Ces navires de transport, comme les navires marchands, portent le nom de caraques. Ils sont solides mais lents et remontent très mal au vent.

Depuis quelques années, des armateurs commencent à lancer des navires à coque plus légère, à deux, trois ou même quatre mâts, et à voiles avant et arrière triangulaires. Mais ces vaisseaux plus maniables sont exclusivement réservés aux lignes effectuant les plus longs trajets (La Plata, Capsburg) et par conséquent rapportant les meilleurs profits.

LES VOYAGES PAR MER

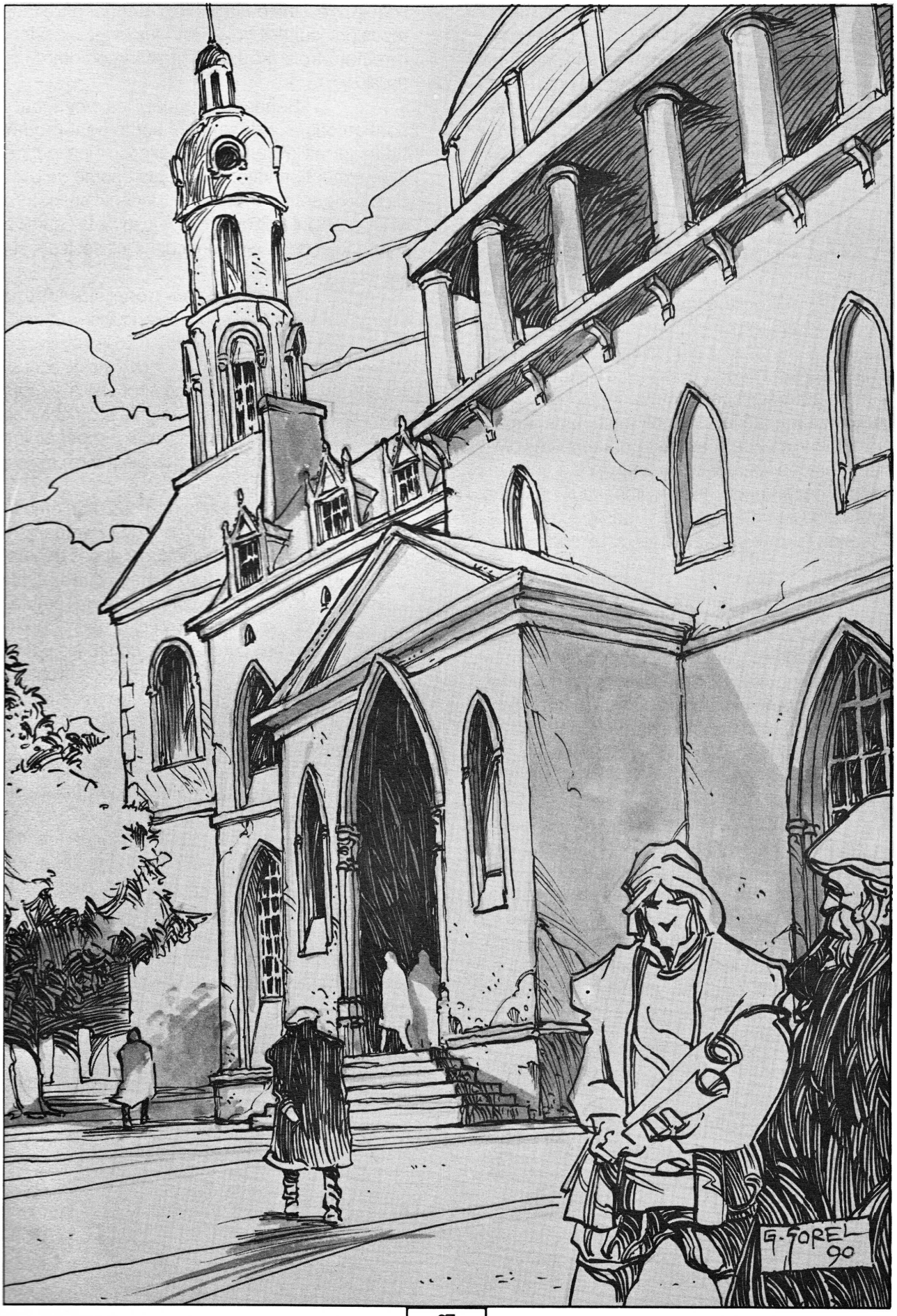
Ils ne durent jamais très longtemps sur les lignes européennes (de huit à dix jours au maximum), et les navires se contentent la plupart du temps de caboter le long des côtes. En règle générale, les voyageurs sont logés dans le château arrière des caraques.

Les revenus supérieurs choisissent des cabines individuelles formés de cloisons amovibles en bois ou en toile tendue sur des cadres de bois (les cabines les plus recherchées sont situées à l'extrême poupe du château-arrière car elles disposent de fenêtres). Ils dorment dans des couchettes suspendues pareilles à des boîtes, ont droit à trois repas par jour et, question hygiène, peuvent utiliser les «bouteilles», lieux de commodités et de toilette (à l'eau douce). L'équipage de chaque caraque comprend un infirmier-apothicaire-médecin à la disposition de ces passagers privilégiés.

Les revenus plus modestes se contentent de dormir dans des hamacs tendus dans l'entrepont, ou pire encore sur de la paille dans la cale. Ceux-là non droit qu'à un seul repas (les restes de l'équipage et des revenus supérieurs), mais ne peuvent utiliser les «bouteilles» du pont supérieur et, s'ils font appel à l'infirmier, paient ses services de leur poche.

A bord de ces navires, les distractions sont plutôt rares. Durant la journée, si le temps le permet, les voyageurs peuvent rester sur le pont et observez le travail de l'équipage, à condition de ne pas gêner les matelots, le soir, ils peuvent se joindre à une partie de dés, d'osselets ou de cartes. Parfois, les marins improvisent une petite fête à laquelle ils convient les voyageurs.

Lors des escales, il est recommandé aux passagers de ne pas quitter le navire. En effet, les tavernes du front de mer sont fréquentées


G.SOREL
90

par une faune bruyante et agressive, et les rixes sont monnaie courantes. De plus, les recruteurs de la marine impériale enlèvent parfois par force des malheureux qu'ils ont auparavant enivrés de mauvaise piquette additionnée de drogues diverses.

DIRIGEABLES ET VOYAGES AERIENS

Précisons-le dés maintenant: tout voyage aérien emporte rarement plus d'une douzaine de passagers, et à un tarif si élevé (de un à trois thalers or) que rares sont les revenus pouvant se permettre pareille dépense. Les voyageurs par voie aérienne sont donc, dans la très grande majorité des cas, des personnalités officielles en déplacement d'une province à une autre, des hauts-fonctionnaires impériaux chargés de mission par l'Obersalzberg, des gradés supérieurs de l'armée nommé à tel ou tel endroit par l'Empereur.

Les lignes aériennes régulières sont rares et partent presque toutes de Nuremberg, à destination des capitales de province. Au total, la flotte aérienne civile de l'Imperium compte à peine une vingtaine de dirigeables conçus pour emporter cinquante personne maximum (dont 16 à 26 hommes d'équipage selon l'importance de l'appareil).

La nacelle des passagers est située à l'avant des aéronefs, entre la cabine de pilotage et le carré de l'équipage. Les cabines ne sont jamais individuelles mais prévues pour deux ou quatre personnes. Alors que les hommes d'équipage dorment dans des hamacs, les passagers disposent, comme le commandant et son second, de véritables lits. Les deux cabinets de toilettes sont communs aux passagers, contigüs à ceux de l'équipage. Une petite salle à manger offre trois repas par jour (les trajets les plus longs excèdent rarement trois à quatre jours en comptant les escales).

Pendant le trajet, les voyageurs sont autorisés à déambuler sur le pont-promenade qui fait le tour de la nacelle, ou bien, par faveur exceptionnelle, à visiter la cabine de pilotage et de commandement. Il leur est par contre strictement interdit de grimper jusqu'à la coursive médiane et de se promener dans les secteurs supérieurs de l'aéronef.

Un voyage aérien peut être soit une source de plaisir, soit source d'angoisse indicible. Plaisir si le temps est au beau et si le voyage se déroule sans problème, à une moyenne de cent kilomètres à l'heures, à six ou sept cents mètres d'altitude. Angoisse si les éléments se déchaînent et que l'appareil est contraint de grimper à plus de deux mille mètres pour échapper par exemple à un orage.

Courants aériens, trous d'air, embardées et ballottements ne sont rien comparés à l'orage, terreur des commandants et des équipages. Qui n'a pas vu les feux d'électricité statique envelopper un dirigeable et menacer de l'embraser ne sait pas ce qu'est vraiment la peur. Qui n'a jamais entendu crépiter la grêle contre les parois de la nacelle ne peut se faire une idée de la chose! Et si, pour échapper à ces dangers, l'appareil grimpe et grimpe encore, froid et mal de l'air sont au rendez-vous!

Tout ceci explique pourquoi les lignes aériennes de l'Imperium sont si peu utilisées. Ajoutons que l'armée et la Fraternité Runique possèdent leurs propres dirigeables, lesquels emmènent parfois aussi des passagers civils munis d'une autorisation officielle. En règle générale, les appareils militaires sont beaucoup plus gros que les appareils civils, ils sont formidablement armés, mais beaucoup moins confortables. Par contre, leurs équipages sont souvent beaucoup plus expérimentés et capables de faire face avec sang-froid à n'importe quelle situation...

ET SI ON S'INSTRUISAIT ?

Au sein de l'Imperium, l'Université constitue un monde tout à fait à part, un univers pratiquement clos, organisé, géré et administré par la puissante Société du Vril ou Loge Lumineuse.

Précisons-le tout d'abord: dans l'Imperium, l'instruction n'est aucunement obligatoire. Il n'existe bien entendu pas d'équivalent aux crèches ou aux écoles maternelles, et pratiquement pas d'école de type primaire ou secondaire au sens où on pourrait l'entendre. Pour pallier à ces manques, différentes structures sont envisagées:

_ Les fils de jarls, de dignitaires et de citoyens aisés sont confiés dés leur plus jeune âge à un lettré assermenté qui fait alors office de précepteur.

_ Dans la plupart des villes et dans certaines campagnes, d'autres lettré assermentés ouvrent eux-même des classes et recrutent plus ou moins d'élèves payants. Ils dispensent une instruction de base, la plupart du temps notoirement insuffisante, mais englobant au moins des rudiments d'écriture et de lecture caroline, de langue germanique, et de calcul.

_ Dans certaines grandes villes, la Société du Vril loue les services de lettrés assermentés pour assurer la même instruction de base à de jeunes citadins. Les études sont alors gratuites mais seuls sont autorisés à les suivre les élèves les plus doués. Aux matières enseignées par leur collègues du privé (voir paragraphe précèdent), s'ajoutent des rudiments d'histoire, de géographie, de géopolitique, de botanique et d'astrologie.

On peut considérer que plus de 50% des sujets de l'Imperium sont illettrés. Ce chiffre comprend bien entendu les trälars (auxquels, selon une loi très sévèrement appliquée, il est interdit d'apprendre à lire et à écrire), mais aussi beaucoup d'enfants de citoyens aux revenus modestes (paysans, petits métiers des cités, etc...) ou insuffisants pour inscrire leur progéniture dans une école de type privé.

Vers 15 ou 16 ans, différents choix s'offrent aux écoliers.

Précisons avant toute autre chose que le «premier cycle scolaire» est ouvert aux garçons comme aux filles. Il n'en va pas de même par la suite.

Les fils de jarls sont obligatoirement dirigés vers une jarlschule où, à l'instruction primitivement acquise auprès de leur précepteur, on ajoutera diverses matières telles que l'héraldique, l'étude technique des armes à feu, la cartographie, la généalogie.

Les fils de dignitaires ou de bourgeois aisés, les jeunes gens issus d'école privées ou organisées par le Vril et qui ont fourni des preuves d'une certaine capacité, peuvent s'inscrire (moyennant finances) à l'Université de leur province. Toutes leurs années d'étude ultérieures seront à leurs frais.

Les élèves doués et remarqués par les contrôleurs impériaux bénéficient d'une bourse d'état pour s'inscrire à l'Université de leur province (le montant de cet bourse dépend bien souvent du degré d'influence de leurs parents auprès du gouverneur de la cité ou de la province).

Les élèves exceptionnellement doués reçoivent une bourse substantielle du Vril et sont inscrit d'office à la célèbre Université d'Heidelberg. Tous leurs frais d'études sont assurés par la Société du Vril.

Et les filles, direz-vous? Eh bien, les demoiselles de la noblesse, vers l'âge de 15 ou 16 ans, n'aspirent qu'à se fiancer ou à épouser un jeune jarl à l'avenir plein de promesses et lui donner beaucoup de futurs jarls. Les filles de dignitaires et de bourgeois aisés aspirent à la même chose mais guignent plutôt du côté des jeunes sous-dignitaires ou des héritiers de riches bourgeois. Les filles des citoyens aux revenus plus modestes s'accommodent de ne trouver à épouser que des jeunes gens de même condition sociale.

Ainsi en va-t-il de la condition féminine dans l'Imperium.

Notons cependant, pour éclaircir ce noir tableau, que certains représentants du sexe féminin parviennent parfois, à force de volonté, d'ambition et de capacités, à se hisser jusque dans les sphères dirigeantes de l'Obersalzberg, avec le rang d'épouse ou de maîtresse de gouverneur de province, de ministre, voire devenir concubine de l'Empereur (ce dernier, de par la loi, ne peut avoir d'épouse en titre). Mais de tels cas

sont limités et ne peuvent par conséquent être pris pour la règle générale...

Intéressons-nous maintenant aux jeunes gens inscrits dans une université. S'ils sont originaires du Territoire Impérial ou entrent dans la catégorie des surdoués, ils fréquenteront celle d'Heidelberg, sinon ils suivront les cours dispensés à l'université de leur province, à savoir:

Cantorbery, en Celtique.
Zurich, en Bourgogne.
Athènes, dans les Balkans.
Toulouse, en Frankie.
Ferrare et Bologne, en Lombardie.
Malmö, en Scanie.
Warsaw, en Ukraine.

Les effectifs de chaque université sont très variables: de plusieurs centaines à plusieurs milliers d'étudiants, de quelques dizaines à deux ou trois cents professeurs.

Les professeurs des universités appartiennent tous sans aucune exception à la Société du Vril. Ils ont principalement pour tâche de repérer parmi leurs élèves, boursiers du Vril ou non, les éléments susceptibles par la suite de devenir aspirants-astrologues et eux même sociétaires du Vril.

Les cours universitaires sont divisés en trois catégories:

_ Les matières principales sont l'astronomie, l'astrologie, la cosmologie, l'alchimie, la cartographie, les écritures gothique et runique, l'étude du germanique ancien et la botanique.

_ Les matières secondaires sont les langues étrangères (andin, arabe, nippon, hindoustani et ibérique), les sciences naturelles et la pharmacologie.

_ Les matières optionnelles sont l'histoire, la géographie, la géopolitique, l'arithmétique, et la législation.

_ Certaines autres matières sont enseignées très ponctuellement à de rares étudiants triés sur le volet. Par exemple l'étude de la langue dite «anglois ancien» ou bien l'analyse des textes anciens ou encore la cryptographie.

A l'issue de leurs années universitaires, différents choix sont proposés aux étudiants selon qu'ils ont ou non réussi leurs examens de passage.

_ En fin de première année, un étudiant recevra un simple diplôme de Lettré Assermenté qui lui permettra soit de s'établir comme enseignant en cours privé, soit comme précepteur, soit postuler pour un emploi subalterne dans l'administration impériale.

_ En fin de deuxième année, un étudiant peut espérer devenir précepteur chez un petit jarl, entrer dans l'administration (toujours dans les postes subalternes), s'établir comme médecin à domicile ou apothicaire.

_ En fin de troisième année, un étudiant s'établira comme chirurgien, soit public soit au sein des armées impériales, briguera un poste de sous-dignitaire dans une quelconque administration (parfois dans la Sainte-Vehme) ou postulera à un emploi de précepteur dans un grand burg ou chez un gouverneur de cité.

_ En fin de quatrième année, un étudiant se verra proposer un emploi de précepteur dans une famille de l'entourage impérial ou accédera aux rangs supérieurs de l'administration.

_ En fin de cinquième année, il sera présenté à un aréopage de sociétaires du Vril qui décidera si oui ou non le jeune homme mérite de recevoir le titre d'aspirant-astrologue. En règle générale, cet examen n'est que pure formalité et l'étudiant devient alors à son tour sociétaire de la Loge Lumineuse. Il quitte l'université pour un Hôtel du Vril où il sera pris sous tutelle par un Maître-Astrologue pendant cinq autres années à l'issue desquelles il sera enfin intronisé Sociétaire du Vril. Selon son ambition et ses capacités, il enseignera alors lui-même au sein d'une université ou bien gravira les échelons successifs menant au Conseil Supérieur du Vril.

Afin d'illustrer le plus simplement possible en quoi consiste l'existence d'un jeune homme admis en première année dans une enceinte universitaire, nous avons choisi d'écouter le Maître-Astrologue Ebbon, membre du Conseil Supérieur de la Loge Lumineuse, évoquer ses souvenirs de jeunesse. Ce petit discours fut prononcé à l'intention de la remise de leurs diplômes aux étudiants de la promotion 797 Toulouse.

«Tout d'abord, jeunes gens, il faut vous dire que l'Université de Toulouse ne ressemblait guère alors à celle que vous fréquentez aujourd'hui. L'enceinte était beaucoup plus exiguë, les lits plus durs, la nourriture rare, les études et les veilles pénibles. Nos dortoirs étaient situés prés des lieux d'aisance, et si sales et si infects que nombreux furent parmi nous les étudiants

G·GOREL
90

atteints par les fréquentes épidémies.

Mais, comme maintenant, nous nous levions au son de la cloche, à la quatrième heure du matin. L'éveilleur de service traversait les chambres pour allumer les chandelles et houspiller les retardataires.

Nous nous levions, nous enfilions pourpoints et culottes, chaussions nos souliers, jetions la toge sur nos épaules et descendions dans la cour pour la toilette matinale.

Les cours commençaient dés cinq heures. A huit heures, nous déjeunions frugalement d'un petit pain puis retour dans les salles.

A onze heures, repas composé d'un unique plat de viande et de légumes. Après cet intermède qui durait rarement plus d'une heure, nous commencions la révision de nos leçons et préparions les interrogations. Ensuite, nouvelles leçons et ceci jusqu'à six heures, moment du souper.

Nous n'étions toujours pas libérés pour autant puisque, après le souper, nous entamions de nouvelles séances d'interrogations et une récapitulation de la journée de travail.

Nous nous couchions à huit heures en hiver, à neuf en été, et ainsi, tout au long de l'année.

Vous tous avez également connu cette dure contrainte des corps et des esprits. Mais en ce jour où vous recevez ces diplômes que j'espère amplement mérités, vous conviendrez du bien-fondé de cette austérité. Vous aborderez vos occupations professionnelles avec toute la rigueur qu'on peut attendre de la part d'un citoyen de l'Imperium, et vous ferez votre chemin au sein de notre belle société.»

On notera cependant que les cours s'interrompent du samedi midi au dimanche soir, et que les étudiants peuvent s'ils résident dans la cité même, regagner leur foyer, s'ils résident plus loin, recevoir des visites (les familles peuvent loger dans de petits pavillons spécialement destinés à cet effet). S'ils n'attendent aucune visite, les étudiants emploient alors leur temps libre à des jeux d'intérieur ou de plein air, parmi lesquels la paume, la courte boule et la grande boule, les barres, le palet, les quilles, la crosse, les cartes ou les dés (ces deux derniers jeux étant en principe prohibés).

Certains étudiants, en dépit des risques que cela comporte, n'hésitent pas non plus à faire le mur et à s'aventurer dans les quartiers chauds des cités.

Les cours se déroulent en salle pendant la mauvaise saison (lesquelles sont trop souvent surpeuplées et très mal aménagées du point de vue acoustique), mais en plein air dés les beaux jours. Le professeur grimpe alors sur une chaire qu'on dresse pour l'occasion.

Chaque étudiant, en dehors de ses affaires personnelles, se voit confier un certain matériel scolaire: écritoire, rames de papier, lot de plumes et de mines de plomb, chandelier (nécessaire pour éclairer les pupitres durant certains cours du soir), mais très rarement des livres (ceux-ci sont en général confiés à la communauté d'une classe entière, vue leur rareté).

ET SI ON PARLAIT ?

Un certain nombre de langues officielles sont utilisées dans la Terre Creuse, à savoir:

_ Imperium, le germanique.
_ Empire du Soleil Levant, le nippon.
_ Empire Andin, le quechua, et sa variante réservée à la noblesse, le runa-simi.
_ Empire du Croissant, l'arabe.
_ Empire Indo-Iranien, l'hindoustani.
_ Royaume de Grande-Espagne, l'ibérique.

Dans chacun de ces états, à la langue officielle se greffent très souvent des dialectes régionaux ou provinciaux. Ainsi, dans l'Empire du Soleil Levant, le sinois parlé dans la province de Chine, ou dans l'Empire Andin le nahuatl parlé dans la province du nord, le Chinchasuyu.

En ce qui concerne l'Imperium, la situation est quelque peu différente. Les autorités en place, depuis huit siècles, ont tout fait pour imposer une langue unique et faire disparaître toutes les autres. C'est ainsi que la langue primitivement utilisée dans le Territoire Impérial et dans le Protectorat de Bourgogne, le germanique, a fini par remplacer officiellement tous les autres dialectes locaux.

Ce germanique est qualifié de «moderne». Il existait en effet, du temps de l'Age Mythique, un germanique «ancien» apparemment quelque peu différent. Le germanique moderne semble être devenu une combinaison du germanique ancien et de plusieurs autres dialectes particuliers à chaque province. On peut affirmer, sans trop se tromper, que ce germanique moderne comporte des apports franks, lombards, scaniens, ukrainiens et même anglois.

L'anglois est un cas tout à fait à part. Il s'agissait autrefois de la langue parlée dans l'île de Grande-Bretagne et sans doute celle parlée dans l'Empire des Etats-Unis d'Amérique... Après la victoire du Grand-Etat sur les Etats-Unis d'Amérique, par l'emploi de l'Arme Suprême, après la reddition et l'invasion de la Grande-Bretagne, la pratique de l'anglois fut déclarée proscrite et remplacée autoritairement par le germanique. Huit cents ans plus tard, les seuls individus à posséder encore quelques notions d'anglois sont les Sociétaires du Vril: ils utilisent leurs connaissances pour traduire de très anciens documents, lorsqu'ils en trouvent.

Les autres langues provinciales (frank, lombard, balkanique, scanien, ukrainien) ont de même disparu mais par assimilation progressive et non pas de manière brutale et, comme nous le disions plus haut, on en retrouve des traces dans le germanique «moderne» (ainsi, par exemple, le mot «trälar» et le mot «jarl» sont d'origine scanienne).

Sur l'île d'Erin plus particulièrement et en règle générale dans toute la Celtique, les citoyens de souche non germanique s'expriment parfois dans le très ancien dialecte celte. L'usage de ce dialecte est en principe formellement interdit mais il s'est pourtant transmis de siècle en siècle et continue d'être utilisé en privé. Il semblerait que les esclaves de tout l'Imperium et également les opposants au régime (le Groupe Stern pour ne pas le nommer) aient adopté ce dialecte pour communiquer secrètement, à l'abri des oreilles indiscrètes. En dépit de toutes ses tentatives d'infiltration et de noyautage des groupes d'opposition, la Sainte-Vehme n'a jamais réussi à établir un lexique germano-celte et, depuis bien longtemps, elle attend en vain qu'un prisonnier ou un traître livre les secrets de ce dialecte.

Pour nous résumer, la langue unique et officielle de l'Imperium est le germanique. La langue secrète des esclaves et des opposants est le celte.

L'écriture de la langue germanique.

La forme d'écriture la plus couramment utilisée est la «caroline». C'est celle qu'emploie la majorité des citoyens, y compris les lettrés assermentés, fonctionnaires d'état ou non.

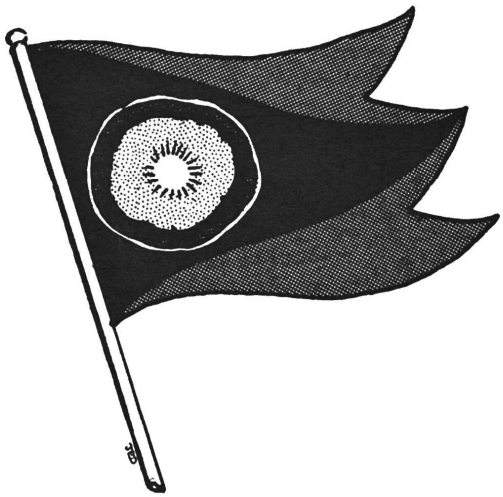
Les jarls utilisent plus volontiers l'écriture gothique, marque de leur rang social.

L'écriture runique a peu à peu été délaissée par les jarls car trop compliquée à utiliser, mais les Seigneurs des Runes se font un point d'honneur de ne pas la laisser tomber en désuétude.

L'écriture de la langue celte.

Elle n'est connue que des esclaves et des opposants au régime de l'Imperium, et de

certains Sociétaires du Vril (qui refusent d'en transmettre le secret à la Sainte-Vehme). Cette écriture, fort complexe, s'apparente à une sorte d'alphabet sacré ressemblant à l'alphabet morse. Les signes, ou «ogams» consistent en des séries de traits gravés de part et d'autre de l'arête d'un morceau de bois ou d'un caillou. Une lettre peut être représentée par un à cinq traits, à droite, à gauche ou des deux cotés de l'arête. Ce système a bien sûr ses limites, dans le cas de messages longs, mais pour des messages plus courts, il permet une transmission très discrète. On laisse en un endroit convenu d'avance un simple morceau de bois que le destinataire ramassera, déchiffrera puis brisera ou brûlera ou raclera pour effacer toute trace... De même, alors qu'une fouille révélera aussitôt un message écrit sur papier, la Sainte-Vehme passera souvent à coté d'un bâton strié ou encoché...



G·TOREL
90

ET SI ON SE SOIGNAIT ?

APOTHICAIRES, MEDECINS ET CHIRURGIENS

Disons-le tout net: il ne fait pas bon tomber malade ou devoir subir une intervention chirurgicale dans l'Imperium. Et cet avis ne s'adresse pas uniquement au simple citoyen, au plus modeste villageois ou au petit bourgeois d'une quelconque cité, mais aussi aux hauts-fonctionnaires comme aux nobles jarls, et même à l'Empereur et à ses proches...

Périodiquement, les populations de l'Imperium sont décimées par des épidémies. Dans les deux premiers siècles de son existence, il y eut ce qu'on appela Mort Silencieuse, un mal étrange et meurtrier sans doute né des séquelles de l'Arme Suprême. Par la suite, diverses épidémies éclatèrent sporadiquement, transmises par les colonies de rats pullulant au sein des cités.

Les maladies les plus fréquentes sont donc celles contractées par suite de l'insalubrité ambiante. Dans des villes trop souvent dépourvues de fosses d'aisance et de système de tout à l'égout, dans une société où l'hygiène est trop souvent un simple mot, les risques d'infection sont énormes.

Les moyens de prévention sont quasiment nuls, et les moyens pour combattre tous ces maux ne sont pas à la hauteur.

L'université forme évidemment tous les futurs apothicaires, médecins et chirurgiens. Les deux premiers métiers se confondent bien souvent, l'apothicaire exerçant également la médecine, dans les villes mais également dans les gros bourgs ou même dans les villages, alors que le chirurgien, fonction spécialisée, se rencontre uniquement dans les grandes cités et au service des revenus les plus conséquents, ou bien au sein des armées.

Le problème, car problème il y a, tient dans le fait que le principal objectif des autorités universitaires est de former les futurs fonctionnaires impériaux. Par conséquent, seuls les étudiants les moins doués se tournent, après avoir échoué à tous leurs examens, vers la médecine ou la chirurgie. S'ils échouent même dans ces domaines, les étudiants les moins brillants auront toujours en main un quelconque diplôme de lettré-assermenté qui leur permettra de briguer un petit emploi administratif, le secrétariat ou l'intendance d'un jarl de province.

APOTHICAIRES ET MEDECINS

Dans l'Imperium, l'apothicaire tient boutique, et il vend indifféremment herbes, potions, élixirs, la plupart du temps concoctés par lui-même selon des notions plutôt fantaisistes. Comme il se double d'un médecin, l'apothicaire reçoit sa clientèle dans son arrière-boutique.

Le médecin à domicile ne tient pas boutique et visite directement ses malades, emportant avec lui une mallette contenant souvent les mêmes herbes, potions, élixirs que son concurrent ayant pignon sur rue, mais étiquetés sous des noms différents. Les deux catégories se haïssent cordialement, les seconds jalousant les premiers, et les premiers dénigrant systématiquement les seconds.

L'apothicaire ouvre sa boutique très tôt le matin et la referme très tard le soir. Il paie des hommes et des femmes pour ramasser les herbes et autres ingrédients nécessaires à l'élaboration de ses potions. Il emploie des potards pour mettre les dites-potions en fioles et les étiquete d'une belle écriture caroline. Ensuite, il les vend au prix fort à ses clients.

Le médecin à domicile passe lui-même ses matinées à cueillir ses herbes ou rassembler ses autres ingrédients, à les mettre en fiole et à les étiqueter. L'après-midi, il se rend auprès de ses malades et vend sa marchandise aussi cher, sinon plus que son concurrent.

Tout ceci explique pourquoi les citoyens de l'Imperium préfèrent de loin rendre visite à l'apothicaire que consulter le médecin venant à domicile. S'ils en ont la force, ils se font conduire chez le premier, disposent de banquettes pour s'allonger, reçoivent les soins que paraît-il leur état exige. S'ils sont tout à fait incapables de se déplacer, ils font appel au second qui ne fait alors qu'entrer et sortir de chez eux. Il s'informe de leurs symptômes, leur prend le pouls, jette un oeil à leurs urines puis se retire. Le client s'estime le plus souvent trompé. La prochaine

fois, il rendra visite à l'apothicaire de son quartier.

Apothicaires et médecins se reconnaissent à leur tenue vestimentaire, laquelle est à peu prés identique: ils portent soutane noire courte boutonnée de bas en haut, descendant jusque sous le genou. Leur ceinture est noire, de même que leur chapeau pointu à large bord. Les apothicaires, plus aisés, égaient un peu cette tenue par des gants jaunes et parfois une petite cape de même couleur flottant sur les épaules.

Chaque apothicaire ou médecin à domicile possède en propre un grand registre dans lequel il consigne les remèdes qu'il infligera à ses patients. Ce registre, il le léguera à son fils ou un de ses proches qui embrassera plus tard la même carrière. jetons, par simple curiosité, un oeil sur le registre de Messer Calibus, apothicaire exerçant son digne métier en la belle cité de Dresde, Territoire Impérial.

«Pour guérir fistules, rougeurs, obscurité d'yeux, étancher les larmes: faire absorber au patient de l'eau distillée de fiente d'homme roux.

Pour guérir la jaunisse, prendre lombrics de terre, les laver en vin blanc, les faire sécher puis en donner de petites cuillerées avec du vin blanc.

La goutte frappe particulièrement les personnes d'un certain âge habituées aux excès de table et de boisson. Pour la réduire, prendre une oie bien grasse qui soit plumée et nettoyée au dedans, deux ou trois chatons bien nourris, hacher le tout bien menu avec du sel et rôtir à petit feu. Le produit distillé sera ensuite gardé pour faire onction.

Pour détruire les calculs des reins et de la vésicule, oindre le patient de sang de renard.

Afin de se garder de l'horrible peste, porter ou faire porter au patient, en collier, une des pierres suivantes: agathe, diamant, escarboucle, grenat, jaspe, rubis ou topaze.

...

Abaisser la fièvre chez un patient: lui faire avaler tout chaud un coeur de tourterelle.

Douleur dentaire: faire toucher au patient la dent d'une taupe vivante.

...

Fièvre quarte: faire porter au col du patient une araignée enclose dans une coquille de noix.

...

Hydropisie: il est conseillé de faire porter au patient une application de crapauds vivants autour des reins.

...»

Enfin, le registre de Messer Calibus contient cette ordonnance très intéressante concernant le sexe féminin:

«Pour garder que la femme mariée ne s'abandonne à autre qu'à son mari, lui donner à boire secrètement le foie d'une hirondelle brûlé et mis en poudre et mêlé au vin...»

Ainsi on peut le constater, les méthodes des médecins ou apothicaires de l'Imperium sont parfois sujettes à caution (!). Les chirurgiens appliquent souvent des traitements qui ne le sont pas moins.

CHIRURGIENS

Ils interviennent en de nombreuses occasions, bien sûr, mais plus particulièrement sur les champs de bataille ou pour opérer des individus mis à mal par des brigands de grands chemins. Dans ces cas-là, le sort du patient dépend bien souvent de sa résistance à la douleur. En effet, les chirurgiens les moins recommandables cautérisent les plaies au fer rouge ou à l'huile bouillante. D'autres, plus évolués, expérimentent parfois des onguents adoucissants à base de jaune d'oeuf, d'huile rosat et de térébenthine.

Pour certaines opérations moins spectaculaires, les méthodes ne sont pas moins rudes. Un exemple: les interventions concernant les yeux. On opère la cataracte en introduisant une aiguille dans l'oeil, derrière l'iris, et parallèlement à lui, afin d'abaisser le cristallin devenu opaque. Celui-ci reste alors dans le bas-fond de l'oeil...

Cependant, il n'en faut pas conclure trop hâtivement que tous les chirurgiens sont incapables. Certains sont spécialisés dans la chirurgie osseuse crânienne, d'autres dans le traitement des luxations, d'autres excellent à extraire les flèches et autres projectiles, d'autres enfin inventent des prothèses.

Pour la chirurgie osseuse crânienne, ils utilisent des scies d'acier de différents modèles, présentant des encoches à la jonction du manche, et permettant d'introduire l'extrémité de l'instrument dans les cuir chevelu. Ils se servent de sortes d'élévateurs destinés à ramener en position normale une boite crânienne enfoncée.

Les réductions de luxations de

l'épaule, par exemple, se pratiquent à l'aide d'une petite échelle. le patient a les pieds posés sur un tabouret et place son aisselle au niveau d'un des barreaux. Le chirurgien, de l'autre côté de l'échelle, saisit le membre luxé et exerce un mouvement contraire à celui qui a provoqué la luxation (dans ce cas d'intervention, le chirurgien est souvent accompagné d'un collaborateur).

Pour extraire les flèches ou les balles, on dispose de plusieurs moyens.

Flèches: on passe la pointe d'un instrument dans la blessure en lui faisant suivre le trajet inverse de celui emprunté par le projectile. Quand la flèche s'est brisée dans la blessure, on procède à une contre-incision, d'où l'utilisation de deux pinces, une pour tirer et l'autre pour pousser. Les pinces peuvent être de deux modèles, soit manuel, soit à vis.

Balles: on se sert d'un instrument appelé «bec de lézard» qui écrase les balles et en facilite ainsi l'extraction. La pince s'ouvre grâce à une charnière qui fait saillie en dehors. D'autres instruments sont utilisés quand le projectile est fiché profondément dans l'os.

On se sert d'une pince à bec de corbin pour la ligature des vaisseaux sanguins, et d'une pince à bec de cygne pour l'extraction de projectiles métalliques. Les deux branches de la pince sont introduites dans la plaie pour saisir le corps étranger. Une vis à main permet alors de tenir les deux branches fortement serrées afin de faciliter l'extraction.

Les chirurgiens prothésistes sont très demandés dans l'Imperium. Ils sont capables de remédier aux pertes de membres dues à la guerre ou à diverses incidents.

Prenons l'exemple d'une main artificielle entièrement métallique, conçue par Messer Grimoald à l'usage du Maréchal Hon, gravement blessé lors d'un engagement contre les armées du Soleil Levant. Cette main avait nécessité des mois de patient travail de la part d'un artisan-horloger de Nuremberg, sur des plans fournis par Messer Grimoald, chirurgien impérial de l'Obersalzberg. Une gâchette située à la racine de la prothèse permettait la fermeture ou l'ouverture des quatre doigts, cependant que d'autres gâchettes secondaires permettaient de garder ces doigts ouverts ou fermés. Une armature masquait très esthétiquement le mécanisme.

La main était prolongée en direction du bras par des attelles, et des bracelets de cuir permettaient leur fixation sur le moignon de l'avant-bras. En tout état de cause, la manche du pourpoint du Maréchal Hon recouvrait le tout.

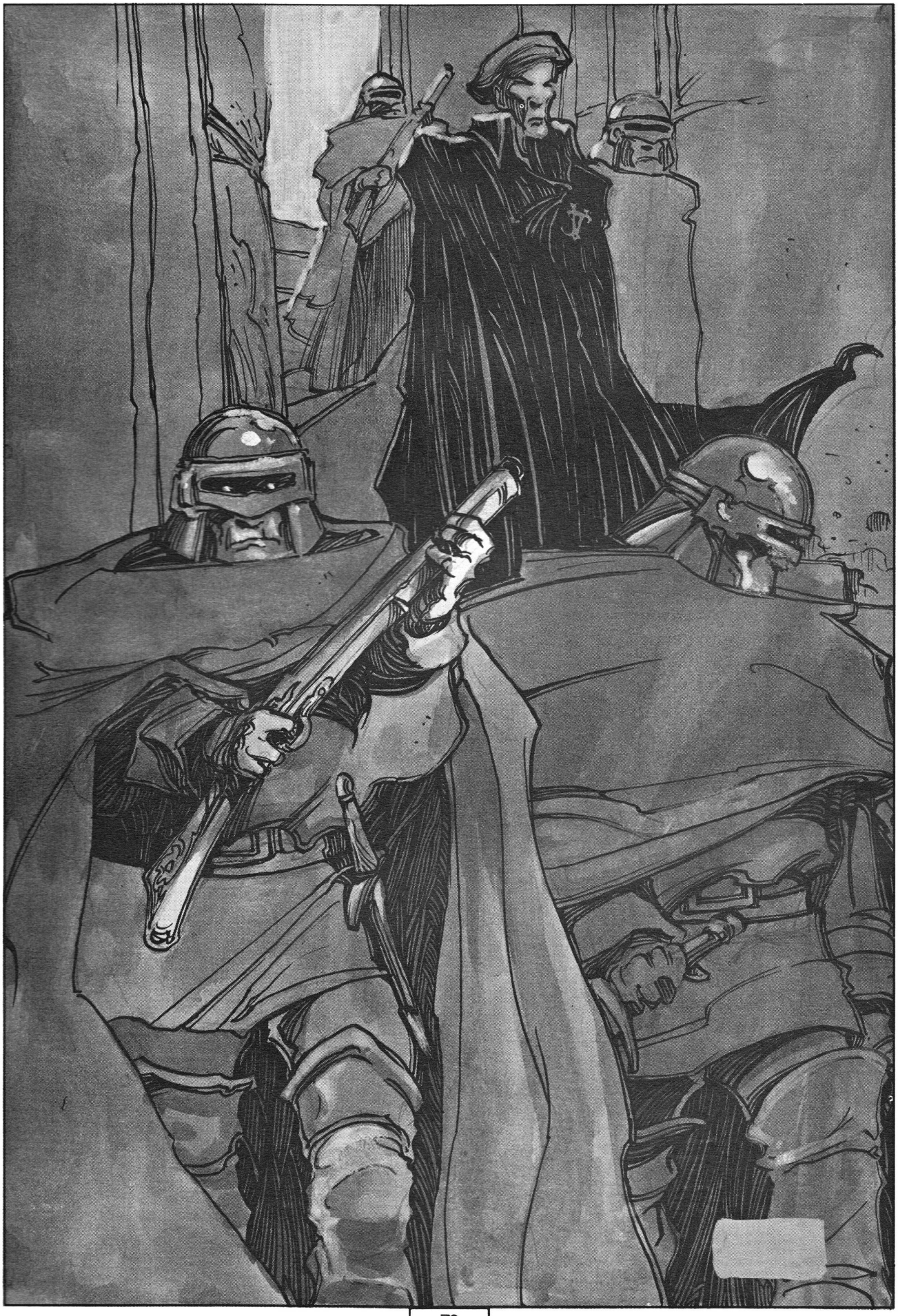
Plus fort encore, Messer Grimoald se spécialisa ensuite dans l'élaboration de mains avec avant-bras artificiels, et de jambes artificielles comprenant le genou, la jambe et le pied. Il ne put malheureusement aller jusqu'au bout de ses expérimentations car il fut impliqué dans un complot contre la sécurité de l'Etat (sur dénonciation d'un confrère jaloux, très certainement) et il disparut à jamais dans les sous-sols de «Zum Turken», l'antenne de la Sainte-Vehme pour l'Obersalzberg.

Les chirurgiens de l'Imperium sont vêtus sensiblement de la même tenue que les apothicaires ou les médecins à domicile, à cette différence prés qu'ils arborent collet d'hermine sur leur soutane noire.

Faisons pour terminer, et par simple curiosité, l'inventaire d'une trousse de chirurgien de l'Imperium. Signalons que le simple achat de cette trousse excède deux thalers or, somme que le chirurgien débutant doit bien souvent emprunter à des prêteurs sur gages en hypothéquant une partie de ses revenus à venir.

La trousse contient les instruments suivants: un élévateur à main (nécessaire à une trépanation du crâne), un bistouri, deux écarteurs (pour écarter les lèvres d'une plaie), trois sortes de trépans, un poinçons, deux élévateurs doubles courbés, un vilebrequin avec un quatrième trépan et une clef, un bec de lézard, un tire-fond, une pince à bec de corbin, une pince à bec de cygne et une vis à main.

Note: certains chirurgiens sont parfois spécialisés dans les extractions dentaires, mais les prix pratiqués incitent plus souvent les citoyens aux revenus modestes à s'adresser à des praticiens itinérants. Ceux-ci tiennent estrade dans les foires et autres lieux publics, et opèrent derrière un paravent, à grand renfort de roulements de tambours et de coups de cymbales, cette cacophonie devant en principe couvrir les cris de douleur des patients.



REBOUTEUX ET SORCIERS

Dans les campagnes reculées, il est parfois très rare de dénicher un médecin à domicile et à plus forte raison un apothicaire ou un chirurgien. On s'adresse alors aux rebouteux, aux sorciers et autres inciseurs. Ces individus soignent aussi bien les pleurésies que les entorses, ouvrent les abcès et pratiquent les saignées. Leurs interventions sont parfois couronnées de succès, souvent non.

Tant que nous sommes dans le chapitre des soins et plus particulièrement des praticiens exerçant au fin fond des campagnes, rappelons que ces derniers utilisent bien souvent les plantes pour traiter leurs malades.

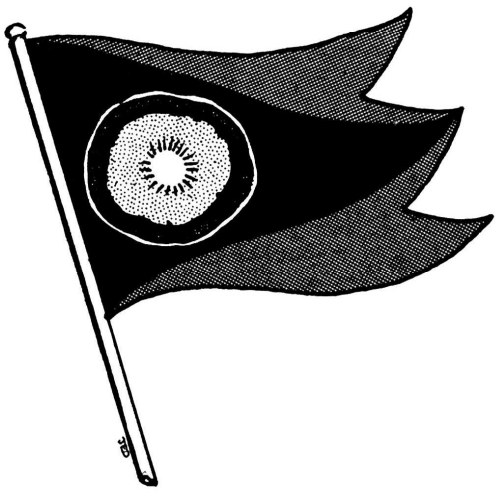
En ville, les apothicaires, nous l'avons dit, et également les médecins à domicile, se servent aux aussi de plantes dans le cadre de leurs traitements.

Le voyageur peut lui-même être amené à tenter de se soigner par l'absorption de tisanes ou l'application de certains onguents de sa propre fabrication. A ce voyageur, nous prodiguerons quelques conseils.

Le monde végétal peut apporter le soulagement mais aussi la mort. La ciguë, qu'on trouve souvent parmi les ruines et les décombres, contient entre autres un alcaloïde toxique, la cicutine. La noix vomique contient un poison très violent: la strychnine. La digitale pourprée, plante très commune dans les campagnes, contient le poison nommé digitaline.

Le genêt provoque des troubles digestifs, le laurier rose des troubles cardiaques. Le ricin, l'aconit, le chanvre, la vigne vierge, la nielle des blés et l'arum sont des plantes toxiques.

On a parfois accusé la Sainte-Vehme de la province des Balkans de réduire certains de ses prisonniers à l'état de morts-vivants, qu'elle fait ensuite passer pour des stregoïcas ou des nosferats! D'après le Groupe Stern, les familiers de la police secrète de l'Imperium se servent d'ingrédients exotiques rapportés en secret par certains des leurs ayant fait l'aller-retour jusqu'à la colonie Argentine. Ces ingrédients exotiques sont d'une part une plante amérindienne, la datura, et d'autre part le venin du poisson-hérisson, bestiole fréquentant les mers chaudes du Chinchaysuyu, le pays mexicatl situé au nord de l'Empire Andin. Après avoir pris une potion à base de ce mélange, les malheureux prisonniers de la Sainte-Vehme sombrent paraît-il dans une véritable léthargie et exécutent tous les ordres qu'on peut leur donner...



ET SI ON CROYAIT ?

Quelques précisions

Par définition, une religion consiste en une reconnaissance par une société humaine d'un pouvoir ou d'un principe supérieur de qui dépend sa destinée, et à qui obéissance et respect sont dûs. Ainsi, durant la période précédant l'Age de la Mort Silencieuse, des peuples éprouvaient le sentiment d'une obligation envers leurs dieux (dans le monde de la Terre Creuse, Andins, Nippons, Sectateurs du Croissant, Indo-Iraniens et Espagnols se conforment toujours plus ou moins à cette définition).

Le mot «religion», dans ce contexte, exprime alors plusieurs idées: d'abord celle d'une affirmation spéculative (l'existence d'une entité supérieur), ensuite l'accomplissement d'un ensemble d'actes rituels, enfin celle d'un rapport direct et moral de l'âme humaine avec le ou les dieux.

Dans l'Imperium, le mot «religion» n'existe pas ou du moins pas dans ce sens.

La théorie de la Terre Creuse, rappelons-le s'appuie sur trois postulats:

1 - L'univers est clos, enfermé dans une infinité rocheuse. Le soleil reste immobile à l'intérieur d'une sphère creuse. La lune et les étoiles (l'univers-fantôme) gravitent autour de ce soleil et créent l'alternance du jour et de la nuit.

2 - Il existe d'autres terres creuses égrenées au sein du roc, ainsi qu'une sorte de chapelet. Ces terres creuses communiquent les unes avec les autres par l'intermédiaire de «Passages» situés aux deux pôles.

3 - L'Imperium est l'état élu, destiné à régner sur la Terre Creuse primitive, puis sur toutes les autres terres creuses.

Enfin, il existe un quatrième postulat (qui est plus une légende d'ailleurs), selon lequel, après mille ans d'existence Celui-Qui-N'est-Pas-Nommé reparaîtra se qui déclenchera l'»Armagedon» et détruira la Terre Creuse, et peut être même les autres terres creuses.

Conséquemment, tout citoyen de l'Imperium soucieux de ne pas avoir affaire à la Sainte-Vehme se doit de montrer, le plus ostensiblement possible, qu'il adhère entièrement à ces trois postulats. Qu'il vive à Malmö ou Syracuse, à Beograd ou Londonstadt, il versera au moins une fois par an une contribution financière au Vril, contribution qui, en principe, financera les expéditions organisées pour trouver un «Passage».

S'il en a les moyens, le même citoyen fera au moins une fois dans sa vie le voyage jusqu'à l'Obersalzberg, où on lui montrera le «THING», la table de marbre dont nous avons précédemment mentionné l'existence (Cf «Obersalzberg»). A coté de laquelle il s'agenouillera et demandera en son nom et celui de sa famille, le non retour de Celui-Qui-N'est-Pas-Nommé afin, d'éviter l'Armagedon qui doit dévaster la Terre Creuse. Car selon la même légende que celle suscitée: si tous les citoyens de l'Imperium viennent un jour, soient en personne, soient représentés par un membre de leur famille s'agenouiller à coté du «THING», Celui-Qui-N'est-Pas-Nommé ne pourra pas revenir. Rappelons que cette table de marbre doit être brisée par la foudre peu avant le retour de Celui-Qui-N'est-Pas-Nommé.

Mais surtout, surtout, le bon citoyen de l'Imperium apportera régulièrement sa contribution à la chasse aux hérétiques et aux ennemis de l'état. Traduisons ceci par: il dénoncera toute personne suspecte, toute parole subversive.

L'Imperium est la société de la délation: ne pas dénoncer l'hérétique, c'est s'en rendre complice. Cette loi non écrite est inculquées aux enfants dés leur plus jeune âge et on a parfois vu, dans certains cas extrêmes, des hommes et des femmes dénoncés par des membres de leur propre famille!

Il n'y a pas, dans la pseudo-religion de l'Imperium, place pour des entités supérieur du style Viracocha (Empire Andin) ou Vichnou (Empire Indo-Iranien) ou bien Sainte-Trinité (Grande-Espagne). Tout au plus pourrait-on faire un parallèle avec le «culte des ancêtres» célébré dans la province chinoise du Soleil Levant. Car les citoyens de l'Imperium rende hommages à leurs morts en se rendant régulièrement sur leur tombes, mais sans apporter le caractère religieux du «culte des ancêtres».

En vérité, depuis huit siècles, le principal objectif des maîtres de l'Imperium a été de substituer une philosophie politique à toute religion. Cette philosophie politique a tenté de mo-

deler les pensées de chaque citoyen, de manière à lui faire admettre que l'Imperium est destiné à régner sur la Terre Creuse, que seul l'Imperium détient la vérité (théorie de la Terre Creuse) et que toutes les religions des autres empires sont basées sur le mensonge.

CROYANCES ET SUPERSTITIONS

En dépit des efforts de la Sainte-Vehme, toute notion religieuse ou superstitieuse n'a pas disparu pour autant. Si dans le noyau central de l'Imperium, ces efforts ont été couronnés de succès, il n'en va pas de même dans certaines provinces excentrées.

CELTIQUE

Dans les Marches de Celtique, et plus particulièrement dans l'île de'Erin, les populations indigènes croient en un véritable panthéon d'êtres surnaturels. Ceux-ci sont sensés vivre en nombreuses tribus occupant le ciel, la terre et la mer. pour les Celtes, il existe un Monde des Morts, le Sid, qui interpénètre à l'occasion le Monde des Vivants. Les êtres surnaturels peuvent être réfugiés dans les entrailles de la terre, au fond des lacs ou des océans. Ils ont pour nom: Fées, Génies, Korrigans, Elfes, etc...

Un être surnaturel peut apparaître à un Celte sous une apparence humaine, mais également sous celle d'un cygne, d'une taureau, d'un homme-oiseau...

SCANIE

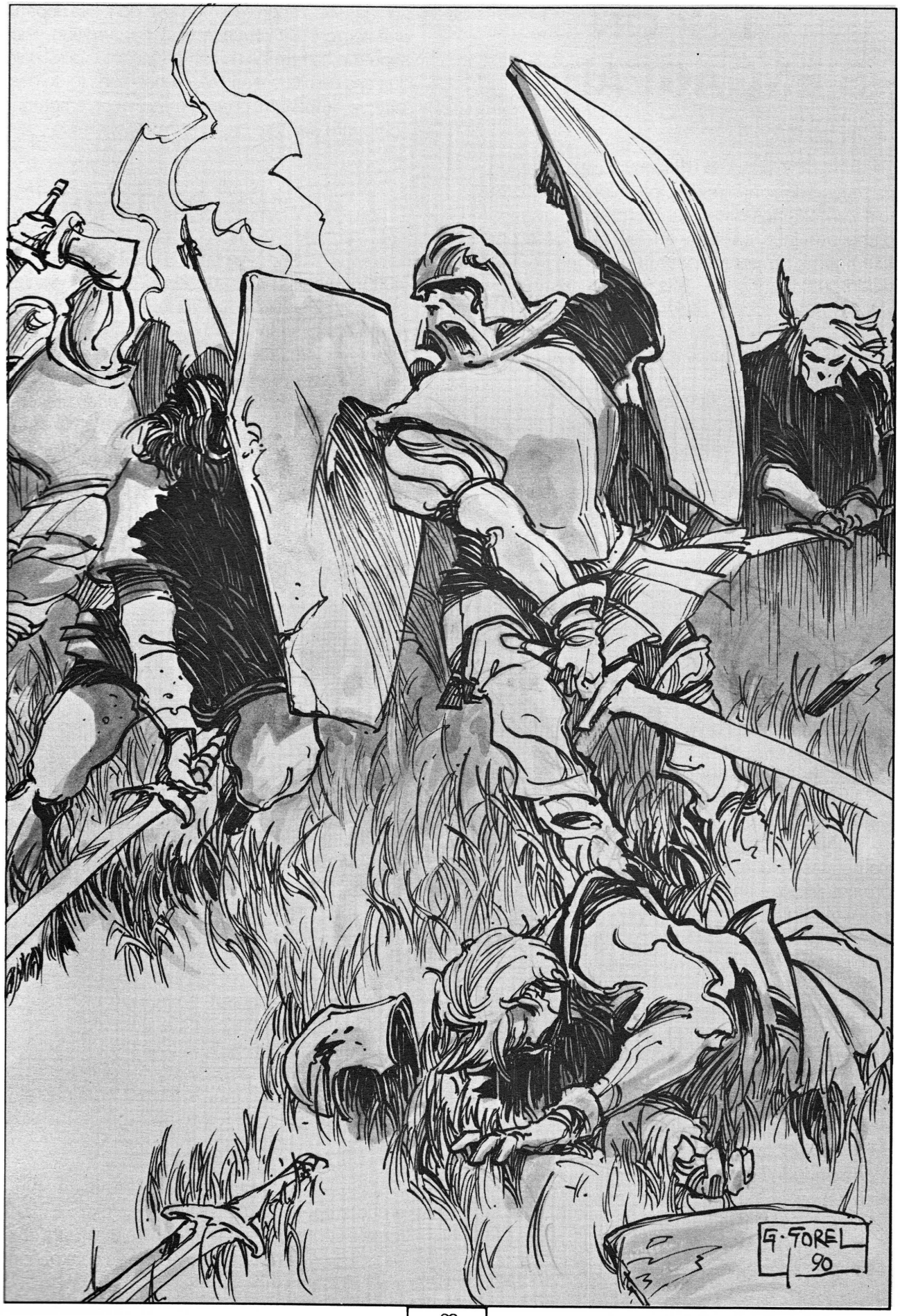
Les populations de Scanie, à l'instar de celles de Celtique, croient dur comme fer elles-aussi à des êtres surnaturels qu'ils nomment Gnomes et Trolls. Les habitants des campagnes célèbrent à l'occasion le solstice d'été en procédant à des sacrifices humains (chez les Celtes d'Erin, ces sacrifices humains - certains attestent qu'ils existent - auraient plutôt lieu au moment du solstice d'hiver, le «Samain»).

BALKANS

Dans les Balkans, les superstitions sont presque uniquement centrées sur l'hypothétique existence des morts vivants qu'on désigne là-bas sous diverses appellations: Vampires, Stregoïcas, Ordogs, Pokols, Nosferats ou Staffii. Les Balkaniques prétendent que certains morts se relèvent de leur tombe pour tourmenter les humains. Ils tentent alors de les amadouer en déposant vivres et boissons dans leurs cimetières. Lorsque ce procédé semble avoir échoué, ils attachent le corps du prétendu vampire à son linceul avec des branches d'épines. Dans les cas extrêmes, les indigènes décapitent le cadavre puis lui emplissent la bouche d'ail, ou bien glissent de la chaux vive dans la bouche du mort!

Les pricolitchs sont également craints des Balkaniques. Il s'agirait d'êtres vivants qui parcourent les campagnes sous l'apparence d'un chien, tuent les animaux domestiques, se gavent de leur sang, et restent éternellement jeunes.

Cependant, il faut admettre que les populations des Balkans ont de bonnes raisons d'appréhender la tombée de la nuit. C'est en effet dans cette province que sévit la chauve-souris vampire dont il est fait mention dans le Bestiaire de l'Imperium. On peut supposer, sans trop se tromper, que l'existence de ce monstre répugnant a profondément influencé les croyances des indigènes.


G·TOREL
90

ET SI ON S'ENGAGEAIT ?

L'armée de l'Imperium est une armée de métier, donc affaire de professionnels. Toutefois, en certaines circonstances graves (invasion d'une province par une armée étrangère par exemple), l'Empereur peut faire appel, pour la défense commune, aux jarls de cette même province et à des troupes hâtivement levées.

L'armée de l'Imperium comprend trois éléments:

_ Les troupes de campagnes.
_ Les troupes de garnisons.
_ Les milices.

Les troupes de campagnes sont elles-mêmes réparties en trois catégories:

_ L'armée de terre.
_ La marine.
_ Les aérostiers.

Nous étudierons plus particulièrement les troupes de campagnes, mais disons cependant quelques mots des deux autres éléments.

Les troupes de garnison sont constituées d'unités de second ordre, en général des soldats beaucoup plus âgés que la moyenne et dont l'ardeur au combat laisse à désirer. On a le détail de leur effectifs dans le Guide des Provinces. Elles sont commandées par le Gouverneur de chaque cité et peuvent être appelées à rejoindre les troupes de campagne dans le cas où celles-ci doivent affronter un ennemi aux forces nettement supérieur en nombre. Elles passent alors sous le commandement du général de la division où elles sont incorporées en tant qu'unités auxiliaires.

La milice permanente est plus ou moins assimilée, dans chaque ville, à une sorte de gendarmerie chargée du maintien de l'ordre public. Elle dépend aussi du Gouverneur de la cité et ses effectifs sont variables (voir Guide des Provinces). Mais à la différence des troupes de garnison, les miliciens sont de simple citoyens astreints à une période limitée d'incorporation: de une à deux semaines tous les quatre mois.

L'armée de campagne nous intéresse plus spécialement car il s'agit là de la force sur laquelle s'appuie l'Empereur, dont elle dépend directement. Le souverain est, par tradition, chef suprême de l'armée de campagne, même s'il délégue ses pouvoirs à son Maréchal (dans toute l'histoire de l'Imperium, on n'a jamais vu un empereur combattre à la tête des ses troupes).

L'ARMEE DE TERRE

Elle rassemble dix divisions de 5.000 hommes chacune, stationnées comme suit:

_ Territoire Impérial: Division «Nuremberg» plus Wachkompanie stationnée sur l'Obersalzberg (800 hommes). Nous étudierons à part le cas de cette unité d'élite.
_ Frankie: Division «Florian Geyer».
_ Lombardie: Division «Nibelungen».
_ Ukraine: Divisions «Siegfrid», «Krimhild» et «Teutoburg».
_ Celtique: Division «Hermann le Grand».
_ Scanie: Division «Knut le Grand».
_ Balkans: Division «Goetz ban Berlinchingen» et «Albrecht».
_ Bourgogne: pas de division de campagne. Région militaire rattachée au Territoire Impérial.

On aura remarqué que le cas particulier de la Bourgogne mis à part, la sécurité de chaque province est confiée à au moins une division, deux dans les Balkans et trois en Ukraine, ces deux protectorats possédant des frontières communes avec les Nippons ou le Croissant, et étant donc les plus susceptibles d'être agressés.

Chaque division est organisée selon un schéma immuable qui est le suivant:

Infanterie: 3.000 hommes.
Cavalerie: 1.200 hommes.
Génie: 300 hommes (pontonniers, sapeurs, etc...).
Artilleurs: 100 hommes.
Train des équipages: 200 hommes.
Personnel médical, administratif, instructeurs des nouvelles recrues, etc...: 200 hommes.

Le Maréchal de l'Imperium peut prendre à tout moment sur décision de l'Empereur, le commandement d'une ou plusieurs divisions. Sinon, la division est confiée au commandement d'un général.

Sous ses ordres, un colonel commande le corps d'infanterie, un autre le corps de cavalerie.

Chaque corps de cavalerie ou d'infanterie, de même que le génie, l'artillerie et le train des équipages, est constitué en compagnies d'une centaine d'hommes, chacune commandée par un capitaine (rittmeister) secondé par deux lieutenants (fahnleinmeister).

Dans chaque compagnie, chaque escouade de vingt hommes est commandée par un sergent (sturm) secondé par deux caporaux (rotten).

L'échelle des grades, dans chaque division, est donc la suivante:

Général (division entière).

Colonel d'Infanterie: 3.000 hommes (régiment).

Colonel de cavalerie: 1.200 hommes (régiment).

Capitaine: 100 hommes (compagnie).

Lieutenant: 50 hommes (fahnlein).

Sergent: 20 hommes (escouade).

Caporal: 10 hommes (peloton).

Dans un régiment de cavalerie de 1.200 hommes, on trouve:

_ 2 compagnies de cent cuirassiers extra-lourds (EHC), équipés de 2 pistolets, une lance ou une masse d'arme et une épée.

_ 4 compagnies de cent cuirassiers lourds (HCC) équipés de 2 pistolets et d'une épée.

_ 2 compagnies de cent carabins (MC) équipés d'une arquebuse, d'une épée et parfois d'une hache.

_ 2 compagnies de cent cavaliers légers (LC) équipés d'arc ou d'arbalète, d'une épée et soit d'une hache soit d'une lance courte.

Dans un régiment d'infanterie de 3.000 hommes, on trouve:

_ 8 compagnies de cent piquiers lourds (MI ou HI), équipés d'une pique et d'une épée.

_ 14 compagnies de cent arquebusiers légers ou moyens (LI ou MI) équipés d'une arquebuse et d'une épée.

_ 2 compagnies de cent hallebardiers lourds ou moyens (HI ou MI) utilisant des armes longues à deux mains (bardiches, corsèques ou goyardes).

_ 2 compagnies de cent archers légers (LI) en unités de harcèlement.

Cas Particulier de la Wachkompanie

Cette unité, nous l'avons dit, et stationnée en permanence sur l'Obersalzberg et assure la sécurité de la forteresse alpine et de l'Empereur.

Elle se compose de huit cents hommes, tous cavaliers émérites, mais dont une bonne partie du service s'effectue à pied. Ces cavaliers sont des cuirassiers extra-lourds (EHC) équipés des deux pistolets, de lance parfois, de l'épée de cavalerie à garde en lanterne et de la masse d'arme.

Ils sont recrutés le plus fréquemment parmi les jeunes jarls mais aussi parmi les soldats de l'armée de campagne ayant été particulièrement remarqués par leurs supérieurs, au cours d'actions ponctuelles ou de batailles rangées. Ils touchent une solde quatre fois supérieur à un cavalier ordinaire.

Un colonel, obligatoirement jarl de l'Ordre Noir, commande la Wachkompanie. Il est secondé par huit capitaines (rittmeisters). Le colonel de l'unité d'élite ne dépend que de l'Empereur.

En principe, la Wachkompanie ne quitte jamais l'Obersalzberg, sauf en cas de déplacement de l'Empereur. A ce moment là, en règle général, la sécurité du souverain est confié à trois cents cuirassiers, les autres restant cantonnés dans la forteresse alpine.

Les trois cents cuirassiers assurent alors un service permanent, vingt quatre heures sur vingt quatre, autour de l'Empereur, avec une pause de huit heures par roulement de cent hommes. Ainsi, le souverain a toujours deux cents gardes du corps autour de sa personne, de jour comme de nuit.

En ce qui concerne un engagement, qu'il s'agisse de l'armée de terre, de la marine ou des aérostiers, la durée contractée est de 7 ans et peut être renouvelée autant de fois qu'on le souhaite. Les limites d'âge pour un engagement vont de 15 à 43 ans.

Un adolescent qui s'engage à l'âge de 15 ans sera incorporé dans la division de sa province et confié aux bons (!) soins des instructeurs. Au bout de trois ans, il sera versé, selon ses capacités, dans l'infanterie, la cavalerie ou tout autre service (génie, artillerie, train des équipages, etc...).

Nombreux sont les soldats professionnels à rester dans l'armée de campagne jus-

qu'à l'âge de 45 ans, puis à être ensuite versés, pour leurs dernières années de service, dans les troupes de garnison. A l'issue de leur dernier engagement, quand ils sont touchés par la limite d'âge, ils reçoivent une prime de démobilisation ou, à leur demande, un lopin de terre qu'ils posséderont définitivement en bien propre et pourront ensuite transmettre à leurs héritiers.

Note: un esclave ne peut contracter un engagement dans l'armée à moins d'avoir été affranchi par son maître et de disposer d'une autorisation écrite de celui-ci. Mais encore la Sainte-Vehme enquêtera-t-elle à son sujet avant de décerner une deuxième autorisation, officielle celle-ci. L'esclave affranchi sera le plus souvent versé dans une unité de garnison.

LA MARINE

La marine de guerre de l'Imperium compte une dizaine de milliers d'individus. Deux mille appartiennent à la Flotte de l'Atlantique et huit mille à celle de la Méditerranée.

La hiérarchie militaire, dans la marine, s'établit comme suit:

Grand Amiral de la Flotte (Atlantique ou Méditerranée).
Capitaine de vaisseau.
Lieutenant de vaisseau.
Premier Maître.
Second Maître.
Quartier Maître.

Dans la marine, la solde équivaut à celle des fantassins de l'armée de terre. Engagements et limites d'âge sont les mêmes.

L'Imperium dispose de trois types principaux de vaisseaux:

_ Les caraques portent un équipage de 100 à 300 hommes selon leur importance.

_ Les galères transportent 500 personnes parmi lesquelles 300 rameurs (esclaves, condamnés ou prisonniers de guerre).

_ Les chebecs portent de 80 à 100 marins.

LES AEROSTIERS

Il n'existe pas de possibilité d'engagement direct dans le corps des aérostiers. En effet, les équipages des dirigeables sont uniquement recrutés parmi les personnels volontaires de l'armée de terre et de la marine.

Note: la solde d'un aérostier est deux fois supérieur à celle d'un militaire de l'armée de campagne ou de la marine.

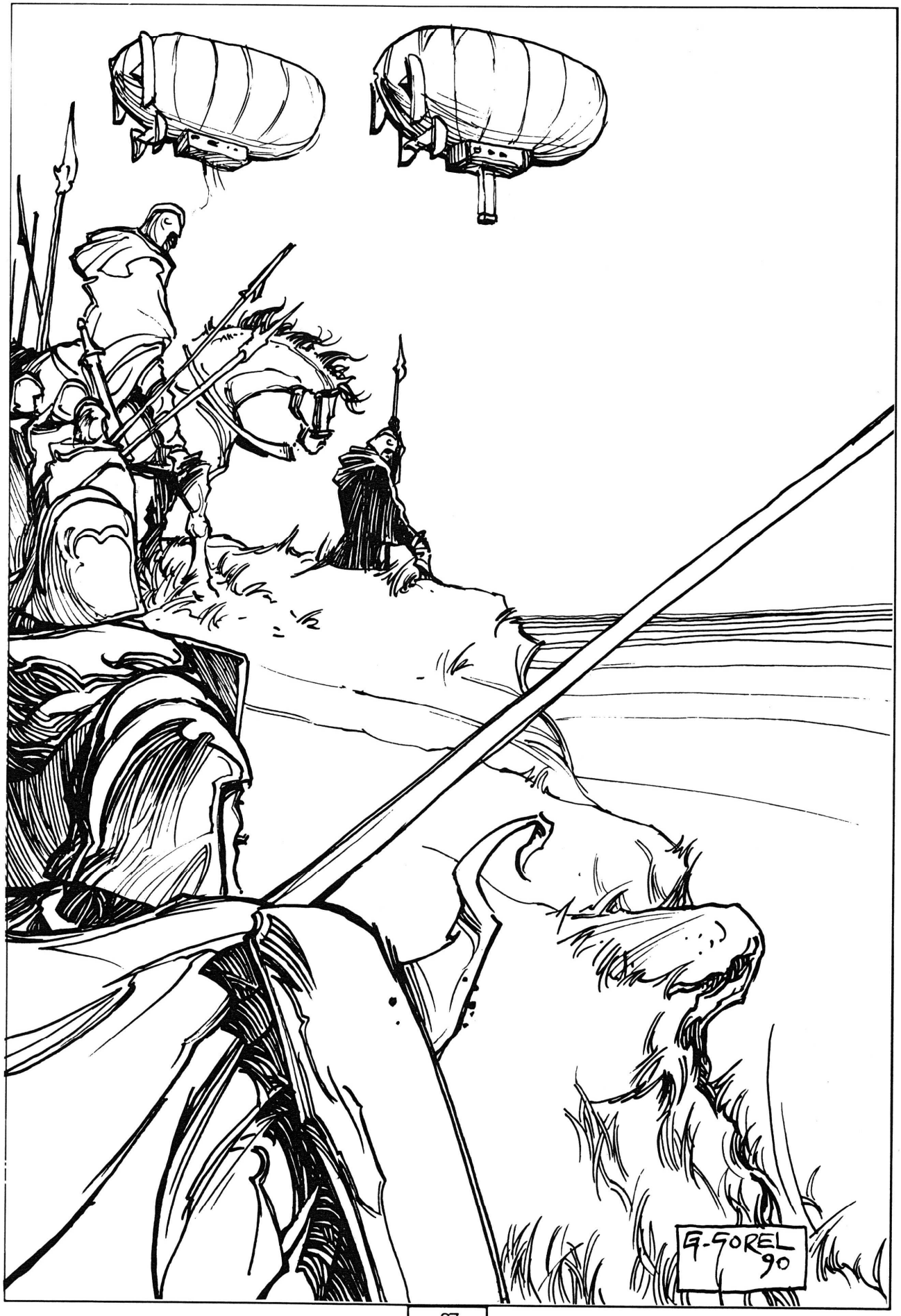
L'Imperium dispose de 28 appareils (la Fraternité Runique, pour sa part, en possède 16 et la Société du Vril 2).

Chaque appareil transporte un équipage de 36 à 56 hommes selon son importance.

Sur ces 28 appareils, 12 sont stationnés en Ukraine (Kiev), 8 dans les Balkans (Beograd), 4 sur l'Obersalzberg et 4 en Frankie (Marseille).

Former un bon aérostier n'est pas chose facile, et c'est pourquoi on n'en compte que 1250 pour tout l'Imperium. Mais on considère aussi que, pour chaque aérostier en exercice, il y a 5 techniciens au sol et 10 esclaves qui se consacrent aux manoeuvres d'envol et d'atterrissage.

Pour plus amples renseignement concernant les aérostiers, voir «LA TERRE CREUSE», guide du jeu, chapitre «Guide de la Terre Creuse».


G-GOREL
90

CAMPAGNE JEUX AVEC FIGURINES

Les amateurs de jeux de rôles ont assez souvent l'occasion de côtoyer des pratiquants du jeu d'histoire avec figurines. Dans bien des cas, même, les deux hobbies s'interpénètrent et il n'est pas rare de rencontrer des amateurs de ces deux activités ludiques.

De nombreux joueurs ont sollicité, soit directement de vive voix, soit par courrier, les auteurs du jeu de la Terre Creuse. Ils désiraient avoir des renseignements concernant d'éventuelles campagnes para-historiques à organiser dans le cadre de l'Imperium. Le présent chapitre répondra, je l'espère, à ces questions.

Les pages qui suivent s'adressent donc plus particulièrement à cette catégorie de joueurs, mais on peut supposer que, la curiosité aidant d'autres s'intéresseront à l'élaboration d'une campagne avec figurines. Ils donneront ainsi une dimension supplémentaire à leurs parties.

Le jeu d'histoire appliqué à la Terre Creuse peut très logiquement être pratiqué selon la règle Renaissance (WRG 2éme éditions, de Georges Gush). Vous pourrez vous procurer cette règle dans toutes les bonnes boutiques

Des figurines «Renaissance» sont disponibles également dans les boutiques spécialisées. Mais, à défaut de figurines, on peut tout aussi bien n'utiliser que des socles de carton. L'imagination fera le reste...

Bien. Ces détails purement matériels ayant été donnés, entrons dans le vif du sujet.

Pour la période 750/800 de l'Imperium, le joueur pratiquera donc la règle Renaissance et l'échelle 15 mm. Six listes d'armées originales lui sont proposées:

1) Imperium (avec les options particulières Ukraine et Balkans).
2) Fraternité Runique (Méditerranée).
3) Empire du Soleil Levant.
4) Empire du Croissant.
5) Royaume de Grande-Espagne.
6) Révoltes Serviles.

Les figurines correspondant le mieux à ces listes pourraient être les suivantes:

1) Impériaux Guerre de Trente Ans.
2) Teutoniques tardifs.
3) Japonais Monoyama.
4) Ottomans XVème ou XVIème siècle.
5) Espagnols Guerre de Trente Ans.
6) Ecossais Jacobites.

Mais d'autres solutions peuvent être envisagées et restent au choix des joueurs.

Avant de présenter les listes, rappelons très brièvement le sens des abréviations utilisées:

Types:

_ EHC: cavalerie extra-lourde.
_ HCC: cavalerie lourde (cuir).
_ HCM: cavalerie lourde (maille).
_ MC: cavalerie moyenne.
_ LC: cavalerie légère.
_ LCm: chamellerie légère.
_ HI: infanterie lourde.
_ MI: infanterie moyenne.
_ LI: infanterie légère.

Ordres:

co: ordre serré.
o: ordre normal (lache).
oo: ordre dispersé.

Armements:

L: lance longue de cavalerie (assimilée à la lance médiévale).
lc: lance courte de cavalerie ou d'infanterie.
A2M: arme à deux mains courte.
A2L: arme à deux mains longue.
AL: arc long.
LL: longue lance d'infanterie.
imp: arme improvisée.
P: pistolet.

Morals:

A: troupes d'élite, garde du corps.
B: troupes de vétérans ou d'élite.
C: troupes de campagne ou bien motivées.
M: mercenaires.
D: troupes ordinaires ou garnisons.
E: levées, troupes inexpérimentées.
fan: fanatique (religieux ou non).

Pour en terminer, avant de vous présenter les listes d'armée, avec cette partie «simulation historique», signalons que les amateurs intéressés par une campagne «TERRE CREUSE» peuvent toujours demander des conseils soit directement aux éditeurs de ce jeu («Les Silmarils»), soit s'adresser à leurs clubs locaux de jeu d'histoire avec figurines. La règle Renaissance n'est pas encore beaucoup pratiquée en France mais rare sont les clubs à ne pas compter dans leurs rangs un ou deux initiés.

Note: si tel ou tel joueur préfère organiser une campagne beaucoup plus ancienne (disons antérieure à l'an 500 de l'Imperium), il peut alors utiliser la règle «Charges Antique-Médiéval», beaucoup plus répandue en France que la règle Renaissance. Eventuellement, je me tiens à la disposition de tout amateur ou groupe de joueurs pour répondre aux questions qui pourraient se poser concernant cette période.

LISTE UN IMPERIUM

Options: Ukraine (U)
Balkans (B)

Général EHC, 2P, épée, co ou o	1
Sous-général EHC, 2P, épée, co ou o	0-2
Cuirassier EHC, C, 2P, épée, co ou o	10-45
pour passer C en B	jusqu'à 1/4
Seigneur des Runes EHC, A, 2P,épée, hache ou L , co (U)	0-12
Cuirassier HCC, C, P, épée, o	0-20
Carabin MC, C, arquebuse, épée, o	5-30
Renégat du Croissant LC, D, arquebuse /arc, épée, oo (B) ou LCm	0-24
Piquier MI, C, Pique, épée, co	16-80
pour passer C en B	jusqu'à 1/4
pour passer MI en HI	jusqu'à 1/2
Hallebardier MI, C, Hallebarde, épée, co	8-24
Arquebusier LI, C, arquebuse, épée, o ou oo	20-30
Sergent Convers HI, B, Pique, épée, co (U)	0-24
Sergent Convers HI, B, Pique, épéiste, o ou oo (U)	0-36
Canon lourd ou bombarde lourde, 5 servants C	0-4
Canon moyen ou bombarde moyenne, 4 servants C	0-4
Canon léger ou bombarde légère, 3 servants C	0-2
Pour passer servants C en B (Fraternité Runique)	jusqu'à 1/4

Notes:

_ Le sous-général peut être un Commandeur de la Fraternité Runique, si des Seigneurs des Runes participent au combat.

_ En règle générale, dans l'armée de l'Imperium, on compte 2 arquebusiers pour 1 piquier.

_ Pour les Seigneurs des Runes, on peut remplacer la hache ou masse d'arme par la lance. Les 2 ne peuvent être utilisés en même temps.

_ Les renégats du Croissant sont souvent des balkaniques de souche arabe. Ils ne font pas de prisonnier.

LISTE DEUX FRATERNITE RUNIQUE MEDITERRANEE

Général EHC, L, épée, 2P, o ou co (Commandeur)	1
Sous-général EHC, L, épée, 2P, o ou co	0-2
Seigneur des Runes EHC, B, L, épée, 2P, o ou co	12-24
Ecuyer Convers MC, C, 2P, épée, o	16-30
Ecuyer Convers MC, C, arquebuse, épée, o ou oo	0-8
pour passer EHC B en A	0 ou tous
pour passer MC C en B	jusqu'à 8
Renégat du Croissant LC, D, arc, épée, oo ou LCm	0-32
remplacer arc par arquebuse ou arbalète	0 ou tous
Sergent Convers HI, C, pique, épée, co	16-48
Sergent Convers HI, C, hallebarde, épée, co	8-16
Sergent Convers LI, C, arquebuse, épéiste, o ou co*	16-96
Renégat du Croissant LI, D, arbalète ou arc	0-40
Canon lourd, 5 servants B	0-4
Canon moyen, 4 servants B	0-4
Canon léger, 3 servants B	0-2

Notes:

_ * de un à deux par piquiers.

_ Les renégats du Croissant sont des arabes dissidents, ennemis du Grand Mufti et de ses Sectateurs.

_ Les canons légers sont souvent utilisés en sous-unités des piquiers.

LISTE TROIS
EMPIRE DU SOLEIL LEVANT

Général EHC, A2M, AL, o	1
Sous-général EHC, A2M, AL, o	0-2
Bushi monté EHC, A, A2M, AL, o	8-16
Bushi HI, A, A2L ou LL, o	12-24
Bushi HI, A, AL, A2M, o	12-24
pour passer bushi en fanatique	0 ou tous
Ashigaru LI, C, AL, o	12-36
Ashigaru Li, C, A2L ou LL, o	12-36
Ashigaru LI, C, arquebuse, o ou oo	0-36
Sibérien LC, D, arc, lc, oo	12-48
pour passer D en C	Jusqu'à 1/4
Sinois Li, D, lc, épée, o ou co	16-48
Sinois LI, D, hallebarde, épée, o	8-16
Sinois Li, D, arc ou arbalète, o ou oo	12-36
Sinois Li, D, lc, épée o ou co	12-24
Canon moyen, 4 servants C ou D	0-4
Canon léger, 3 servants C ou D	2-6

Notes:

_ Les Sibériens appartiennent aux différentes ethnies soumises par les Nippons, depuis l'Iénisséi jusqu'à leur province de Mongolie.

_ Les Sinois sont les levées régulières de la province de Chine.

_ Les Ashigarus sont des Nippons de l'armée régulière.

_ Les unités de bushis combattent sous les bannières respectives de leur clan.

_ AL est l'arc long, A2M le sabre à une main et demi, A2L le naginata, LL le yari.

LISTE QUATRE
EMPIRE DU CROISSANT

Général HCm, L, arc, masse épée, o	1
Sous-général HCm, L, arc, masse, épée, o ou oo	0-2
Chamelier HCm, B, fan, L, arc, masse, épée, o ou oo	6-24
ajouter un pistolet au HCm	0 ou tous
Cavalier lourd MC, C, L, épée, o ou oo	0-18
ajouter hache aux MC	0 ou tous
ajouter un pistolet aux MC	0 ou tous
Cavalier léger LC, D, fan, L, épée, oo	0-16
Cavalier léger LC, D, P, hache, épée, oo	0-20
Cavalier léger LC, D, arc, épée, oo ou LCm, D, lc, épée, oo	8-48
Elite LI ,A , fan, épéiste, o ou oo	10-24
Elite LI, B, fan, A2M, épéiste, o ou oo	0-8
Elite LI, B, fan, arc, épéiste, o ou co	0-12
Arquebusier LI, D, arquebuse, épée, o ou oo	12-100
Archer LI, D, arc, épée, oo	10-60
Canon lourd ou bombarde lourde, 5 servants C	0-4
Canon moyen ou bombarde moyenne, 4 servants C	0-4
Canon léger ou bombarde légère, 3 servants C	0-2

Note:

_ Le général ne peut en aucun cas être le Grand Mufti.

LISTE CINQ ROYAUME DE GRANDE ESPAGNE

Général HCC, 2P, épée, hache ou masse, o	1
Sous-général HCC, 2P, épée, hache ou masse, o	0-2
Cuirassiers HCC, C, 2P, épée, hache ou masse, co	10-30
pour passer HCC en EHC	0 ou tous
pour passer C en B	jusqu'à 8
Cavalier moyen MC, C, arquebuse, épée, o ou oo	6-18
ajouter 1 pistolet aux MC	0 ou tous
Cavalier léger LC, D, hache, épée, co	0-12
Piquier HI, D, pique, épée, co	24-90
Piquier LI, D, pique, épée, co	1-2 par HI pique
Hallebardier HI, D, hallebarde, épée, o ou co	1-5 par HI pique
Arquebusier LI, D, arquebuse, épée, o	1-3 par HI pique
pour passer D en C	0 ou tous
pour passer C en B	jusqu'à 24
Canon lourd, 5 servants C	0-4
Canon moyen, 4 servants C	0-4
Canon léger, 3 servants C	0-2

Note:

Les armées de Grande-Espagne sont solides mais lentes. Elles s'appuient surtout sur la masse de leur infanterie et surtout de leurs piquiers. La cavalerie espagnole n'a qu'un rôle secondaire.

LISTE SIX REVOLTES SERVILES

Options: Frankie (F)
Celtique (C)
Scanie (S)

Général(1) HCC, 2P, épée, hache, o	1
Sous-général HCC, 2P, épée, o (F) conseiller Espagnol	0-1
Espagnol HCC, M, 2P, épée, hache, co (F)	0-6
Esclave monté(2) MC, D, fan, P, épée, hache, o	5-12
Esclave monté LC, D, fan, arc, épée, hache, oo (F/C)	10-24
pour passer MC ou LC de D en C	jusqu'à 1/2
Esclave monté LC, D, fan, arquebuse, épée, oo (F/C)	0-8
pour passer LC de D en C	0 ou tous
Esclave MI, D, fan, pique, épée, co	16-54
pour passer D en C	0 ou tous
pour passer MI en HI	jusqu'à 1/4
Esclave MI, D, fan, hallebarde(3), épée, co	6-18
pour passer D en C	0 ou tous
pour passer MI en HI	jusqu'à 1/2
Esclave LI, E, fan, 1/3 hallebarde, 1/3 lc, 1/3 imp, o	24-150
pour passer E en D (F/C/S)	0 ou tous
pour passer D en C (F/C)	jusqu'à 1/4
Espagnol LI, M, arquebuse, épée, o ou oo (F)	0-24
Esclave LI, E, arbalète, oo	0-24
Esclave LI, E, arc, oo	16-48
pour passer LI, E en D (F/C)	0 ou tous
Femme, enfant, vieillard LI, E, imp, oo	0-30
Bombarde légère(4), 3 servants D (F)	0-2

Notes:

1) La figurine du général représente la vingtaine d'esclaves constituant le commandement de l'armée trälars.

2) Les esclaves montés ou à pied sont armés de pièces d'équipement prises sur des cadavres de l'armée régulière.

3) Sous le nom de hallebarde sont comprisent les armes comme la corsèque, la bardiche ou la goyarde.

4) Les bombardes légères sont fabriquées par les esclaves eux-mêmes.

GUIDE DE L'IMPERIUM

TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR L'IMPERIUM SANS JAMAIS OSER LE DEMANDER

Le guide complet des provinces, cité par cité: historique, curiosités locales, conseils utiles aux voyageurs, lieux à recommander et lieux à éviter, les bonnes adresses, etc...

Le bestiaire de l'Imperium, toutes les charmantes bébêtes que vous serez amenés à rencontrer...

Comment voyager, quels sont les moyens de transports les moins inconfortables et les plus rapides...

Comment s'inscrire dans une université et quels débouchés vous offriront vos études...

Comment bien parler sans le moindre accent...

Par qui et comment se faire soigner (avec les risques que cela comporte!)...

Dogme officiel, croyances, superstitions...

Comment s'engager dans l'armée de l'Imperium, quelle arme choisir (terre, marine, ou flotte aérienne)...

Et quantité d'autres renseignements indispensables à tout joueur assez courageux pour s'aventurer dans le Monde de la Terre Creuse.

Avec, en prime, pour les amateurs de jeu d'histoire avec figurines, des listes d'armées permettant de recréer de véritables campagnes (listes Imperium, Fraternité Runique, Soleil Levant, Croissant, Grande-Espagne et Révoltes Serviles).

NB: il n'existe pas encore de Guide Michelin de l'Imperium, mais cela ne saurait tarder. En attendant et de toutes manières, que pourrait-il vous apprendre de plus que celui-ci?

ISBN: 2-908352-01-X

Prix: 119 Francs