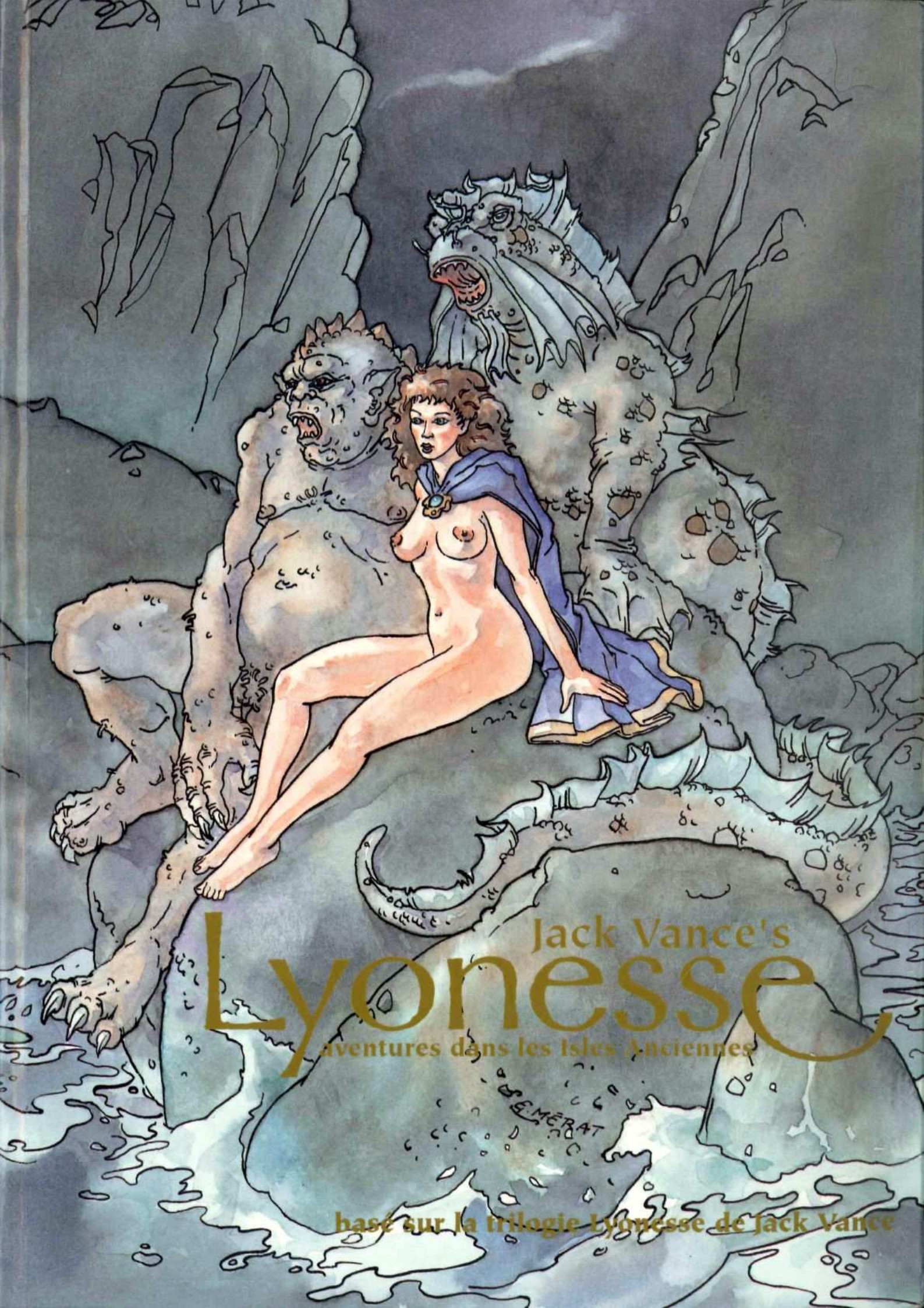

Jack Vance's
Lyonesse
Aventures dans les Isles Anciennes
D.E.MÉRAT
basé sur la trilogie Lyonesse de Jack Vance

Jack Vance's Lyonesse

aventures dans les Isles Anciennes

A Valérie, Marie, Enora et Corentin

Men In Cheese
9, boulevard des Philosophes
1205 Genève Suisse
info@men-in-cheese.com

Imprimé à Genève par SRO-Kundig

Produit et distribué en accord avec Jack Vance
c/o Ralph M. Vicinanza, Ltd.

© Boris Leu, juillet 1999. Tous droits réservés.
Les illustrations des pages 193 à 208 sont © Guy Mérat, juillet 1999. Tous droits réservés.
Toute reproduction interdite.

ISBN 2-940283-00-1

Table des matières

PREMIÈRE PARTIE : ENCYCLOPÉDIE 5

1 : Les Isles Anciennes 6
Géographie 8
Histoire 12
Politique 14
Habitants 14
Société 17

2 : Le reste du monde 20
Généralités 22
L'Irlande 22
La Bretagne 23
Le royaume de France 25
Les royaumes ibériques 26
L'Italie 26
Plus à l'est 27

3 : Le Dascinet 28
Géographie 30
Histoire 30
Habitants 32
Politique 32
Economie 33
Curiosités et lieux notables 34

4 : Arts & artistes 40
Les arts dans les Isles Anciennes 42
Les artistes des Isles 43
Les artisans d'art 45
Les arts fées 49

5 : Le Scola 50
Géographie 52
Histoire 53
Habitants 53
Politique 54
Economie 55
Curiosités et lieux notables 56

6 : Dieux & panthéons 60
Introduction 62
La foi antique 62
Le christianisme 64
Les dieux evadnoï 66
Les autres panthéons 67

7 : Le Troicinet 70
Géographie 72
Histoire 73
Habitants 73
Politique 74
Economie 74
Curiosités et lieux notables 75

8 : Navires & navigation 80
Introduction 82
Les bateaux 82
L'équipage 85
La guerre 86
L'éclairage 87
Les vents et les courants 88
Les pirates 89

9 : Le Lyonesse 90
Géographie 92
Histoire 92
Habitants 94
Politique 95
Economie 96
Curiosités et lieux notables..... 97

10 : Noblesse & chevalerie ...104
Le groupe nobiliaire 106
La chevalerie 110

11 : L'Ulfland du Sud 116
Géographie 118
Histoire 118
Habitants 120
Politique 120
Economie 121
Curiosités et lieux notables 121

12 : Justice, loi & hors-la-loi 128
La loi dans les Isles Anciennes 130

13 : Le Skaghane 138
Géographie 140
Histoire 140
Habitants 141
Politique 142
Economie 143
Curiosités et lieux notables 144

14 : L'Ulfland du Nord 150
Géographie 152
Histoire 152
Habitants 154
Politique 154
Economie 154
Curiosités et lieux notables 155

15 : Magie & Magiciens 161
L'origine 162
La magie 162
Les magiciens 166
Les Archimagiciens 167
L'Edit de Murgen 170
Les rejetons 171
Les sandestins 171
Les objets magiques 172
Les Autres Mondes 174

16 : Les lieux étranges 176
Tantrevalles 178
Trilda et le pré Lally 179
Château Doldil 180
Le troll Mangeon 181
La villa Miroï 182
Le Teach tac Teach 183
Swer Smod 184
Les paliers de Cam 185
Les aigles tueurs de Twitten 186
Le guide de la Vieille Tour 186
Mlia et les Tournoiements 187

17 : Les créatures 188
Les hafelins 190
Les vélins de maître Queslin 193
Les monstres 212
Les créatures magiques 214
Les insectes 214
Les hybrides 215
Les changelins 215

18 : Le Caduz 216
Géographie 218
Histoire 218
Habitants 219
Politique 220
Economie 220
Curiosités et lieux notables 221

19 : Routes & communications .. 226
Routes 228
Communications 233
Voyageurs 234

20 : Le Pomperol 236
Géographie 238
Histoire 238
Habitants 240
Politique 240
Economie 241
Curiosités et lieux notables 241

21 : Les costumes 246
Les tissus 248
Les teinturiers et les couleurs 250
Les mélanges 251
Le costume et les pièces de vêtement 252

22 : Le Blaloc 256
Géographie 258
Histoire 258
Habitants 259
Politique 260
Economie 260
Curiosités et lieux notables 261

23 : La connaissance 264
Niveau d'éducation 266
La création et les statuts des universités 266
Le système universitaire 267
Les lieux saints 270
Les hôpitaux 271
Les cabinets de médecins 272

24 : Le Dahaut 274
Géographie 276
Histoire 278
Habitants 278
Politique 279
Economie 280
Curiosités et lieux notables 280

25 : Les foires 288
Introduction 290
Pendant les foires 290
Calendrier des foires 294
Les fêtes des moissons 296
Autres fêtes et foires..... 299

26 : La Godélie 300
Géographie 302
Histoire 302
Habitants 303
Politique 304
Economie 305
Curiosités et lieux notables 306

27 : Les auberges 310
Les plaisirs du palais 312
Les plaisirs du corps 317
Les plaisirs du jeu 318

Table des matières

SECONDE PARTIE : RÈGLES DU JEU 321

1 : LA THÉORIE 322
1.1 Aperçu 322
1.2 Les aptitudes 322
1.3 Les ressources 326
1.4 Le personnage 328

2 : LA PRATIQUE - SITUATIONS NATURELLES 330
2.1 Introduction 330
2.2 Combat 330
2.3 Combat - situations complexes 332
2.3.1 Le combat « amical » 332
2.3.2 Le combat contre plusieurs adversaires 332
2.3.3 Le combat défensif 335
2.3.4 Utilisation d'autres aptitudes en combat 335
2.4 Dommages 337
2.4.1 Les blessures dues au combat 337
2.4.2 Les brûlures 339
2.4.3 Les chutes 340
2.4.4 Les maladies et les poisons 340
2.4.5 La noyade et les autres formes de l'asphyxie 341
2.4.6 Le vieillissement 342
2.5 Evolution du personnage 342
2.6 Soins 343
2.7 Tir 342

3 : LA PRATIQUE - SITUATIONS SURNATURELLES 347
3.1 La magie 347

SCÉNARIO : PÉCHÉ DE CERF 350

Introduction 350
La chasse de la saint-Jean 350
La situation actuelle 351
Synopsis du scénario 352
Thème et ton 352
Première partie : Départ 353
Deuxième partie : L'abbaye de saint Martin 354
Troisième partie : Nildenny shee 355
Quatrième partie : Sur la piste de Julias 357
Cinquième partie : La foire de Bauge-Blanche 359
Appendice un : Personnages secondaires 361
Appendice deux : Une société Féerique 359

FEUILLE DE PERSONNAGE 372

APPENDICES 373

Crédits

DANS UN MONDE IMAGINÉ PAR
Jack Vance

UN JEU DE
Boris Leu

ORCHESTRÉ PAR
Garcí Iñigo-Schneider

ÉCRIT PAR
Philippe Genequand, Raphaël Kissling, Boris Leu et Didier Salzmann

CORRIGÉ PAR
Jeanne Perrin, Antoine Boegli, Tony Cerovaz, Stéphane Gallay, Jean-Christophe Morand et François Suter

TEXTES D'INTRODUCTION DE
Christel Nissille, Jean-Christophe Morand et Stéphane Gallay

SYSTÈME DE JEU DÉVELOPPÉ PAR
Boris Leu et Didier Salzmann

CONCEPTION GRAPHIQUE DE
Patrick Mallet

DIRECTION ARTISTIQUE ET COUVERTURE DE
Guy Mérat

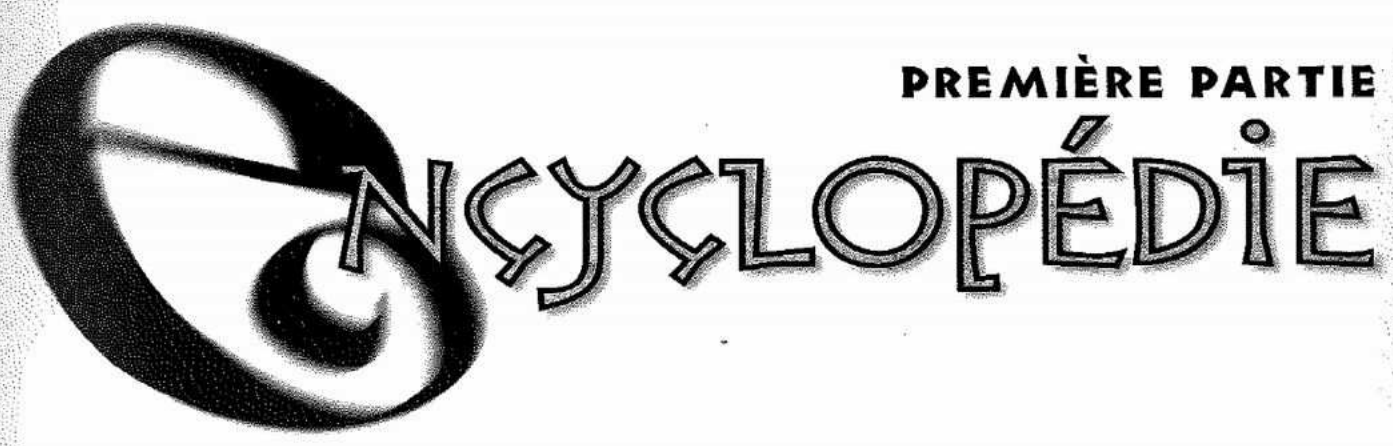
ILLUSTRATIONS DE
Tony Cerovaz, Patrick Mallet, Guy Mérat, Frederik Peeters et David Picard

CARTES DE
Raphaël Kissling et Garcí Iñigo-Schneider

LE LOGO MEN IN CHEESE A ÉTÉ RÉALISÉ PAR
Pictomédia - André-Pierre Olivier

REMERCIEMENTS
Benoît Chevallier, Alexandre Efrati, Philippe Gex, Paul Rhoads, Vincent Schambacher et Anthony Wyndham-White

ET TOUT PARTICULIÈREMENT À
Anne Lenclud pour avoir permis à ce projet de se concrétiser.
Arlette Rosenblum pour votre gentillesse et la qualité de votre travail.
Norma Vance for your kindness and your patience. Thanks for the map.
Jack Vance for playing so good with words.


PREMIÈRE PARTIE
ENCYCLOPÉDIE

1

LES ISLES ANCIENNES

Il me faut donc accéder de bonne grâce aux instances empressées de mon maître et achever dans les plus brefs délais cet ouvrage étendu sur les Isles Anciennes. Il ne m'appartient pas de juger des décisions de notre bien-aimé seigneur, mais je me permets de formuler quelques réserves, à l'abri de la chose publique, sur cette hâte légitime certes, mais semeuse de confusion et fertile en inexactitudes. Je ne devrais pas me plaindre de cette situation d'urgence, car sans la largesse providentielle de mon protecteur, le duc Garish d'Aquitaine, le présent recueil n'aurait jamais vu le jour. Et je n'aurais jamais pensé, moi qui naquis en Lyonesse et perdis tout espoir d'y retourner de mon vivant, retrouver au travers des témoignages de voyageurs admirables la saveur d'une civilisation à nulle autre pareille. J'ai ainsi pu concrétiser ce vieux rêve dont la nostalgie distillait depuis de longues années son amertume assassine dans mes nuits aquitaines. L'exil est plus douloureux quand il s'accompagne de cette ignoble proximité que, par ma foi, je n'ai eu la force de rejeter. Mais laissons là ces humeurs chagrines, elles ne trempent en rien le caractère et ne servent qu'à diluer toute détermination.

Alors que j'écris ces lignes, je ne peux m'empêcher de songer aux audacieuses gens qui ont foulé les routes de l'archipel hybrasien et ramené de leur périple tant de pertinentes observations. Ils sont tous de mes amis, et je n'ai jamais eu à rougir des nobles sentiments que je nourrissais envers eux. Je me souviens encore du malaise que je ressentis lorsqu'ils prirent la mer tous ensemble et voguèrent vers les côtes enchanteresses d'Hybras. J'avoue avoir conçu un peu d'envie et m'être senti trahi par la fortune qui m'obligeait à les voir partir sans espoir aucun de les accompagner. Ils étaient au nombre de trois à porter le lourd fardeau de mes espérances. Que nul ne s'offense de l'ordonnance de leur présentation, elle n'est ni commise par préférence ni sujette à faveur.

A l'évocation de mes souvenirs, survient en premier le jeune et bouillant Cand. Une personne avide de dangers que rien n'effraie ou ne fléchit. La nature l'a doté d'une vigueur intarissable au service d'un esprit aigu et volontaire. Ses appétits féroces pour les plaisirs de l'existence ont fait de lui un acolyte apprécié dans toute entreprise. Si l'on ajoute à cette esquisse, des traits charmeurs propres à inspirer de la confiance aux plus circonspects, voilà des atouts qui n'ont certes pas dû le desservir tout au long de ses pérégrinations.

De la fougue à la tempérance, il y a un abîme que la curieuse propriété des extrêmes me pousse à franchir. Maître Queslin, dont le titre n'est en rien usurpé, possède cette prodigieuse sapience qui rassemble autour d'elle tous les talents de la création. Et malgré son âge avancé, il se révèle un arpenteur impénitent, curieux de la vie et de ses principes, qui se pose en témoin attentif et scrupuleux des destinées humaines. Il serait reconnu par ses pairs comme le meilleur homme de notre temps, s'il n'était d'une effrontée et notoire impiété. Je me demande parfois si elle ne lui procure pas cette espèce de lucidité sans faille qui le met à l'abri des certitudes confortables et lui permet d'accéder à d'hermétiques cogitations.

Après la sagesse et la gravité, il me plaît de faire l'éloge de la grâce et de l'ambition. Une alchimie détonante qui a brisé de son souffle ravageur le carcan de notre société virile. Dame Salième est une femme comme on en rencontre peu. Elle connaît si bien nos faiblesses d'homme qu'elle en joue, virtuose, sans nous consentir la moindre chance d'y résister et surtout, sans nous léguer ce petit goût âpre, vague résidu des basses tromperies. Et je crois, sans que je puisse moi-même déroger à la règle, que tous ceux qui l'ont côtoyé ont gardé en leur âme l'empreinte de cette femme ensorcelante.

En manière d'hommage à ces insignes voyageurs, mais aussi pour divertir quelque peu le duc Garish, j'ai pris la liberté d'enrichir ces textes descriptifs d'anecdotes pittoresques, parfois édifiantes, récoltées au hasard des circonstances et des rencontres. En rapportant ces récits remarquables du Lyonesse et d'ailleurs, mes aventureux condisciples ont ravivé en moi cette passion magique qui ne quitte jamais ceux qui ont approché un jour les Isles Anciennes. Je formule l'espoir que le présent ouvrage puisse à son tour déposer la précieuse flamme de l'émerveillement dans le cœur de mon noble sire et des lecteurs contingents.

Beowulf de Rhys

Géographie

Les Isles Anciennes se trouvent à mi-chemin entre l'Irlande et la Galice, à l'ouest de l'Aquitaine. Elles forment un archipel groupé autour d'une île principale, de loin la plus importante en taille, communément nommée Hybras. Dans certains textes anciens, celle-ci est aussi mentionnée pas des chroniqueurs sous le nom d'Hy Brasill. Sa surface équivaut à celle de l'Irlande et représente les quatre cinquièmes de la superficie totale de l'archipel.

Autour d'Hybras gravitent un groupe d'une trentaine d'îles de tailles et d'aspects variés. Elles se répartissent en deux groupes principaux. Le premier, au sud-est, comprend les royaumes du Troicinet et du Dascinet (celui-ci englobant aussi l'île du Scola située entre eux deux), des îles ayant communément reçu le nom d'Isles Extérieures. Le second, à l'ouest et au nord, comprend le redoutable Skaghane. L'érudit notera que les plus occidentales d'entre elles prennent parfois le nom d'Isles Hespériennes, un hellénisme signifiant « îles du couchant », rarement employé toutefois dans le langage courant.

Un peu de tourisme ...

L'archipel baigne dans l'océan Atlantique et se trouve entouré de baies, de golfes et de mers auxquels les habitants ont donnés des noms peu usités sur le continent.

A l'est et au sud-est des Isles Anciennes, le golfe Cantabrique sépare l'archipel des terres armoricaines. Tout au sud, le Lir forme un golfe arrondi aux courants rapides et imprévisibles, alors que la mer de Tethra, au sud-ouest, bénéficie d'eaux plus chaudes et offre à la mythique ville d'Ys sa douce étreinte. A l'ouest, la mer Etroite se glisse entre Hybras et les Hespériennes depuis la Tête de Tawzy jusqu'au cap des Adieux. Les eaux septentrionales se partagent entre les baies de Dafdilly et de Dingle.

Pour terminer avec les masses liquides, il convient encore de signaler la baie du Matin, une large anse calme et abritée qui va du cap de la Mandragore à la Pointe des Pointes et qui vient lécher les grèves des royaumes du Caduz, du Pomperol et du Blaloc.

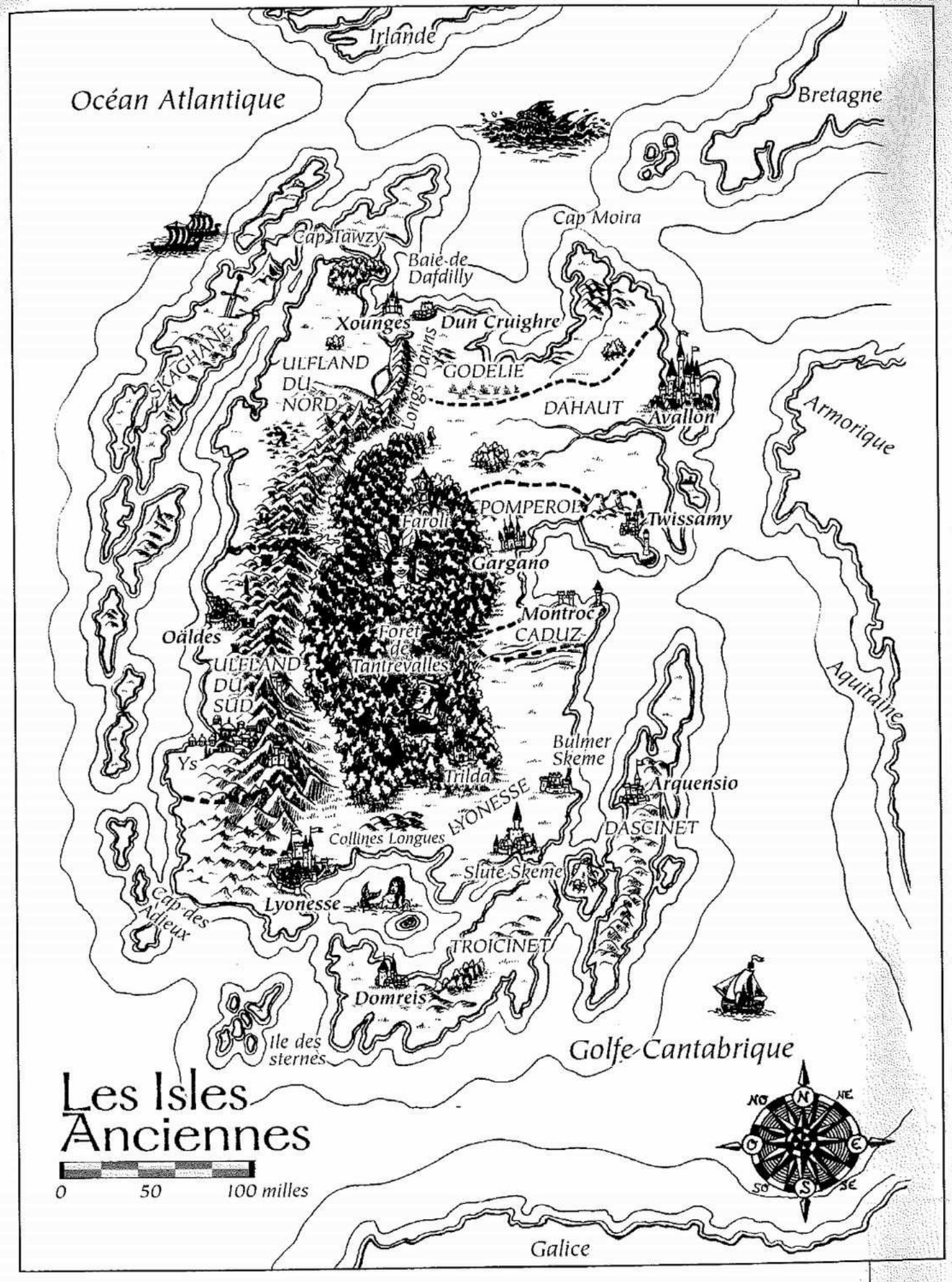
Hybras

Hybras profite d'un paysage d'une grande variété. Une chaîne de montagnes faite de pics et de vallées profondes la déchire du nord au sud, compliquant largement les communications entre les Ulflands, situés à l'ouest, et la partie orientale de l'île. Les anciens habitants des lieux l'ont appelée Teach tac Teach, un terme de l'ancienne langue gaélique qui veut dire « pic sur pic », et qui traduit bien son aspect déchiqueté et accidenté. Le Teach tac Teach dépasse les six mille pieds au niveau des Coupe-Nuages, ces monts qui donnent naissance à la tumultueuse rivière Tournoyante, frontière entre les deux Uflands, au centre de la chaîne. Une bonne part des sommets présente une coiffe chenue aux voyageurs dès les premiers frimas hivernaux. La chaîne constitue une barrière efficace aussi bien contre les incursions des vents de l'Atlantique que contre celles des hommes, et seuls trois cols autorisent le passage des voyageurs d'une moitié d'Hybras vers l'autre. La chaîne ne couvre toutefois pas toute la longueur d'Hybras. Elle s'arrête au nord à la faille de Gwyr Aig, là où s'élève la forteresse de Poëlitetz, et laisse lui succéder la Longue Dann, une série d'escarpements rocheux qui se poursuivent jusqu'à la baie de Dafdilly. Au sud, le Teach tac Teach s'interrompt aux Portes de Cerbère, un passage barré par le fort de Kaul Bocach, et laisse place aux Troaghs, une zone de collines, de pics et de précipices qui se termine abruptement devant la mer de Tethra.

Au centre de l'île, la Forêt de Tantrevalles s'étend sur près d'un cinquième de sa surface. C'est la Grande Forêt des gens du commun : luxuriante, sauvage, riche de nombreuses essences, elle est aussi la particularité la plus remarquable des Isles Anciennes, imposant le respect et inspirant la crainte. Elle est en effet la patrie, ou plutôt le refuge, d'êtres au caractère capricieux que l'on nomme hafelins, des fées qui maîtrisent à merveille l'art du sortilège et de la malédiction. A l'instar du Teach tac Teach, la forêt de Tantrevalles est un obstacle important aux mouvements des hommes qui préfèrent, par prudence, ne pas s'y aventurer sans raison.

Le reste d'Hybras est beaucoup plus accueillant. Des pentes ensoleillées, des collines boisées, d'agréables prairies et de belles rivières en forment l'essentiel. L'histoire des Isles Anciennes et le passage successifs des civilisations et des peuples qui y ont régné ont parsemé de constructions le paysage naturellement bucolique de l'île. Certaines réalisations sont encore visibles de nos jours, d'autres ne sont plus qu'amas de ruines moussues. On doit à ces bâtisseurs les villes magnifiques d'Avallon, de Lyonesse ou d'Ys, mais aussi des bourgs fortifiés de moindre envergure, de nombreux villages que le temps ternit peu à peu, une multitude de châteaux et de manoirs aux jardins colorés, entourés de murs de pierres sèches ou d'échaliers.

Le relief est bien utile pour délimiter les limites des huit royaumes qui se partagent Hybras. A l'ouest, la ligne de crête du Teach tac Teach marque les frontières orientales des deux Ulflands. Le territoire de l'Ulfland du Nord s'étend de l'Estran, les plages du nord, à la rivière Tournoyante, un cours d'eau tumultueux qui descend des hautes terres et qui se jette dans la mer Etroite. L'Ulfland du Sud s'inscrit entre cette rivière et le massif du Troagh. Sa frontière sud suit en partie le cours de la rivière Tavelle dont on peut admirer l'embouchure le long des hautes falaises de Kegan. Plus au sud, c'est le grand Lyonesse, un royaume qui occupe tout le midi d'Hybras et dont une large partie est recouverte par la forêt de Tantrevalles. Au nord-est du Lyonesse, le long des côtes, le rectangle courbe des Montagnes Longues marque la frontière avec le Caduz, des montagnes qui ne sont guère que de hautes collines alternant avec d'étroites vallées peu hospitalières mais très giboyeuses. Le Caduz s'étend sur la largeur de la baie du Matin et s'arrête à la rivière Lally, qui émerge de Tantrevalles et sert de frontière avec le royaume plus septentrional du Pomperol. Ce dernier s'allonge entre la Grande Forêt et la baie du Matin et se termine au nord le long de la Tam, un large cours d'eau qui le sépare du Dahaut et du Blaloc, le plus petit de tous les royaumes des Isles Anciennes. Il a fixé ses confins avec son géant de voisin, le Dahaut, en suivant la courbe d'un affluent de la Tam, le Saint-Ours, et les murets de pierre qui marquent les limites des terres arables de sa marche du nord. La frontière qui sépare les deux plus grands royaumes d'Hybras est passablement théorique puisqu'elle passe au beau milieu de Tantrevalles. La ligne, tracée sur les cartes, suit le cours hypothétique de la Lally avant de rejoindre le Teach tac Teach. Même si elle brille par son imprécision, cette limite entre les deux royaumes satisfait tout le monde, ce qui ne cesse d'étonner quand on connaît mieux la


Irlande
Océan Atlantique
Bretagne
Cap Moira
Cap Tawzy
Baie de Dafdilly
Xounges
Dun Cruighre
SKAGHANE
ULFLAND DU NORD
Long Dans
GODELIE
DAHAUT
Avallon
Armorique
POMPEROL
Twissamy
Faroli
Gargano
Montroc
CADUZ
Oäldes
Forêt de Tantrevalles
ULFLAND DU SUD
Ys
Bulmer Skeme
Trilda
Arquensio
LYONESSE
DASCINET
Collines Longues
Slute Skeme
Lyonesse
Cap des Adieux
TROICINET
Domreis
Ile des sternes
Golfe Cantabrique
Aquitaine
Galice
Les Isles Anciennes
0 50 100 milles
NO N NE
O E
SO S SE

politique de l'île. L'explication en est peut-être bien simple. Personne en effet ne songerait à réclamer des terres ou à contester une frontière en plein cœur du pays des fées. La Grande Forêt marque aussi, plus à l'est, la frontière entre le Dahaut et le Pomperol. Au nord, c'est en traversant la bordure des marches celtes, la région où les plaines fertiles deviennent des landes, que l'on atteint la Godélie. Seule région celte des îles, elle est délimitée à l'ouest par le cours de la Solandre, une rivière qui descend de la Longue Dann avant de se jeter dans le Skyre, une vaste baie rejoignant celle de Dafdilly. A l'est, la Godélie est adossée à la province daute largement celtisée du Wysrod.

Les routes qui parcourent Hybras sont nombreuses. Elles quadrillent l'île et forment un indispensable réseau de communication entre les différents royaumes. La Trompada commence en vue de la baie de Dafdilly. Elle traverse la Godélie puis le Dahaut en longeant le Teach tac Teach à l'est qu'elle franchit en passant par le col de Glaycavalier pour rejoindre l'Ulfland du Sud. La voie d'Icnield s'allonge depuis l'extrémité du Lir, monte vers le nord en traversant le Lyonesse et le Caduz, s'étire à travers le Pomperol et se dirige finalement vers l'est du Dahaut où elle rejoint Avallon. La Vieille Chaussée traverse le sud d'Hybras, mène de l'ouest à l'est du Lyonesse, du cap des Adieux à la ville de Bulmer Skeme, non loin de laquelle elle croise la voie d'Icnield.

Deux routes traversent la Forêt de Tantrevalles. La première part d'Oäldes, en Ulfland du Sud, franchit le Teach tac Teach, rencontre la Trompada au croisement de Camperdilly puis entre dans la Grande Forêt avant de couper la voie d'Icnield, d'entrer en Caduz et de mourir devant la baie du Matin, à Montroc. Partant du milieu de la Vieille Chaussée, La route Nord-Sud traverse Tantrevalles, débouche à l'ouest du Dahaut et rejoint la Trompada à proximité de Vervold.

Un carrefour fort intéressant

C'est au centre même de la forêt des fées, au carrefour de Twitten, que se croisent les deux routes qui traversent Tantrevalles.
Certains affirment que le carrefour est à l'image des habitants de la forêt et que, comme eux, il se plaît à changer. A défaut de pouvoir varier dans son caractère, il aimerait à se déplacer d'un endroit à l'autre, entraînant avec lui la jonction des routes.
Ils affirment aussi à qui veut bien l'entendre que le poteau de fer qui marque le carrefour serait plus qu'il ne semble : à les en croire il s'agirait d'une poinçon placé là par Murgen, le plus grand des Archimagiciens, pour obliger le carrefour à rester à sa place. Une croyance simple et naïve qu'infirment toutes les cartes d'Hybras, répondent les cartographes et les arpenteurs : le carrefour s'y retrouve toujours tracé à la même place et cela fait de lui un point strictement immuable, comme tout autre élément géographique, fût-il au pays des fées.

Le climat d'Hybras offre des variations importantes suivant les régions. Les vents dominants qui proviennent de l'ouest et du nord sont en bonne partie stoppés par le Teach tac Teach. Ils entraînent ainsi la coexistence de deux climats bien contrastés : la partie orientale bénéficie de saisons clémentes, et s'il n'est pas impossible que l'hiver y soit parfois rigoureux, cela reste relativement rare ; les hautes terres de l'ouest, par contre, connaissent un climat plus rude où la pluie abonde à la fin de l'automne, et où le brouillard est une bien banale réalité. Ce n'est que lorsque le soleil y brille que s'épanouit vraiment l'austère et sauvage beauté de la région. Le bas du val Evandre, une large vallée au sud des Ulflands où a été fondée la ville d'Ys, constitue une solide exception, peut-être explicable par les courants plus chauds qui viennent du large, traversent la mer de Tethra pour finir dans le port d'Ys. Le temps s'y révèle particulièrement doux et propice à la vie de nombreuses plantes exotiques que l'on ne trouve normalement que bien plus au sud sur les côtes de l'Ibérie.

Partout ailleurs, le chêne est uniformément présent. On le retrouve dans les bois et forêts tout particulièrement dans Tantrevalles. Le pin et le sapin assurent aussi une présence constante, plutôt concentrée au nord et au front du Teach tac Teach. D'autres bois utiles ne manquent pas : les peupliers et les merisiers sont courants à l'est de l'île et moins fréquents à l'ouest, à l'inverse des fayards, qui constituent une bonne partie des forêts d'Ulfland ; les mélèzes sont concentrés dans les hautes terres et autour du Teach tac Teach et du Troagh. En dehors des bois d'artisans, on trouve aussi de nombreuses espèces d'arbres fruitiers : noyer, dont le bois bien dur est aussi fort utilisé en menuiserie, pommier, poirier, cerisier et prunier sont les essences les plus représentées. Même lorsqu'elles ne font pas l'objet d'une culture (ce qui signifierait ordre et abondance), on les trouve sous leur forme sauvage, offrant au voyageur un supplément de ration fort agréable. Dans les parties les plus méridionales de l'île poussent des espèces qui réclament plus de chaleur. En Lyonesse, figuiers, oliviers, orangers et grenadiers poussent en suffisance. A proximité de Tantrevalles, certaines variétés amenées par des marchands d'Orient ou d'Afrique ont su s'acclimater : le coing et l'abricot ne sont plus rares ; autour d'Ys, finalement, à l'extrémité ouest du val Evandre, plusieurs exploitations récoltent les fruits des tamariniers, qu'apprécient les digestions lentes et les bons cuisiniers.

Les plantes odorantes qui enchantent le palais et celles qui ravissent la vue s'offrent aussi en abondance : lauriers-roses, hortensias, héliotropes, asphodèles, thyms pourpres, pensées et autres violettes agrémentent de leurs couleurs toutes les étendues boisées. C'est Ys qui en accueille à elle seule plus de variétés que toutes les îles réunies. La cité millénaire aux palais blancs est justement réputée pour les alternances d'ombre et de lumière, de verts feuillages et de fleurs éclatantes qui composent son paysage. Les artistes jardiniers s'y arrachent à prix d'or, et l'aristocratie rivalise de beauté et d'originalité dans ses jardins suspendus. C'est d'ailleurs là-bas que pousse pour le plaisir des yeux, le légendaire arbre-de-flammes aux fleurs rouges et odorantes.

Pour ce qui a trait au gibier, les nobles seigneurs ne manquent pas de d'occasions de révéler leurs talents de chasseur. Les loups et les chats sauvages restant rares, les petits animaux à poils ou à plumes prolifèrent en quantité respectable. Les lièvres, les perdrix, les bécasses, les faisans, les canards, les pigeons, les cailles et les ortolans sont souvent consommés dans les châteaux seigneuriaux, mais aussi dans les maisonnées plus modestes et dans les auberges qui ne manquent pas d'y adjoindre de la viande plus goûteuse encore : sangliers, chevreuils, cerfs et parfois même celle d'un ours. Si ces espèces se rencontrent sur l'ensemble de l'île, elles prospèrent particulièrement dans Tantrevalles et dans les autres bois de bonne taille. Seules les landes de Godélie, celles des hautes terres d'Ulfland et la plaine des ombres, à l'extrême ouest du Dahaut, restent désespérément pauvres en gibier et il faut additionner un savoir consommé et une grande expérience pour espérer y abattre une belle bête.

La mer offre aussi une chair variée pour alimenter de nombreuses tables : petites coquilles, clovisses, bigorneaux, homards, crevettes, sardines, pilchards, turbots, merluches et thons se trouvent couramment dans les eaux qui bordent les côtes de l'archipel. Des eaux des rivières, on retiendra particulièrement le saumon de Godélie, alors qu'anguilles, carpes, brochets, perches et écrevisses sont communes dans les lacs et les cours d'eau d'Ulfland, du Pomperol, du Caduz et du Lyonesse.

Les Isles Hespériennes

Les îles Hespériennes et les îles Extérieures méridionales sont de nature bien différentes. Au nord d'Hybras, Aclach est un prolongement des plages de l'Estran, qui en reprend le relief et la végétation et se présente comme un grand bloc de terres plates aux bois rares et clairsemés, à la végétation rase. Frehane, le Skaghane et Algoar n'offrent au navigateur que de grandes falaises inhospitalières qui semblent posées à même la mer. Le courageux qui y prend pied rencontre une alternance de terres sèches et incultes, de collines et de pics isolés. Plus au sud, Hoar, Drahena, Noar, Bregma et Maushelda semblent avoir été arrachées aux basses terres d'Ulfland. Elles ne sont pratiquement couvertes que de bois denses et sont bordées de plages très étroites de gros galets gris. Leur paysage est très peu accidenté et la plus grande élévation des cinq îles se trouve au centre de Hoar et ne dépasse pas les deux cents pieds. Pratiquement en face du cap des Adieux, Berak, Torkil et le Tark ne sont que des amas de rochers pointus et de crevasses menaçantes. Le Tark est la dernière des Isles Hespériennes, elle a vu bien des navires se drosser sur le front de ses écueils sournois.

Ces îles, en particulier celle du Skaghane et du Frehane, abritent les terribles guerriers de la nation ska. Les noms de ces îles proviennent d'ailleurs de leur langue – Skaghane signifiant « terre des humains » et le Frehane « terre des pères » –, et le fait qu'ils aient été adoptés par tous les cartographes prouve que personne ne leur conteste le droit d'y être établis. En théorie, on ne reconnaît l'hégémonie des Skas que sur ces deux îles. Pourtant, les faits prouvent que personne ne les empêche ni ne les a empêchés d'abattre les arbres des forêts d'autres îles Hespériennes comme Algoar, Drahena, Hoar et même Noar, à plus de trente milles du Skaghane, en face d'Oäldes. Et personne ne s'est non plus empressé de leur déclarer une guerre qui ne soit pas de principe quand ils ont débarqué en Ulfland du Nord et y ont réduit une portion de la population en esclavage.

A l'est, baignant dans le mer de Tethra, un groupe de cinq îles sont rassemblées dans ce qui évoque, sur une carte, la forme d'un oiseau en vol. Encerclées par de hautes falaises, elles sont abondamment boisées. Comme leur population ne semble faite que de sternes – un petit oiseau marin, cousin de la mouette – les marins ne se sont pas soucié de leur donner à chacune un nom, se contentant de les désigner collégialement comme « l'île des sternes », au singulier. Privées d'une barrière comparable au Teach tac Teach, les îles Hespériennes sont soumises à un climat à la fois humide et venteux. Le Frehane, le Skaghane et Algoar subissent de plein fouet les rigueurs des vents violents de l'Atlantique. Entourées de courants froids, soumises à de fortes pluies, elles ont l'hiver le plus rigoureux de tout l'archipel. Au milieu de la mauvaise saison, il n'est pas inhabituel de voir leurs falaises occidentales ornées d'un blanc manteau de neige.

Les Isles Extérieures méridionales

Le Troicinet sort des eaux du Lir, au sud d'Hybras, avec un relief montagneux et tourmenté, parcouru de vallées sinueuses, ceinturé de beaux à-pic et de longues collines encerclant une large vallée verdoyante. Proche des Tournoiements, une zone d'écueils et de hauts-fonds au centre du Lir, s'élève Mlia, l'île des Tritons, un îlot oblong couvert d'une luxuriante végétation et, croit-on, rendez-vous terrestre du peuple de la mer. Plus à l'est, les navires sortant du Lir croisent l'île de Scola, un endroit tout entier de crags et d'escarpements et qui porte en son centre un sommet volcanique contredisant la quiétude d'un paysage rustique. Encore plus à l'est, sur la route de l'Aquitaine, le vaisseau marchand rencontre le Dascinet, la deuxième en taille de ce groupe d'îles. Très allongée et fort étroite, l'île ressemble à un cône aplati qui flotterait à la surface des eaux du golfe Cantabrique où s'y alternent la douceur des grèves occidentales et le tranchant des abrupts de l'est. Au nord du Dascinet, le navigateur atteint l'isle Whanish qui fait partie du territoire du Dahaut et offre asile à un monastère de moines chrétiens dans un paysage sauvage et inhospitalier.

Cet ensemble d'îles se partage en deux sphères politiques. D'une part, celle du Troicinet qui assied son pouvoir sur la meilleure marine des îles ; d'autre part, celle du Dascinet qui couvre de son ombre le Scola depuis l'époque d'Olam Magnus. Quant à Mlia, elle échappe totalement à l'emprise des royaumes humains et demeure la propriété pleine et entière des tritons, le peuple de la mer.

Au niveau climatique, les trois îles principales du golfe Cantabrique connaissent des saisons plus douces et souvent plus agréables que celles du sud d'Hybras. L'île du Scola est particulièrement favorisée par les dieux du temps et il est rare que le mauvais temps s'y installe. Si, par un mauvais coup du sort, il parvenait à y trouver refuge, les pluies y resteraient de courtes ondées de quelques heures au plus, et le lot de nuages qui les accompagne se dissiperait rapidement, écarté par les humeurs noirâtres que crache le volcan Kro vers le ciel. On retrouve en Troicinet, au Scola et en Dascinet les principales espèces qui couvrent Hybras, qu'il s'agisse d'essences végétales ou de variétés animales. Au niveau des bois, personne ne sera surpris d'apprendre que les essences utiles à la charpenterie navale s'y trouvent en abondance. Outre celles-ci, de nombreux arbres fruitiers y poussent sans retenue : l'oranger et même le citronnier ont trouvé en Dascinet une terre et un air qui leur conviennent parfaitement. Au Scola par contre, si la terre est prolifique, elle encourage aussi bien l'ivraie que l'utile, et si les bois y sont vigoureux, ils sont aussi largement entourés d'herbes drues, de plantes piquantes et de sous-bois touffus et grisâtres. Leur exploitation en est d'autant plus compliquée qu'elle doit s'effectuer sur des terres trop rarement planes. Le gibier vit en abondance sur les îles selon les mêmes proportions que sur Hybras, à l'exception des espèces les plus grandes qui y sont nettement plus rares. Le souper de venaison n'est pas si courant, même chez les nantis. Ce qui est perdu en viande terrestre est compensé en chair marine, et nombreuses sont, de Domreis à Arquensio, les espèces de poissons que l'on déguste dans les estaminets et les maisons.

Un peu de biologie ...

La faune et la flore de ces îles ne diffère guère de celles que l'on rencontre sur Hybras elle-même. Elles sont néanmoins un peu moins riches d'essences variées ou de gibier mais sont loin d'être désertes.

D'Algoar à Hoar, les forêts sont denses mais privées de conifères, seuls l'érable, le fayard ou le chêne y étant couramment rencontrés. Il faut remonter jusqu'au Skaghane lui-même pour retrouver de nombreux résineux, essentiellement des pins et quelques mélèzes.

Quant au gibier à poil, il se fait plus rare à mesure que sa taille augmente, réservant les viandes sauvages à une soirée de fête. La table est par contre spécialement bien garnie de poissons d'eau salée, pêchés en abondance.

Histoire

Il convient de séparer l'histoire des Isles Anciennes en deux périodes distinctes : la première, la plus récente, s'appuye sur des documents, des chroniques et des traces écrites nombreuses et raisonnablement sûres ; la deuxième, plus ancienne, est faite de récits invérifiables et de légendes approximatives qui tiennent parfois de la pure fabulation. Il est néanmoins possible, en mêlant les uns et les autres, d'aboutir à une chronologie approximative des grandes périodes de l'histoire.

On raconte que les Isles Anciennes auraient d'abord été la terre des hafelins, que la forêt de Tantrevalles aurait recouvert la totalité d'Hybras et même que les Isles Extérieures en auraient fait originellement partie. Les géants auraient alors aménagé les îles à leur guise pour garantir un plus grand confort, creusant les flancs du Teach tac Teach pour bâtir des escaliers destinés à rejoindre les hautes terres, poussant les côtes pour améliorer le paysage et enlevant des grandes portions de la forêt pour alimenter leur cheminées ou construire leurs maisons. Rabroués par les autres hafelins, ils auraient laissé l'île en l'état et s'en seraient allés vers des terres aux populations plus faibles et moins enclines à la critique.

Assassiné par son propre fils!

La première référence à des hommes se trouve dans des légendes dont on situe la date bien avant celle des règnes des plus anciens rois d'Egypte. A cette époque de grands froids et de grandes bêtes, le gel couvrait pratiquement toute l'étendue du monde. Les Isles Anciennes étaient ainsi atteignables à pied par le bras de mer qui s'étend entre le cap Madde et l'Armorique. Des nomades auraient gagné le territoire actuel du Dahaut avant de s'enfoncer plus au sud et de s'établir dans la région de la cité d'Ys qui devint de ce fait le premier habitat humain des Isles.

Près de mille ans plus tard, alors que les glaces avaient fondu, l'archipel devint, pour longtemps, la possession des Magdales. Ils anéantirent les indigènes d'Hybras dans une succession de batailles innombrables et s'établirent vraisemblablement sur le territoire du Lyonesse. Pour glorifier leurs victoires, ils bâtirent la Vieille Chaussée de l'Atlantique au golfe Cantabrique, chaque pas sur cette route comptant pour une bataille.

Aux Magdales succédèrent les Rhedaspiens, un peuple de découvreurs et de marchands qui colonisèrent Hybras. Seules quelques tombes en Ulfland du Nord sont les silencieux témoins de leur passage. Pendant cette période, les Isles Anciennes devinrent un havre accueillant pour les commerçants, qui fondèrent des comptoirs à l'emplacement de villes comme Avallon, Domreis et Bulmer Skeme. Les Kornutiens, les nomades Escquahars, dont les descendants prospèrent encore dans les montagnes Cantabriques, les Crétois et les premiers Phéniciens s'y arrêtèrent alors et entretinrent des relations commerciales avec les Rhedaspiens.

C'est à cette époque qu'arrivèrent, peut-être de Crète, les Trévanas, qui forment encore l'aristocratie d'Ys. Commença alors avec eux la construction de la cité aux mille jardins. Le destin commercial de l'archipel ne devait pas s'arrêter à la relative prospérité amenée par les Rhedaspiens, l'arrivée du peuple du Khaz d'Or devait lui donner un coup de pouce déterminant qui en fit un carrefour de première importance entre le nord, l'Afrique, l'Egypte et l'Asie. C'était un peuple remarquable par l'étendue de ses richesses et de sa culture, si l'on en croit les quelques récits qui parlent de lui. L'hégémonie du Khaz d'Or transforma le visage d'Hybras, qui vit les simples comptoirs marchands se transformer en belles petites cités de pierre.

Ce peuple cultivé ne put pas profiter longtemps de ses efforts, car il fut balayé quelques générations plus tard par les Evadnoï, des conquérants aux yeux bleus dont l'origine est incertaine. Ceux-ci, curieusement, ne s'en prirent pas au peuple d'Ys et, brutalement acclimatés, suivirent plutôt leur exemple et s'adaptèrent à leur culture, agrandissant les villes bâties par le Khaz d'Or. Ils propagèrent leur façon de vivre et leurs croyances et furent les premiers à faire des Isles Anciennes un royaume unifié. La fondation de ce royaume est pour l'histoire un repère essentiel.

Aux Evadnoï se mêlèrent au fil du temps les Bithne-Schasiens venus de Bretagne et d'Irlande, les Pélasges qui montèrent des côtes de la Méditerranée, les Grecs et les Celtes qui, venus en grand nombre s'y installer, contribuèrent finalement à la disparition du peuple des Evadnoï, absorbé dans ce mélange de population. Cette pluralité de cultures, de croyances, de manière de vivre et de langues allait finalement être la cause de l'anéantissement du premier royaume unifié des Isles Anciennes.

Les troubles commencèrent avec Partholón, un prince du Dahaut qui tua son père afin de diminuer la distance le séparant du trône. Son geste lui valut l'exil et il partit pour l'Irlande

avec ses gens. Là-bas, il s'allia aux Nemediens – le nom des Skas en Irlande – et prépara son retour vers Hybras et sa revanche. Les Fomoirs, comme on appelait alors les Ulfs du nord, qui constituaient le fer de lance de l'armée des Isles Anciennes, partirent pour l'Irlande pour affronter Partholón et les hommes du roi Nemed dans trois gigantesques batailles. Ils essuyèrent deux défaites cuisantes et ne purent finalement l'emporter qu'avec l'aide de sorcières venues de Tantrevalles. Les Nemediens, vaincus, n'étaient plus qu'une poignée. Ils bénéficièrent de la clémence des Fomoires et vinrent s'installer dans les Isles Hespériennes. Revenus sur leurs terres, les vainqueurs de Partholón n'apprécièrent pas l'attitude du roi, des dissensions éclatèrent et le royaume des Isles Anciennes disparut. Il fut morcelé et rassemblé au gré des humeurs des princes ou des aléas des batailles qui le constituèrent en royaumes qui, eux-mêmes, ne surent durer. Le plus grand des royaumes successeurs qui s'étendait sur le nord des îles – le royaume de Gomar – fut le seul à subsister plus d'une génération. Cette période de guerre et d'anarchie ne dura heureusement qu'un siècle et ne suffit pas à anéantir la richesse de l'archipel, ni à faire disparaître toute la beauté qui y avait été construite.

Venus d'Asie, les Tuathas danéens s'installèrent d'abord dans les Isles Extérieures et dans le sud d'Hybras. Puissants guerriers, ils étaient aussi d'habiles négociants doués d'un sens politique aiguisé. Ils s'établirent essentiellement sur les côtes et s'assurèrent le concours d'un géant sous-marin pour agrandir le port de leur première grande forteresse : la ville de Lyonesse. Leurs relations avec les habitants magiques des îles ne s'arrêtaient pas là, dit-on : ils auraient fait de grandes et profitables affaires avec les fées et les magiciens. Les noms des rois de cette époque nous sont connus. Le premier des Danéens fut Tabbro, auquel succéda son fils Zoltra Brillante-Etoile. A eux deux, ils assirent les fondations d'un nouveau grand royaume que consolidèrent leurs descendants. C'est le premier d'entre eux, Palaemon Ier, qui comprit que son royaume ne pouvait pas subsister sans un élément fédérateur. Il fit créer le trône Evandig, qui devint le symbole éminent de la royauté et de l'unité de tout l'archipel. Evandig gomma les différences entre les peuples qui se conçurent désormais comme les habitants des Isles Anciennes et non plus comme des voyageurs aux racines lointaines qui s'y seraient seulement établi pour quelques temps. Evandig fut déposé dans la forteresse du Haidion, au sud, et consolida pour longtemps la souveraineté danéenne : les rois se succédèrent, les dynasties s'enchaînèrent. Après Chlowod le Rouge régna Mahadion, qui dut faire face à la Rome toute puissante. Pour fédérer autour de lui ses meilleurs guerriers, il leur offrit une table ronde, la Table des Notables, Cairbra an Maedhan, où seuls s'assirent avec lui les plus vaillants et les plus capables. Par sa forme, elle indiquait clairement le fait que le royaume était uni et indissociable et que les invités se trouvaient tous sur un pied d'égalité : plus de haut bout ni de bas bout, plus de querelle de rang. L'effet fut saisissant, la table ronde devint en quelques années un objet de vénération pleinement associé à Evandig ; elle semblait assurer fidélité et obéissance à celui qui en était le maître par une magie puissante et indéfinissable.

Malgré ce symbole d'unité, le royaume danéen ne survécut pas aux compétences consommées des légions romaines de l'empereur Claude : le royaume des Isles Anciennes fut divisé en quatre provinces romaines : les Ulflands à l'ouest avec Ys comme centre administratif ; Fer Aquila au nord avec Avallon, rebaptisée Claudia parva, comme capitale ; la Grande Province à l'est, réunissant dans un seul ensemble le sud du Dahaut et les royaumes actuels du Blaloc, du Pomperol, du Caduz et du Lyonesse sous l'administration de la ville de Gargano, rebaptisée Claudia magna ; et la province insulaire des îles du sud avec un double centre de gravité à Arquensio et à Domreis.

Les Isles, occupées, virent se créer un nouvel équilibre qui permit au commerce de continuer à enrichir ses ports et ses places. Rome se maintint presque quatre cents ans, amenant dans son sillage les premiers missionnaires chrétiens. Puis, malmenée par ses ennemis intérieurs et extérieurs, elle ne fut plus capable de maintenir une présence militaire aussi loin à l'ouest et abandonna à regret les riches régions des Isles à leur propre sort. Le retour à l'indépendance s'accompagna d'une partition qui respectait partiellement les divisions romaines. Cinq royaumes virent le jour sur Hybras et dans les Isles Extérieures : l'Ulfland (comprenant les deux Ulflands et la Godélie actuelle), le Dahaut (amalgamant aussi sous la même couronne les régions qui sont devenues de nos jours les royaumes de Pomperol et de Blaloc), le Lyonesse (Caduz compris), le Troicinet et le Dascinet. Deux siècles plus tard, le royaume d'Ulfland fut déchiré par une guerre fratricide qui le rompit en deux morceaux, l'Ulfland du Nord et l'Ulfland du Sud, alors que ses terres d'outre Teach tac Teach, le nord de la province romaine de Fer Aquila, étaient rattachées au royaume daut avec rang de duché.

L'archipel semblait avoir retrouvé son équilibre quand les Romains revinrent, portés par les rêves de grandeur d'un empereur de Constantinople qui voulait recréer l'Empire de ses ancêtres : Justinien. La reconquête fut un succès de brève durée et les Isles Anciennes laissèrent passer l'orage de la réorganisation que le procurateur de l'empereur voulut imposer ; elles retrouvèrent moins de cinquante ans plus tard leur organisation antérieure. Une organisation chamboulée moins d'un siècle plus tard, l'année de la naissance de celui qui allait réunifier les Isles Anciennes, par la création d'un royaume supplémentaire, celui que les Celtes de Goidel se forgèrent avec violence dans le duché de Fer Aquila, qu'ils baptisèrent Godélie.

Cette même année, 670 selon le calendrier des Chrétiens, l'archipel accoucha de son plus grand roi, Olam Magnus. Il réunifia l'ensemble des peuples des Isles, Skas et Godéliens exceptés, et constitua un royaume qui lui survécut plus de quatre siècles. Les Isles Anciennes connurent alors une période de stabilité territoriale sous les sept successeurs d'Olam Ier. Cette période prit brutalement fin sous le règne peu éclairé du neuvième roi, Olam III qui, soit qu'il fut fou, soit qu'il écouta des conseils malavisés, déplaça Evandig et la Cairbra an Maedhan de Lyonesse en Avallon, dont il fit la nouvelle capitale du royaume. Sa fin pitoyable (il fut tué par un léopard qu'il voulait prendre pour amant) marque le début de la période de troubles qui mène à la situation présente. Son successeur, Uther Ier, ne retarda que de dix ans la fin du royaume unifié. Il fut tué par des Celtes à la bataille du Saule Languissant, laissant un fils-enfant que sa mère emmena en Bretagne pour le protéger. L'histoire cesse à nouveau d'être celle des Isles Anciennes pour redevenir celle, particulière, des dix royaumes qui se sont créés lors de la fuite du roi et qui sont ceux que nous connaissons, vingt-cinq ans plus tard : Ulfland du Nord et du Sud, Godélie, Dahaut, Blaloc, Pomperol, Caduz et Lyonesse sur Hybras, Troicinet et Dascinet dans les îles Extérieures. Royaumes auxquels il convient d'ajouter la nation ska qui ne cesse de remâcher ses rêves expansionnistes dans ses repères du nord et qui s'élance à la conquête du monde. La situation actuelle est assez instable et personne n'ignore le danger que représentent les longs bateaux des Skas d'une part, et les ambitions du roi de Lyonesse d'autre part.

Politique

La politique des Isles Anciennes est assez vite définie. Elle tourne autour de deux achoppements : la question du trône déserté par Uther II et le problème ska. Voyons de quoi il en retourne.

Si ce n'étaient les ambitions des deux grands royaumes d'Hybras, il ne serait ici guère possible de signaler autre chose que le règne de la concorde. Certes, Deuel accuse le roi de Dahaut de s'en prendre à ses chers sujets ailés : certes, les têtes couronnées de l'ensemble de l'archipel n'ont que mépris pour l'impuissant roi Oriante ; certes encore, Granice et Yvar Excelsus ne sont pas toujours dans les termes les plus aimables à cause des problèmes de piraterie que connaissent les côtes de leurs royaumes. Mais dans l'ensemble, les frictions sont minimes et tout reste raisonnablement calme. La seule cause d'inquiétude des marchands qui profitent de cet état de fait réside dans les ambitions à peine voilée de Casmir de Lyonesse de porter la couronne réunifiée, et la volonté clairement affichée à Avallon de ne pas le laisser prendre de l'avance. Pour l'heure, les deux protagonistes de ce qui pourrait bien un jour devenir un conflit meurtrier se contentent d'échanger des politesses glaciales, de pendre les espions du royaume adverse et de sonder constamment l'état de leurs alliances.

Le royaume lyonois peut compter sur l'importante armée que Casmir maintient sous les drapeaux et sur l'appui du petit Caduz avec la famille royale duquel il partage quelques ancêtres (la grande tante de Casmir fut duchesse du Caduz à l'époque d'Olam III), bien que cette alliance ne présente guère que l'intérêt d'offrir un port d'attache sur la baie du Matin et la certitude d'entrer au Pomperol avec une armée intacte.

De son côté, Audry ne peut pas se féliciter des performances de sa diplomatie : il est en guerre larvée avec la Godélie, à laquelle il reproche toujours l'annexion de fait de la province du Wysrod ; il doit compter sur la méfiance (pour dire le moins) de son voisin pomperan qui lui impute le pire des crime, celui d'atteinte à la vie des protégés de la couronne, les oiseaux ; et pour achever le tout, il doit compter sur la pesante présence des Skas au-delà d'une forteresse de Poëlitetz qui n'est en aucun cas conçue pour protéger d'est en ouest l'accès entre l'Estran du Nord et la Plaine des Ombres. Au niveau militaire, l'armée daute n'est pas au niveau que le roi imagine dans son grand optimisme, mais la masse d'hommes qui la composent imposerait aux armées lyonoises une guerre d'attrition terrible, d'autant plus que les forteresses du royaume sont bien entretenues et qu'elles promettent des sièges longs et ardus.

En ce qui concerne les Skas, force est de constater qu'ils n'ont jusqu'alors guère été contrariés dans leur marche triomphale à travers l'Ulfland du Nord. C'est d'autant plus étonnant que leurs armées sont fort modestes en nombre, et que leurs capacités en cas de sièges n'ont pas encore été véritablement démontrées.

Nombreux sont ceux qui pensent qu'un effort commun des royaumes des Isles aurait tôt fait de mettre fin à la menace qu'ils représentent et les obligerait à reprendre leur tactique précédente, limitant leur nuisance à des pillages ponctuels et à la piraterie maritime. Mais personne ne se fait d'illusion : vue la discorde qui règne entre le Lyonesse et le Dahaut, les Skas ont encore de beaux jours de conquête devant eux. On susurre même parfois que le roi Casmir aurait essayé d'entrer en contact avec les guerriers noirs pour leur proposer un marché en échange de leur appui. Une tentative bien hasardeuse qui montre à l'envi l'absence de scrupules du monarque lyonois.

Habitants

L'archipel des Isles Anciennes est le seul endroit connu où les humains et les hafelins cohabitent, une cohabitation qui suppose des restrictions de mouvement pour une population humaine pourtant largement majoritaire. Tentons-en une estimation : si l'on excepte le Skaghane et le Frehane, où les chiffres paraissent impossibles à obtenir, on arrive au résultat de quelque quatre cents mille foyers sur l'ensemble des îles. Il est donc possible d'estimer la population à près de deux millions d'êtres humains, un chiffre considérable. En enlevant les improductifs, les femmes et les enfants, on peut compter que vingt mille nobles et près de cent vingt mille hommes portent les armes, que ce soit occasionnellement ou plus régulièrement. Cela dit, et en estimant, au jugé, le nombre de hafelins à trois ou quatre mille, il est légitime de se demander pourquoi Tantrevalles n'est pas plus largement exploitée par les hommes. C'est sans doute que se révèle déjà ici une des particularités les plus marquantes, la plus attachante sans doute, des habitants des Isles Anciennes : contrairement à ce qui se passe dans la plupart des sociétés que l'humanité ait jamais bâties, celle qui a vu le jour dans l'archipel a appris la tolérance et sait apprécier le voisinage d'un autrui différent. C'est le point fondamental qui différencie l'homme des Isles de ses congénères du continent ou de l'est. Il est primordial de le garder en mémoire, alors même que l'on parcourt les royaumes et que l'on voit affleurer toutes sortes de comportements malheureusement plus communs : envie, colère, jalousie, appétit de puissance.

Empruntons à présent les routes d'Hybras, et allons à la rencontre de ses peuples si divers.

Les **Skas** sont de taille moyenne, mais se distinguent par un teint mat et une chevelure très souvent noire. Le Ska est d'humeur égale, habile à tout, inhospitalier pour celui qui n'est pas semblable à lui, insensible aux joies comme à la douleur, détaché voire stoïque et d'une redoutable compétence à l'usage d'une foule d'armes. Les Skas mâles sont tous des soldats et ils ne peuvent espérer gagner l'admiration de leurs pairs que sur les champs des nombreuses batailles qu'ils livrent durant leur vie. Ils sont imbus d'eux -mêmes, arrogants et convaincus d'être les seuls hommes dignes de porter ce nom. Un Ska ne voit en tout étranger de son peuple qu'un autrelin, un sous-homme.

Les **Ulfs** sont solides, rudes, placides et peu disciplinés. Ils ont un esprit pratique, ne se montrent que peu enclins à la courtoisie et apprécient avant tout ce dont ils se trouvent trop cruellement privés à cause des terribles guerres de clans qui déchirent leur société : la franchise. Un Ulf est souvent généreux, mais il a l'esprit de revanche ; un crime ne saurait être

réglé autrement que par le sang. L'habitant des Ulflands respecte la force et ne rechigne pas à l'employer, pourtant il se montre sensible aux effets rhétoriques et les grands discours savent souvent l'émouvoir ou le passionner. Un combattant ulf défendra les causes qu'il considère justes, généralement celles qui le concernent. En général, le caractère ulf est proche de son paysage: sauvage et rustique dans les hautes-terres, où il est difficile de distinguer un Ulf honnête d'un brigand ; plus calme et moins rêche dans les basses terres et dans les villes.

Les **Ysseïs** semblent provenir de fort loin tant ils diffèrent des autres peuples : leurs vêtements sont amples, constitués de drapés à l'orientale, ils sont plus petits que la moyenne, fins et découplés. Leur caractère est insondable et empreint d'un grand calme, à tel point qu'ils paraissent méprisants et emplis de condescendance aux yeux de ceux qui ne les connaissent pas. Malgré cet accès difficile, ils sont probablement les meilleurs commerçants des îles. Ils sont mus par une logique propre et leurs comportements sociaux sont parfois en tension avec ce qui est reconnu plus généralement comme de la politesse ou de la grossièreté. Ils peuvent ainsi s'enfermer dans un mutisme incompréhensible s'ils jugent inutile de répondre aux questions qui leur sont posées. Ils cultivent le mystère et apprécient que les étrangers les connaissent mal. Ils savent cependant toujours où se trouvent leurs intérêts et adaptent leur caractère aux situations, si celles-ci l'exigent. Nombreux sont ceux qui se vantent de commercer avec les Ysseïs, pourtant, rares sont ceux qui peuvent s'enorgueillir d'avoir fait de l'un d'eux un ami.

Les habitants du **Lyonesse** sont fidèles à la couronne, travailleurs et entreprenants. Ils apprécient les titres, les biens, et tout ce qui est matériel. L'obéissance est leur grande force, ils sont disciplinés et savent où se trouve leur place. Les Lyonois sont des gens curieux de tout qui aiment se distraire : les fêtes populaires sont nombreuses sur le territoire du royaume, tout comme les pièces de théâtre et les jeux sportifs collectifs comme le tir à la corde.

Les **Troices** sont d'excellents marins, efficaces, acharnés au travail et toujours à la recherche d'innovation. Ils se montrent aussi comme des gens intelligents, accueillants, extraordinairement tolérants, même selon les standards d'Hybras. Ils ont tendance à agir sur le coup de l'émotion plutôt que de manière raisonnée, et leurs réactions épidermiques en ont surpris plus d'un.

Les **Skyls**, les habitants du Scola, sont des personnes à part : ils cultivent dès leur jeune âge l'art de l'embuscade et du poignard, ils ne vivent que pour poursuivre et alimenter des vengeances et des rancunes ancestrales. Les Skyls n'oublient jamais un affront et toute la famille d'un Skyl est solidaire et partie prenante de ses actes. Leur vie est faite d'insultes, de menaces, de revanches, d'assassinats, d'histoires d'amour aussi et de la douleur de perdre des êtres chers. Il arrive pourtant que quelques trêves soient conclues pendant lesquelles se multiplient embrassades chaleureuses et histoires d'amour tumultueuses ; les Skyls donnent alors libre cours à leur recherche de la beauté et des plaisirs, avant que le retour à la normale ne relance les vendettas.

Les habitants du **Dascinet** ont un caractère relativement doux. Bons marins, ils ne peuvent cependant rivaliser avec les Troices. Ils apprécient les arts, les distractions et savent prendre le temps de vivre. Comme les Lyonois, ils sont dociles face à l'autorité. Leur hospitalité est reconnue et unanimement louée. Un Dasce ne se lasse pas facilement, c'est pour cela qu'il figure parmi les meilleurs cultivateurs des Isles Anciennes et qu'à force de bons soins les orangers ont daigné pousser sur leur île.

Des habitants du **Caduz** et du **Blaloc**, il est bien peu à dire : les uns comme les autres abritent une population qui tient beaucoup de leurs grands voisins, le Lyonesse et le Dahaut. Distinguer un Cade d'un Lyonois est aussi difficile que d'identifier un homme du Blaloc au milieu des Dauts.

Le **Pomperan** est volage, d'humeur gaie, fantaisiste mais ultrasensible à la critique. Au Pomperol, les habitants ne sont pas accoutumés à la violence : le royaume est calme, soucieux des désirs de son roi et, de ce fait, peu enclin à chercher querelle,

Scène de la vie quotidienne d'Hybras.

que ce soit en deçà ou au-delà des frontières. Les Pomperans comptent dans leur population une proportion inhabituelle de très bons artistes et d'habiles créateurs. Par contre, bien faible est le nombre de combattants doués en dehors des nobles, qui donnent naissance à leur contingent habituel de bonnes lames et de courageux guerriers et qui aiment à se faire remarquer en tournoi par leur ardeur et leurs prouesses.

Le **Daut** est fier, conscient de la supériorité culturelle, de la puissance et de la grandeur de son royaume. Il fait généralement partie des personnes les plus cultivées des Isles Anciennes. Il apprécie le faste, le décorum, le grandiloquent, sait récompenser les efforts consentis et faire preuve de zèle. Attachés à leur terre, les Dauts ne sont pourtant pas les meilleurs combattants des Isles Anciennes – même s'ils le pensent – mais ne laisseraient pas facilement quelqu'un piétiner ce qui leur appartient et ce en quoi ils croient, que ce soit en paroles ou par une chevauchée lourdement équipée.

Les Celtes de **Godélie** et du **Wysrod** se différencient plus largement des habitants du reste des îles ; ils sont bruyants et vaniteux, se montrent d'agréables et entreprenants compagnons de débauche et de bons commerçants. Apres au gain et parfois même franchement cupides, ils se révèlent durs en affaire. Leur comportement quotidien frise de temps à autre l'escroquerie. De toutes les Isles Anciennes, ce sont certainement les plus pieux : les religions druidiques et le christianisme constituent une part importante de leur existence. L'esprit des Celtes est simple et sympathique : ils apprécient le rire, le boire et le manger. Ils se donnent un air belliqueux, mais ils se limitent cependant plus aux paroles qu'aux actes. Même si un Celte met la main à son épée pour donner du poids à son argumentaire, le visiteur ne devrait pas craindre pour sa vie, mais plutôt se soucier de sa réputation et savoir reculer sans trop céder.

Les êtres fées

Il n'existe pas de trait de suffisant pour caractériser les habitants de Tantrevalles : les hafelins sont réputés apprécier la politesse et la courtoisie, mais cela ne les empêche pas de tourmenter ou même de violenter ceux qui ne leur reviennent pas s'ils en ont décidé ainsi.

Les ogres se plaisent à accueillir à leur table des enfants ou des adultes malchanceux ou inconscients, généralement troussés d'oignons et garnis de poireaux.

Les trolls sont désagréables et de mauvais caractère, serviles et près de leurs biens. Ils se voient courtois là où ils se révèlent en fait bien rustres, élégants quand ils sont dépenaillés, de belle prestance quand ils sont couverts de boutons et de furoncles. L'attirance des trolls pour les jeunes femmes doit être considérée comme une règle et leurs notions de l'amour courtois se limitent à l'acte d'accouplement lui-même.

Les fées sont inconstantes, compliquées et suivent une logique difficile à saisir. Une fée peut couvrir d'or un passant ou lui faire subir une bastonnade avec des fouets de vents. Ses plaisanteries sont rarement drôles pour celui qui en est la victime.

Des autres habitants de Tantrevalles connus ou inconnus, comme de ceux-ci, la règle reste la même : prudence et politesse. Rechercher la compagnie des hafelins revient bien souvent à trouver des ennuis.

Conseils aux nouveaux voyageurs

Les comportements et les gestes de certains peuples de l'archipel sont souvent mal compris et mal interprétés. Les quelques conseils qui suivent traitent des situations les plus critiques, celles qui pourraient faire la différence entre un manquement à la politesse et un crâne fendu. Ces conseils se concentrent sur les peuples les plus étranges qui se soient établis sur les Isles Anciennes : les Skas, les Celtes, les Ysséis et les Pomperans. Mais que le voyageur soit averti : même si l'habitant sait faire preuve d'une grande tolérance, il ne montre en général que peu de patience envers les étrangers qui ne font pas l'effort de se montrer polis. Aux yeux d'un Ska, un homme ordinaire et une vache se valent parfaitement : ce sont des animaux qui peuvent se révéler utiles. Le voyageur fait donc bien, s'il rencontre un groupe de Skas, de se retenir d'engager la conversation ou même de simplement révéler sa présence. En effet, ceux-ci ne manqueraient pas de lui trouver une occupation de longue durée dans un de leurs châteaux, dans leurs champs ou dans leurs mines, si l'imprudent s'enhardissait à les saluer.

Si, malgré ces élémentaires précautions, le hasard devait jeter le voyageur entre les mains des Skas, il conviendrait d'envisager l'avenir à la manière d'un animal de bât ou d'un outil. Car la résistance se heurterait à d'affreuses punitions : si les Skas n'apprécient pas la torture, ils ne rechignent pas au cachot pour restaurer une discipline défaillante, à une mutilation s'il est possible de priver l'outil d'une partie inutile de son anatomie ou tout simplement à l'exécution si la faute est grave et qu'elle risque d'entraîner des complications au-delà de son simple cas personnel. La seule manière d'échapper à ces mesures est de se montrer un outil utile et propre. Il est nécessaire de soigner son hygiène, d'être zélé, de n'adresser la parole à un Ska que si c'est vraiment nécessaire, personne n'aimant être interrompu par les jappements d'un chien, et de ne faire aucune avance à une femme ska, car peu nombreux sont ceux qui laisseraient leur cheval faire des propositions licencieuses à leur femme...

Lorsqu'ils correspondent par écrit, les nobles celtes de Godélie précèdent toujours le sujet de leur lettre d'une quantité importante de paraphrases. Celles-ci vantent les qualités de leur correspondant et les leurs propres si la lettre est adressée à un ami, ou mettent en avant les manières dégoûtantes de leur interlocuteur et la violence de leur propre courroux si elle est destinée à un adversaire ou à un ennemi. Les éléments principaux d'un courrier celte ne débutent en général qu'après la quatorzième ou quinzième ligne. Il est par contre de bon ton d'éviter de les imiter si l'on est pas celte soi-même : les nobles Godéliens n'apprécient ni les menaces, ni la flagornerie quand elle provient de l'extérieur de leur caste. A l'approche des fêtes religieuses celtes, il est prudent de se méfier des invites des druides et d'éviter d'approcher trop près des lieux sacrés. Les occasions d'y commettre une grave offense sont trop nombreuses et le malheureux ainsi signalé risquerait de terminer son existence dans le rôle d'acteur principal d'une des cérémonies de sacrifice. Heureusement, les sacrifices humains ne sont pas si courants, et une simple rebuffade accueillera le plus souvent le malappris.

A Ys, il est conseillé d'être physionomiste lorsque l'on est en relation avec les factoriers. Les Ysseïs utilisent plusieurs noms personnels qui ont chacun leur usage et leur utilité. Quand ils sont en rapport avec des étrangers pour des affaires commerciales, ils n'utilisent que le nom de leur famille, responsable en dernier lieu des conséquences de leurs actes dans ce domaine. Ainsi ne compte-t-on plus le nombre d'Idélos, de Minéens, de Carrugins et d'Ostakis à hanter les livres de comptes des sociétés marchandes étrangères. Pour retrouver son interlocuteur, le marchand en escale à Ys a intérêt à s'attacher à mémoriser les moindres détails du visage de celui avec lequel il fait des affaires. Ce système apparemment idiot fonctionne toutefois parce que le nombre de Trévénas qui font profession de commerce reste assez réduit et parce que les marchands envoyés à Ys sont dûment prévenus.

Dans tout le Pomperol et particulièrement à Gargano, il serait gravement déplacé d'envisager une proposition érotique lorsqu'une une noble dame traite l'étranger de bel oiseau ou l'invite à la couvrir de ses ailes. Il ne s'agit que de formes de politesse, généralement usitée lors des fêtes, qui se substituent aux plus classiques « messire » et « votre compagnie est appréciable ». De même, le voyageur se doit de savoir que le Pomperol n'est pas le lieu rêvé pour la chasse au gibier à

plumes : tuer un oiseau est un crime majeur dans le royaume du roi Deuel, un crime qui peut valoir à son auteur la pure et simple décollation suivant l'amour que porte le souverain à l'espèce de la bête à plumes assassinée.

Société

La société des Isles Anciennes est assez différente de celle qui s'est développée sur le continent, en particulier en ce qui concerne son système politique, sa structure sociale, le rôle des villes et la place de la femme.

C'est un système féodal atténué qui domine la plupart des royaumes de l'archipel. A l'exception de l'Ulfland du Sud en pleine anarchie, de la Godélie qui illustre ce qu'il semble correct de nommer un chaos organisé et de l'Ulfland du Nord occupé, l'ensemble des royaumes a adopté un système monarchique raisonnablement centralisé, bien différent des royaumes proches de France ou d'Angleterre. Chacun des gouvernements monarchiques peut compter exercer son pouvoir sur l'ensemble de ses terres sans intermédiaire. Certes, il existe une noblesse qui est plus particulièrement chargée de se préoccuper de la bonne administration de certaines portions du territoire, mais le roi peut en tout temps passer outre ce niveau intermédiaire et donner les ordres qui lui semblent nécessaires aux fonctionnaires des comtes et des ducs, avec ou sans leur accord. S'il exige d'eux un serment vassalique assez comparable à ce qu'un témoin pourrait rapporter de Paris ou de Dijon, les termes du contrat sont plus contraignant pour le vassal qui, d'une certaine manière, entre dans le service administratif de la royauté plus que dans son entourage familial. Il lui est demandé d'accomplir au mieux les missions que le roi pourrait venir à lui confier et de faire fructifier sa terre pour son propre intérêt comme pour celui du fisc royal. Le meilleur exemple de la puissance retrouvée de l'Etat est l'administration de la justice, unifiée à grand peine depuis l'époque d'Olam Magnus et dont les agents locaux sont des fonctionnaires salariés par le couronne (des preneurs de pillards au Dahaut). L'anarchie féodale des seigneurs qui prennent les armes de leur propre initiative et qui sèment le trouble par des chevauchées chez leurs proches voisins a été remise dans le rang dès le règne du même Olam Magnus, même si la frontière nord du Dahaut se montre assez poreuse aux razzias des Celtes de Godélie. En fait, c'est tout l'exercice des armes qui est réglementé et contrôlé par les souverains de l'archipel, qui ont offert à leur noblesse une activité plus rémunératrice : le commerce. Comme les aristocraties italiennes et levantines, les nobles d'Hybras et des Isles Extérieures sont souvent des marchands avisés et capables.

La structure sociale de l'archipel diffère elle aussi passablement de celle du continent. Ici, pas de différence si marquée entre noble et non-noble, entre libre et non affranchi. La quasi-totalité de la population est de naissance libre, les esclaves ne se rencontrant guère que sur les quais de la ville d'Ys, à l'exception du Skaghane où ils représentent le neuf dixième de la population. De même, il n'y a pas de serfs dans les campagnes des Isles Anciennes et presque tous les cultivateurs sont propriétaires de leurs champs. Aux niveaux supérieurs de l'échelle sociale, la frontière est là aussi relativement floue dans la mesure où l'activité ne suffit pas à déterminer clairement la noblesse, puisque des non-nobles exercent les métiers des armes alors que bien des nobles s'adonnent au commerce, voire à des activités intellectuelles. Cet ensemble d'éléments explique l'ambiance inhabituelle qui règne sur l'archipel et qui voit se côtoyer des groupes sociaux qui ne se rencontrent sur le continent que dans des circonstances bien codifiées : cérémonies, fêtes, représentations.

Cette répartition sociale bien particulière explique l'accent prononcé que les Isles mettent sur le commerce. Privées des théories chrétiennes sur l'aspect presque criminel du profit et des réticences aristocratiques au sujet du métier des affaires, la société hybrasienne montre des capacités certaines à tirer un avantage maximal des extraordinaires conditions que la nature et la géographie lui ont fournies. Les Isles Anciennes ne manquent en effet de rien et les ports de l'archipel, transformés en de gigantesques marchés, voient affluer de façon souvent étourdissantes l'or et l'argent de l'ensemble du monde connu, proche ou lointain. C'est alors, depuis ses opulentes cités, que les richesses inondent l'ensemble des terres et en font un des lieux les plus agréables où l'être humain se soit installé. Exceptons là aussi les trois royaumes qui participent moins à ce flot commercial, soit les deux Ulflands (à l'exception du val Evandre) et la Godélie.

Êtres humains avons-nous dit, et non pas seulement hommes. Il est notable en effet que la place de la femme dans les Isles Anciennes soit privilégiée – nettement moins déprimée – que sur le continent. Aucun métier n'y est interdit aux femmes ; tout au plus sera-t-il demandé davantage de capacités à celles qui désireraient devenir soldats ou marins, et plus de preuves de leur dons et de leur bonne volonté. Le royaume le plus célèbre pour son ouverture est celui de Dascinet, où bien des femmes sont devenues potiers, malgré les tentatives des potiers masculins pour les en dissuader ; il est vrai qu'elles sont douées et que les hommes n'y ont pas perdu que quelques clients...

Malgré cette liberté de principe, il faut toutefois signaler quelques réalités qui réduisent la capacité de choix de la femme. Dans certains royaumes, elle est surprotégée, passant de la tutelle de son père à celle de son mari, et il est alors bien rare qu'elle accède à une éducation ou à un métier hors de celui de l'époux qu'elle secondera en élevant ses enfants. C'est en particulier le cas dans les hautes terres d'Ulfland, en Scola et en Godélie. Ailleurs, la liberté féminine se heurte au mur des enfants. Une mère se doit à eux et il est rare qu'elle poursuive son activité lorsqu'elle aura donné naissance à plus d'un bambin. Le plus souvent, là aussi, elle aidera son mari dans son métier, qu'il s'agisse de filer la laine d'un tisserand ou de faucher les blés d'un cultivateur. Dernière restriction, assez paradoxale : la femme est d'autant moins libre que l'on monte dans l'échelle sociale ; elle devient tout à fait prisonnière de son rôle de mère et d'objet diplomatique dans les familles régnantes, qu'elles soient de niveau royal, ducal ou comtal.

Langages

Tous les peuples qui ont transité ou qui se sont installés dans les Isles Anciennes ont laissé un peu de leur langue derrière eux. Beaucoup de noms de lieux proviennent du gaélique

ou de la langue celte – même de l'antique danéen. Fort heureusement, le langage parlé a préféré superposer que mêler, et l'ensemble des Isles parle actuellement la même langue, même si celle-ci est déclinée en de nombreux dialectes régionaux : la *lingua franca*, comme disent les érudits, est le français d'oïl, celui de Paris. Même si la quasi-totalité des indigènes comprend et est capable de se débrouiller dans cet idiome commun, certaines régions connaissent encore des survivances de langues anciennes et bien différentes : les paysans du Wysrod, par exemple, se servent plus volontiers d'un dialecte celtique pour communiquer que du français. Cela ne les empêche néanmoins pas d'être capables de comprendre et de se faire comprendre en langue d'oïl. Les Skas, de leur côté, pratiquent une langue millénaire, le skalrad, qui n'aurait, à les en croire, pas changé depuis leurs origines où, nomades dans les glaciers de Würm, ils auraient anéantis les cannibales de Néanderthal.

En calligraphie, la plupart des scribes usent de l'onciale. Un alphabet dans lequel les royaumes du sud d'Hybras ont développé une version personnelle relativement malaisée à déchiffrer pour celui qui n'y est pas habitué. Elle est plus oblongue que le modèle classique de Bretagne ou d'Irlande et elle se distingue par l'élégance formelle de ses mots resserrés. Seul le Lyonesse a vraiment bâti sa propre écriture, l'onciale du Lyonesse, très ronde et abondante en déliés contrastant énormément avec les autres calligraphies. Son apprentissage est difficile mais son aspect est plaisant et souvent grandiose dans des mains compétentes : un manuscrit du Lyonesse ne passe jamais inaperçu. A signaler qu'en Godélie les messages officiels émanants de la maison royale, et eux seuls, utilisent non seulement la fine calligraphie des Celtes d'Irlande mais encore leur langue, le gaélique. Les spécialistes s'accordent à dire que les en-têtes des lettres godéliennes, très prolixes en qualificatifs, se marient à merveille avec la belle mais complexe langue irlandaise, si riche dans ce domaine.

Le skalrad, quant à lui, se démarque par une calligraphie paradoxale, à la fois simple et complexe. Simple par ses caractères purement géométriques et pauvres en courbes. Les bases de l'écriture ska se maîtrisent facilement. Malheureusement pour l'apprenti calligraphe, cette seule connaissance est insuffisante. C'est là que le skalrad devient terriblement complexe : les caractères se modulent en effet suivant le sens des mots, des phrases ou selon le contexte général. Suivant les personnes à qui elles sont destinées, deux phrases s'écrivent de manière différente et expriment pourtant les mêmes idées. Le skalrad illustre bien en cela le mode de pensée ska : il est bien difficile à saisir pour les simples bipèdes.

Si la plupart des langues anciennes sont maintenant complètement perdues, certaines ont survécu jusqu'à nos jours. C'est le cas de l'antique danéen qui n'est plus ni écrit, ni même compris depuis fort longtemps. Il est pourtant toujours utilisé par les prêtres de Gaea dans les grandes cérémonies dédiées à la déesse, au Troicinet.

Etudier les langues et les écritures des hafelins exigerait le travail d'une vie. On admet communément que les fées communiquent au moyen d'une langue qui ressemble à s'y méprendre aux chants des oiseaux. Comme ils sont pourtant compris même du simple voyageur, il est légitime de se demander s'ils ne décident pas simplement en formulant leur pensée s'ils désirent ou non être compris de leur interlocuteur. Les hafelins les plus proches de l'homme et sans doute les moins imprévisibles, comme les ogres et les trolls, utilisent et écrivent couramment la *lingua franca* humaine.

Un peu de linguistique ...

Des autres langues usitées, la plus présente est le latin. Elle fait partie de l'éducation de la noblesse et est interprétée par une bonne partie des chrétiens qui l'utilisent dans leurs patenôtres. C'est une langue peu parlée, il est vrai, mais très largement employée lorsqu'il s'agit de correspondre avec le continent. Parmi les langues écrites, mis à part le latin, c'est toujours la lingua franca *qui prime sur Hybras.*

Chiffres et unités

Pour représenter les quantités, le commun des Isles Anciennes a recours le plus souvent à ses mains ou à un artifice quelconque comme des cailloux ou des marques sur un bâton. Il est cependant remarquable de constater que même s'il n'est pas familier avec les secrets de l'écriture, le roturier d'Hybras ou des Isles Extérieures arrive à reconnaître et à interpréter les chiffres romains. Ceux-ci sont l'une des rares choses que les Isles Anciennes aient conservé de la présence romaine en dehors de la langue et de quelques édifices. Une survivance qui commence depuis peu à être battue en brèche, puisque certains clercs, de nombreux érudits, des maîtres de trésorerie, des nobles et des marchands ont adopté les chiffres mauresques. S'ils sont plus nombreux que dans le système romain de calcul, les symboles mauresques sont simples à tracer et nécessitent moins de place lorsqu'il s'agit de garder la trace de grands nombres ; ils se montrent aussi fort pratiques lorsqu'il s'agit d'ajouter ou de retrancher. S'ils demeurent pour l'instant l'apanage des plus cultivés, il est fort probable qu'ils seront bientôt utilisés par tous.

Pour les distances, l'ensemble des Isles utilise le mille. Il s'agit de l'ancien mille romain qui vaut 1520 pas. Pour mesurer un trajet, le mille se multiplie par trois et devient une lieue, correspondant ainsi à l'heure de marche du voyageur pressé. Certains préfèrent mesurer les distances en jours plutôt qu'en lieues, mais il leur faut bien reconnaître que cette façon de faire reste assez approximative. On considère généralement qu'un jour de route équivaut à environ six lieues.

Les longueurs font appel au pas qui se divise en trois pieds ou en trente-six pouces. Les surfaces de bonne importance, comme les terres arables, sont comptées en arpents, les plus modestes en pas, en pieds ou en pouces carrés.

Les contenances ont été, quant à elles, considérablement simplifiées, au contraire de ce qui s'est passé sur le continent. Il existe six unités de contenance qui sont couramment utilisées. La mesure en constitue la norme : elle représente le volume d'eau qu'un homme utilise pour se désaltérer en un jour. En-dessous de la mesure se trouvent le pichet qui vaut une demi-mesure et le verre que l'on compte à douze par mesure. Les unités de contenance d'une capacité supérieure à la mesure sont ensuite le pot qui vaut six mesures, puis le tonneau qui équivaut à six pots, donc à trente-six mesures. Le fût, quant à lui, contient six tonneaux. Il est l'unité de plus grande contenance qui soit couramment utilisée sur les ports et les places des Isles. Malgré le fait que ces valeurs soient communément admises, il arrive par moment que leurs valeurs varient légèrement sur les marchés, dans les foires ou dans les régions reculées.

Pour les poids, l'unité de référence est la livre d'Avallon qui est connue et utilisée dans la quasi-totalité des Isles et même au Lyonesse, où elle est nommée livre de Lirlong. Elle se divise en deux demi-livres, en quatre quarterons et en 24 onces.

Il n'y a qu'une unité de poids supérieure à la livre qui soit couramment usitée, c'est le quintal, qui vaut cent livres.

Pour finir, il faut noter que certains corps de métier utilisent des unités particulières comme le pépin qui est bien utile aux joailliers et qui vaut un douzième d'once ou comme les lignes des architectes qui se comptent à douze par pouce.

En plus de ces unités, les Celtes disposent de leur propre système qu'ils mettent pourtant entre parenthèses dans les lieux commerciaux de première importance comme le port de Dun Cruighre. Les Skas pratiquent selon leurs propres unités et n'en font pas profiter le reste des Isles. Leurs unités ne sont utilisées que lors de transactions entre Skas et le peu de commerce qu'il effectuent avec l'extérieur se déroule sur la base des unités communes. Les hafelins et les autres créatures magiques commercent, elles aussi, avec les hommes et utilisent les unités humaines, si l'envie leur en prend. Les fées ont certainement bien d'autres moyens et méthodes pour mesurer les distances, les longueurs ou les volumes ou bien d'autres choses imaginables ou inimaginables. Il est cependant difficile pour les humains de savoir si les unités qu'utilisent les fées sont basées sur des éléments strictement matériels. Quelles peuvent donc être les systèmes de mesure capables d'apprécier l'épaisseur d'un rayon de lune ?

Pour suivre l'écoulement des jours et des saisons, les habitants des Isles Anciennes utilisent le calendrier des Celtes d'Irlande. Le calendrier romain est rarement employé, sauf par les moines ou les autres religieux du Christ, et n'est vraiment utile que pour les marchands ou les seigneurs en relation avec les territoires chrétiens. L'année celtique commence à la fin de l'été et compte douze mois de trente jours. La première saison de l'année, celles des feuilles qui se perdent, se nomme *foghara*. On y trouve les mois de *samhaig, nollaig* et *enáir*. La saison suivante, celle du blanc manteau, s'intitule *geamhradh* et comprend les mois de *feabhra, márta et aibreán*. Reviennent ensuite de meilleurs jours de la saison des pousses *earrach*, et les mois de *belthaine, metheamh* et *iúil*. Et, enfin, ceux de la saison de fruits, *samhradh* et des mois de *lúnasa, meán* et *deireadh*.

Les jours sont groupés par sept et portent les noms suivants: *domhnaigh, luan, mairt, céadaoin, déardaoin, aoine* et *sathairn*.

Les hafelins semblent aussi s'appliquer à mesurer le passage du temps qui, pourtant, ne les affecte guère. Comment ils le font et quels sont leurs points de repères reste un épais mystère. Selon certains érudits, il n'est pas impossible qu'ils suivent le cours des saisons et qu'ils se basent sur les signes de la nature. Des témoignages d'aventuriers passablement inconscients ont fait référence à des calendriers manuscrits chez les ogres, mais ce sont des affirmations qu'il est difficile - si ce n'est dangereux - de vérifier.

Monnaie

Même si l'histoire a récemment chahuté l'équilibre du royaume des Isles Anciennes, elle a, dans une large mesure, épargné les monnaies. Du moins a-t-on assisté à une remarquable stabilité des alliages et des poids de celles-ci depuis le départ d'Uther II pour la Bretagne. En effet, même si chaque royaume frappe ses propres pièces, elles sont restées étonnamment interchangeables. Les frappes sont évidemment diverses, chaque roi décidant pour lui seul ce qui est frappé sur sa monnaie, les noms des pièces sont par contre unifiées sur toutes les îles, à l'exception probable du Skaghane où les marchands se font rares et où l'on traite en métaux bruts non monnayés.

Cinq types de pièces constituent la monnaie des Isles.

Le **groat** est la plus petite. Son alliage compte une bonne part de simple fer, c'est la pièce des petits achats. Elle se présente sous la forme d'une rondelle d'un demi pouce de diamètre pour le dixième en épaisseur. Il faut dix groats pour faire un sou, le sou étant l'unité de base de l'archipel, correspondant au salaire journalier d'un manœuvre.

Le **sou** est une pièce de cuivre, aux reflets rouges. Il fait un pouce et un demi de diamètre pour une épaisseur proche de celle du groat. Dix sous font un demi-florin

Le **demi-florin**, est une monnaie d'argent. Sa taille est celle du groat mais elle se distingue du vil métal par sa belle couleur argentée. Comme la logique l'exige, deux demi-florins font un florin.

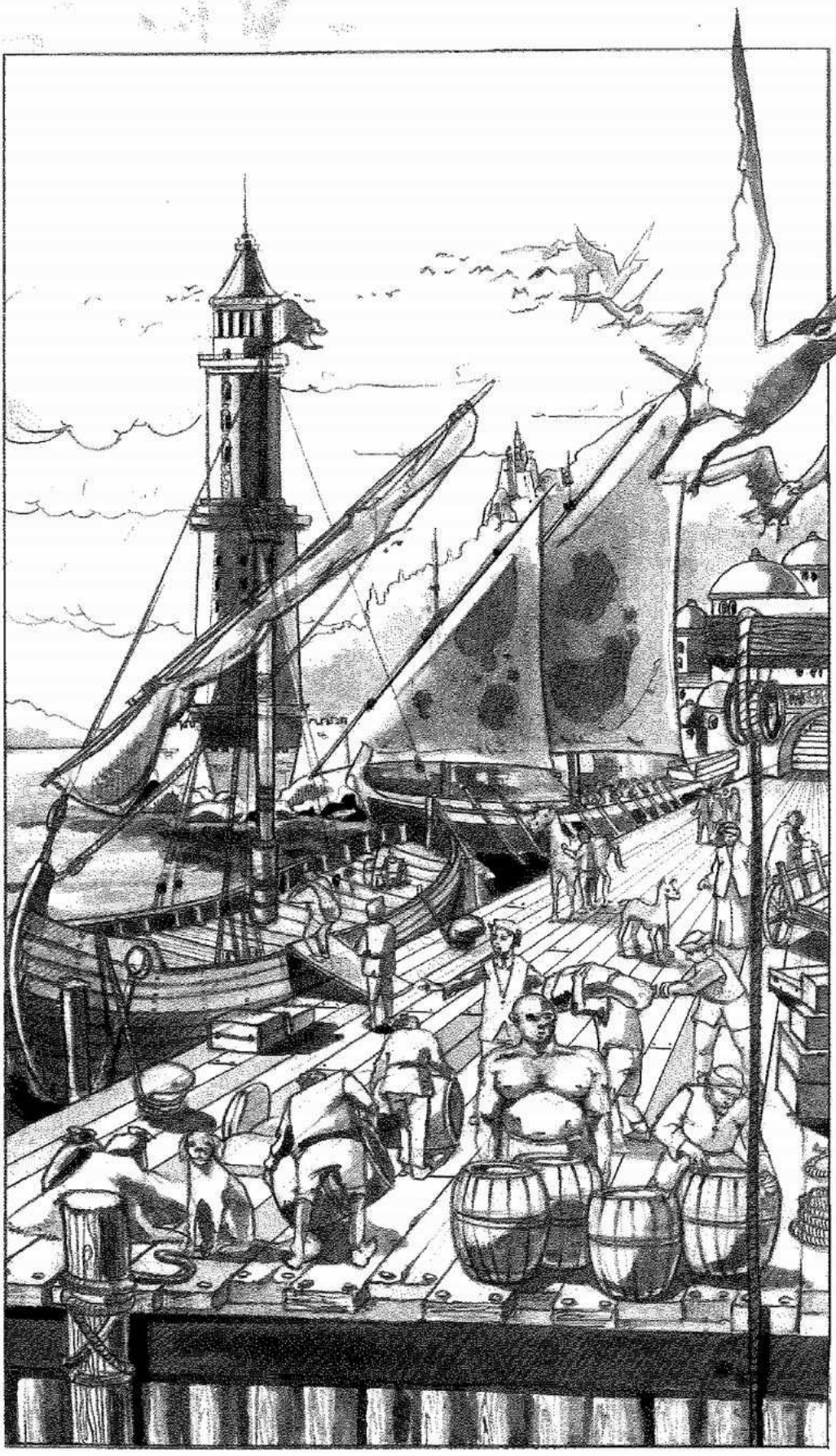
Le **florin** est la première pièce doublement frappée, à l'avers et au revers. C'est une pièce identique au demi-florin par la taille et par l'alliage mais dont l'épaisseur est double. Il faut dix florins pour faire une couronne.

La **couronne** est toujours marquée du chef royal et est très largement composée d'or. Sa teinte peut varier suivant la pureté du métal dont elle est composée. C'est pourquoi les marchands qui sont appelés, plus que tout le monde, à en manipuler de bonnes quantités, vérifient leur qualité au moyen de pierres de touche.

Le compte est bon !

Les Skas et les Celtes ont leur propre manière de compter et de représenter les nombres. Si celle des derniers est bien connue et parfois utilisée en dehors de la Godélie ou de la région du Wysrod, la première n'a que rarement été étudiée. On sait seulement qu'il s'agit, comme pour les Maures, d'une numérotation de position mais qu'elle semble se pratiquer en base vingt.

La manière dont les chiffres skas sont représentés est aussi tortueuse que peut se révéler leur écriture : comme les mots, ils changent suivant la personne qui compte et suivant ce qu'elle compte. La hiérarchie ska serait-elle aussi présente dans leurs chiffres et existerait-il une aristocratie auxquelles certains symboles ou caractères de la langue skalrad sont réservés ?



LE RESTE DU MONDE

Où l'on retrouve le duc Garish d'Aquitaine en compagnie de son conseiller Jancy, surnommé le Maure en raison de ses nombreux voyages en terres africaines, impliqué dans un débat passionné - qui fut rapporté mot pour mot par un espion à Beowulf de Rhys - sur la pertinence d'une expédition dans les Isles Anciennes.

Le duc Garish promenait son regard sur l'immense tapisserie qui occupait tout un mur de son vaste cabinet de travail. Elle représentait l'ensemble du monde connu, avec ses royaumes, ses mers, ses fleuves et ses routes. L'attention du noble sire glissa vers l'ouest, survolant au passage de prestigieuses cités et d'impénétrables forêts, hésita un instant sur le littoral aquitain, franchit d'un clin d'œil le golfe Cantabrique et s'échoua sur les côtes de l'archipel hybrasien. Il détaillait – songeur – ce bouquet d'îles aux toponymes étranges lorsqu'un toussotement poli le tira de sa réflexion.

– Quelles sont les nouvelles du royaume de Tunis ? lança le duc Garish sans se retourner.

L'homme grand et sec qui venait d'entrer avec discrétion ajusta sur sa poitrine son long tabard.

– Elles sont excellentes, sire Garish, répondit-il, et toutes accompagnées des bienveillantes salutations du roi Akhmet. Il s'approcha de la mappemonde murale.

– Je constate, monseigneur, poursuivit-il, que votre carte s'est étoffée de récents ajouts. Je ne peux que louer votre largesse et votre esprit curieux, qui illuminent tel un phare éclatant les mornes rives de notre sombre ignorance.

– Vous ne cesserez donc jamais, Jancy, de manier ces politesses ampoulées, reprocha le duc Garish à son conseiller. Il tourna la tête vers ce dernier pour le regarder dans les yeux, en quête de franchise.

– Elles me sont dictées par cette subtile culture mahométane dont je me suis imprégné au cours de mes pérégrinations, sire Garish, retourna l'autre avec suavité.

Le seigneur d'Aquitaine préféra ne pas relever et se dirigea vers sa table de travail. Elle était encombrée de cartes, de plans, d'accessoires astronomiques. A ses extrémités, deux massifs lutrins courbaient l'échine sous le poids d'imposants volumes aux reliures patinées. Il s'assit confortablement, puis reporta son audience sur son interlocuteur qui l'avait suivi et se tenait debout face à lui.

– Mon cher Jancy, amorça-t-il, faites-moi part des raisons qui vous ont poussé, à peine arrivé, à solliciter avec véhémence une entrevue ?

– Il m'a semblé expédient, expliqua l'autre, de confier à mon seigneur mes doutes sur le bien-fondé d'une aventure dans les Isles Anciennes, surtout si elle est orchestrée par un personnage aux ambitions floues tel que Beowulf de Rhys.

– Force m'est de constater que vos espions sont aussi diligents que les siens, soupira le duc. Ce projet, qui devait rester secret, me tenait grandement à cœur et Beowulf m'a présenté une solution séduisante et viable. Il a su argumenter de belle manière et m'a assuré de retombées commerciales et politiques appréciables.

– Viable ? s'étonna le conseiller. Mais Beowulf n'est qu'un vil opportuniste en exil qui sait flatter l'orgueil de ses protecteurs afin d'en tirer le meilleur parti !

Le duc se pencha vers l'avant, ses mains jointes se posèrent sur la table.

– M'accuseriez-vous de faiblesse ou d'irresponsabilité, Jancy ! demanda-t-il avec sécheresse.

– Non sire, telle n'était pas mon intention, s'excusa le conseiller tout en feuilletant d'un doigt négligent l'ouvrage le plus proche. Cependant, il est de mon devoir de vous signifier mes craintes quant à la réussite de son entreprise. Il a choisi de confier vos espérances et vos subsides à des gens qui ne me semblent pas aptes à accomplir ce voyage.

– Et que connaissez-vous de la réussite, Jancy, lâcha sournoisement le duc. Par le passé, je vous ai donné votre chance de découvrir les Isles Anciennes et d'en rapporter un témoignage accompli et pertinent. Au lieu de cela, votre périple s'est achevé dans le geôles du Haidion, où vous croupiriez encore si je n'avais intercédé en votre faveur auprès du roi Casmir.

– Je reconnais mon erreur, et vous serai toujours gré de votre assistance, répondit avec humilité le conseiller. Mais je me permets d'insister, car je me dois de porter à votre connaissance les failles d'une expédition que je considère à juste titre comme mal emmanchée.

Puisque le duc ne mit pas fin à la discussion, Jancy s'enhardit à poursuivre.

– C'est sur le choix incongru des protagonistes que je m'appuie pour déclarer ce projet irréaliste, continua-t-il. Si je respecte profondément l'évidente sagesse de Queslin, son inclination mécréante à dénier le divin me fait craindre le pire lorsqu'il sera confronté au paganisme mâtiné de valeurs chrétiennes des Hybrasiens.

– Je ne partage pas votre inquiétude à propos de maître Queslin et de sa prétendue impiété, répliqua le duc Garish. D'ailleurs, en matière d'orthodoxie, insinua-t-il, les sourcils relevés, je ne me préoccupe pas de savoir quel prophète alimente votre foi.

Touché par ce trait acerbe, Jancy se figea l'espace de deux battements de cœur, puis il reprit son indolente consultation et poursuivit sa plaidoirie :

– Admettons que la candidature de Queslin ne soit pas dénuée de fondement. Beowulf vous a proposé de lui adjoindre un écervelé bambochard, gouailleur et irresponsable, qui, au lieu d'épauler son aîné, lui rendra la tâche impossible par ses débordements intempestifs.

– Vous dressez un portrait ma foi très précis du jeune Cand, acquiesça le seigneur d'Aquitaine, un sourire aux lèvres. Mais il est cependant incomplet. Vous oubliez de mentionner que ce fougueux jeune homme, plein de ressources, possède aussi d'appréciables qualités telles que le courage, la loyauté et qu'il cultive un goût certain pour la franchise. Et contre toute attente, maître Queslin ne s'est pas opposé à sa participation.

– Je vois, sire Garish, que votre opinion semble bien arrêtée sur certains points, se résigna Jancy, de l'amertume dans la voix.

Il referma avec soin le livre épais qu'il compulsait distraitement et se pencha vers son seigneur.

– Sire, renoncez à associer une femme à votre projet, égrena le conseiller en fixant son seigneur avec insistance et gravité. Elle en précipitera assurément la perte.

Le duc soutint sans ciller le regard appuyé de son interlocuteur. La voilà, songea-t-il, l'origine de cette obstination…

– Je vais être clair et sans détour, Jancy, déclara le duc Garish. Dame Saliène n'a plus aucune sorte d'obligation envers vous et souhaite se distancer durablement de votre aire d'influence. J'ai donc souscrit à sa demande, non seulement pour cette raison, mais parce que je la crois tout à fait capable d'accomplir sa mission et de surcroît susceptible d'accéder à des connaissances que je sais inabordables même au plus roué des diplomates.

Piqué au vif par l'aiguillon acéré de la vérité, l'autre se releva brusquement, une moue de déception peinte sur les lèvres.

– Et je vous avertis, Jancy, ajouta le seigneur d'Aquitaine sur un ton qui ne supportait pas la moindre discussion, que je n'admettrai aucune forme d'ingérence de votre part dans cette affaire. Si vous désobéissez, je me verrai contraint de vous rappeler au bon souvenir de gens extrêmement désireux de mettre un terme à votre présence sur cette terre.

Sans s'inquiéter de la réaction de son conseiller, le duc se plongea dans l'examen d'un portulan vénitien, un éclat de cristal poli et bombé à la main. Jancy le maure salua et se retira, silencieux, comme il était entré.

Généralités

Demandez à un paysan de Mourom en lointaine Moscovie ou à un artisan de Mauritanie de vous parler du royaume de Bourgogne et vous n'aurez, pour toute réponse, qu'un haussement d'épaule. Parlez-lui du roi de France ou de celui d'Angleterre et vous n'aurez guère plus de succès.

Prenez les mêmes personnes et lancez-vous dans le récit de vos voyages dans les Isles Anciennes. Vous pourrez constater qu'à plus de mille lieues des royaumes d'Hybras, il se trouve toujours une histoire, une rumeur, une fable, un mythe les concernant qui aura été colporté et que quelqu'un connaît. Est-ce dû à la valeur et au courage des marins troices qui sont remontés avec leurs navires par-delà le Jutland et bien en dessous des plus lointains caps d'Afrique ? Est-ce dû à la présence des fées et de toutes ces créatures étranges qui peuplent la grande forêt de Tantrevalles et qui alimentent de si nombreuses légendes ? Est-ce dû à la richesse des Isles et à leur position importante dans tous les échanges commerciaux entre les terres chrétiennes et les mondes barbares ? Personne ne pourrait le dire. Entourées par les eaux de l'Atlantique, Hybras et les Isles Extérieures peuvent sembler isolées, pourtant on parle d'elles bien plus que de tous les royaumes qui les entourent.

Les relations qu'entretiennent les populations et les seigneurs des Isles Anciennes avec les royaumes et les domaines alentours sont tout d'abord commerciales. Hormis les Skas, aucun autre peuple n'entretient de guerre ou de grave rancœur à l'égard de ses voisins. Il est vrai qu'ils font peu cas des terres hors de leur archipel, leur plus grande ambition se réduisant au trône de l'ancien royaume des Isles. Cet état d'esprit a presque autant profité à leurs royaumes que leur position géographique pour ce qui est de leur rôle de place commerciale. Ils sont ainsi devenus le trait d'union privilégié entre la Hanse de la mer du Nord et les marchands méditerranéens, permettant la rencontre des fourrures, du bois, du miel, des poissons, des viandes et autres marchandises du Jutland, de Moscovie, de Scandinavie et des terres du Haut Nord avec les pierres et les métaux précieux, l'ivoire, les soies et les tissus, les essences, les huiles et les épices d'Afrique et d'Asie. Ils ajoutent à ce commerce le métal arraché à leur sol, l'alun le plus fin et surtout leurs merveilleux et uniques objets féeriques.

Cette position commerciale très avantageuse est certainement l'une des causes principales de leur prospérité mais aussi une des raisons essentielles pour lesquelles de nombreuses têtes couronnées ou emplies de noblesse cherchent à gagner l'amitié des souverains d'Hybras et des Isles Extérieures. Un état de fait largement encouragé par les plus importants souverains des Isles, en particulier par Casmir de Lyonesse et Audry de Dahaut qui se montrent fort intéressés par une alliance qui leur permettrait d'avancer sur le lent chemin qui mène à la réunification. En cas de guerre entre les royaumes des Isles, comme cela s'est déjà produit et comme cela semble toujours possible, un allié extérieur pourrait être un atout déterminant. Mais l'intervention de troupes étrangères pose le problème du partage des richesses des Isles une fois la victoire acquise. Comment renvoyer l'allié chez lui sans trop lui concéder ?

Les Isles Anciennes ne font pas uniquement envie, il arrive aussi qu'elles se stimulent, qu'elles copient ou qu'elles s'imprègnent de la culture de l'étranger. A commencer par la langue qui est celle de la France du Nord, mais aussi par les manières de se vêtir ou de se comporter, surtout dans les cours, qui sont calquées sur celles de l'Aquitaine ou de la Bourgogne. Les vêtements taillés en Aquitaine sont appréciés dans tous les royaumes des Isles et il n'est pas exceptionnel que roturiers et gens de cour s'inspirent, le temps d'une mode, de ce que portent leurs voisins continentaux, ravis par la variété des matériaux et la qualité exceptionnelle des teintures que l'on peut acquérir sur les places de marché des Isles.

La dernière relation qu'entretiennent les Isles Anciennes avec le monde qui les entoure est de nature spirituelle. Les royaumes comptent tous leur contingent de chrétiens, même si ce christianisme côtoie quantité d'autres croyances et religions aux relents de paganisme. La présence des êtres fées a, comme on le sait, provoqué la venue d'un grand nombre de saints, hommes et femmes, qui sont souvent devenus des martyrs à chercher à tout prix la conversion d'une famille de lutins ou celle d'un ogre. Cette abondance de saintes personnes a aussi contribué à faire venir dans les Isles une bonne quantité de reliques parmi les plus extraordinaires. Plusieurs monastères conservent de véritables trésors de la Chrétienté, entre autres ceux de Saint Bac, non loin de Dun Cruighre, et de l'Isle Whanish au large des côtes dautes. Ce sont des lieux de pèlerinage qui sont connus de l'ensemble des Chrétiens d'Occident et qui sont très régulièrement visités. Il est donc un bon nombre de pèlerins et de saints hommes qui comptent, dans leurs carnets de voyage, plusieurs passages et plusieurs arrêts sur les terres des Isles Anciennes. N'y aurait-il pas eu d'êtres féeriques sur Hybras, n'y aurait-il pas eu la forêt de Tantrevalles, les magiciens et les sorciers n'y circuleraient-ils pas à visage découvert, ne connaîtrait-on pas nombre de craintes et de superstitions à l'encontre des îles que le nombre des pèlerins eut été largement plus important. Les Isles n'entretiennent pourtant que peu de relations avec la papauté, et même si les îles comptent quelques évêchés, ceux-ci sont étroitement surveillés par les échiquiers royaux et fort peu d'or quitte les Isles pour rejoindre les caisses du souverain pontife.

Un peu de culture...

Hormis le commerce et la politique, il existe également entre les îles et le reste du monde une relation culturelle.

Les Isles Anciennes comptent plusieurs universités de renom dont les professeurs et les érudits sont connus jusqu'au limites de la Chrétienté. Il n'est pas exceptionnel de voir certains jeunes gens de haut lignage venir du continent parfaire leur instruction dans les auditoires de Twissamy ou de Metheglin. Nombre d'ouvrages qui enrichissent les bibliothèques des abbayes et des palais du continent proviennent des efforts des érudits d'Hybras. Certains textes rares, venus de toutes les parties du monde, ne se trouvent plus que dans les bibliothèques des palais des rois des Isles Anciennes ou dans quelques monastères de l'archipel. Le monastère de l'Isle Whanish et celui de Saint Bac en Godélie sont souvent sollicités par des moines de France, de Bourgogne, d'Italie ou même d'Orient pour obtenir la copie de ces précieux écrits.

L'Irlande

L'Irlande, royaume chrétien à la garde du roi Meirchuen, est une région qui fut témoin, jadis, des titanesques batailles entre Némédiens et Fomoires, puis qui devint, suite à la patiente mission de saint Colomban,

un des foyers du Christianisme. Bien qu'il descende, dit-on, du prince Partholon du Dahaut, Meirchuen ne dispose d'aucune alliance, arrangement ou possibilité généalogique pour revendiquer une portion du territoire des Isles Anciennes. Il entretient d'ailleurs des relations courtoises avec chacun des monarques des îles, sauf, bien entendu, avec les Skas, et il sait ne pas prendre position dans leurs querelles: il a assez à faire dans son île avec ses sujets.

Il règne depuis son château de Claedech qui garde la cité de Drogheda sur la rivière Boyne au centre-est de l'île. Sa demeure est celle de tous les rois celtes d'Irlande qui l'ont précédé depuis le départ des Némediens. La tradition veut que le château de Claedech soit le garant de la paix et de la pérennité du peuple celte et que ses cinq hautes tours soient l'image de chacune de ses cinq « vallées », comme les Irlandais aiment à appeler leurs régions. Que Claedech vienne à être pris ou, pis encore, à être détruit et il en serait fini de la liberté et de la souveraineté des Celtes, dit-on, en rappelant que l'histoire a prouvé que chaque fois qu'un fléau, une épidémie ou une guerre a frappé l'île, cet évènement a été précédé d'un incident à Claedech. Pour en mieux garder les murs et ainsi garantir la paix, le roi ne s'en éloigne jamais à plus de trois ou quatre jours de cheval, comme le firent ses ancêtres avant lui. Cela lui interdit tout voyage au-delà des côtes de son royaume, ce qu'il regrette au moins autant que ceux qui, comme le roi Dartweg de Godélie, aimeraient recevoir en leur cour le roi de tous les Celtes, qui serait le prétexte idéal à des fêtes grandioses dont bien des estomacs ne pourraient se remettre.

L'Irlande est divisée en cinq régions : Munster au sud, Leinster à l'est, Connaught à l'ouest, Udhan au nord et Maeth au centre. Cette dernière forme le domaine royal et la tradition interdit qu'elle soit donnée en fief ou placée sous une autre autorité que celle du roi, à l'exception des apanages temporaires que le roi peut aménager à l'avantage de ses fils.

Munster dépend de Cob, le duc de Cork. C'est la partie de l'île qui entretient les relations les plus étroites avec les Isles Anciennes, par l'entremise des ports de Dun Cruighre, d'Avallon et d'Ys, même si le commerce avec cette dernière est freiné par l'influence des Skas en mer Étroite. Le port de Cork dispose d'une rade conséquente qui peut accueillir confortablement une vingtaine de nefs ventrues, son opulence et la quantité de marchandises précieuses qui y transitent ont attiré plus d'un navire ska ou goth et la ville a été à plusieurs reprises victime d'attaques sauvages avant de voir son port être entièrement fortifié et ses murs largement rehaussés. Ville marchande mais aussi centre religieux, Cork abrite le siège de l'évêque d'Irlande qui perçoit l'écot de Rome sur tout le territoire, excepté à Maeth qui dépend du diocèse de Drogheda et de l'évêque Lànbolg, troisième fils du roi.

Le Leinster est dirigé depuis le castel Knook qui veille sur la ville de Limneach. Son seigneur en est Banmoc, le chevalier banneret et héraut du roi. Partout où il est nécessaire qu'on entende la voix de ce dernier, c'est au duc de castel Knook qu'il incombe de s'y rendre. Son rôle est donc primordial mais accaparant et Banmoc est, de ce fait, fort peu souvent dans ses terres.

Le territoire de Connaught est placé sous la sauvegarde du duc Femus de Galway qui a succédé dans cette tâche à son père, mort lors d'une bataille contre des pirates goths. Le duc de Galway possède les troupes les plus importantes et les mieux équipées après l'armée royale.

La région d'Udhan, finalement, est le fief d'Humber, comte de Donegan. Cette partie des terres d'Irlande est la moins tournée vers les Isles Anciennes, personne ne s'en étonne. L'essentiel de ses activités la dirige vers le royaume breton de Man et les terres écossaises avec lesquels, l'Irlande commerce abondamment.

Les marins des Isles Anciennes connaissent mieux les ports d'Irlande qu'ils fréquentent plus souvent que l'intérieur des terres. Celles-ci méritent pourtant que l'on s'y attarde. Les Celtes de Godélie maintiennent vivante la nostalgie de leur première patrie, et les voyageurs qui ont participé à une fête dans les auberges du nord d'Hybras n'oublient pas facilement les complaintes tristes qui évoquent les landes du Connemara, les paysages déserts des Barrens ou les palmiers de Bantry bay, qui font penser par bien des aspects à Ys l'éternelle. Ils ne parviennent pas plus à chasser l'évocation de ce ciel immense rejoignant l'horizon des îles d'Aran, pelées comme le dos d'un mouton l'été et des monastères et ermitages chrétiens, perdus au milieu de ce grandiose nulle part. Car l'espace ne manque pas dans le royaume de Meirchuen. Il est d'ailleurs la source d'une bonne partie des soucis royaux. Comment faire face aux incursions des Scandinaves, des Goths ou des Skas avec des troupes aussi réduites ? Où trouver les jeunes gens vigoureux qui feront les hommes d'armes nécessaires à la protection des côtes et des monastères de Kells et de Clonmacnoise ? Les côtes et les villes d'Irlande sont trop faciles d'accès pour tous les pirates qui s'y intéressent, le roi le sait bien, mais il doit pour le moment reconnaître sa désespérante impuissance. Tout juste peut-il se consoler en se disant que l'ensemble de son territoire reste sous le contrôle des seigneurs qu'il a choisis, et qu'aucun envahisseur ne semble viser davantage que des raids épisodiques.

La Bretagne

L'île de Bretagne n'abrite pas moins de cinq royaumes, ceux de Man, d'Écosse, d'Angleterre, de Galles et de Galles du sud. Chacun d'eux offre aux voyageurs le plaisir d'une découverte.

Le royaume de Man comprend la grande île du même nom, qui étend ses vertes campagnes entre les terres de Galles et l'Irlande, et une dizaine d'autres îles plus petites au septentrion de l'Écosse. Il est dirigé par le débonnaire roi Oreth. Jadis habitées par les descendants des Pictes et des Scots d'Écosse, les îles du royaumes de Man devinrent terres scandinaves quand les redoutables navigateurs qui venaient des côtes de Norvège désirèrent trouver un foyer plus stable que le pont de leur drakkar. Ayant bouté dehors ou asservi les populations locales, ces conquérants aux blonds cheveux se sont peu à peu assimilés aux habitants des régions alentours. C'est ainsi que le royaume de Man a hérité de quelques-uns des traits de leurs lointains fondateurs : une farouche ardeur, qui fait qu'aucun seigneur d'Angleterre, d'Irlande ou d'Écosse n'a pu jusqu'à présent les rejeter hors de leurs terres ou les annexer à son domaine ; ainsi qu'une habileté certaine dans la construction et la conduite des bateaux, qui explique que la principale occupation du royaume de Man soit le commerce avec les lointaines terres de Norvège, d'Islande et du Haut-Nord, par-delà Nidaros. Mais physiquement, les habitants de Man n'ont pas conservé l'apparence de leurs parents venus de Scandinavie, ils sont trapus et ont la taille moyenne des Celtes d'Irlande ou des peuples d'Écosse.

Voisine immédiate du royaume de Man, l'Écosse du roi Keannarch englobe théoriquement l'ensemble des hautes-terres du nord, ainsi que toutes les basses-terres séparant les premières

de la Northumbrie et de la Cambria, au milieu de la grande île de Bretagne. Les relations qu'entretiennent ses habitants avec l'étranger sont réduites. Ses terres n'offrant guère de marchandises exportables hormis la laine des moutons et des bœufs aux longs poils des highlands, bien rares sont les commerçants qui poussent aussi loin au nord. Inversement, son rude peuple aux mœurs simples n'a que faire des produits raffinés d'Hybras ou du continent, trouvant tout ce qui est nécessaire à sa subsistance dans ses propres campagnes. Il n'est donc pas courant de rencontrer un marchand écossais hors de Bretagne. Le paysage écossais, plutôt contrasté, rappelle indubitablement celui de l'Ulfland du Sud, avec ses terres de pâtures au nord et ses terres arables au sud.

Le roi Keannarch d'Écosse est un fervent chrétien comme l'ensemble de son peuple. A ce titre, il a fait en sorte que le diocèse de Lothian, qui comprend sa capitale et son château, compte parmi les plus florissants de Bretagne, malgré un arrière-pays nettement moins opulent que les plaines anglaises de Londres ou même de Cambridge. Le long de ses côtes, de la tête de Buchan jusqu'au cap Farne, nombreux sont les monastères qui ont pu s'établir et prospérer avec la bénédiction et le soutien des rois d'Écosse. Ceux-ci, malgré tant de dévotion, n'ont pas toujours pu faire face aux incursions éclairs des païens venus à bord de leurs long bateaux depuis les côtes du Jutland et de Scandinavie. Le plus dramatique de ces pillages se déroula il y a cinq ans. Le monastère de Lindisfarne, alors sous la protection personnelle du roi fut jadis pillé et incendié par une horde de pirates, et vit l'ensemble de ses moines passés au fil de l'épée. Ce raid, bien que tristement banal, a provoqué la colère du seigneur de Northumbrie car son frère cadet, qui avait embrassé la vie monastique afin de mener une existence de prières et de dévotions, y fut tué. Ameutant ses nombreux alliés, ce grand seigneur multiplia les incidents de frontière entre nobles bretons et chefs de clan écossais, sous prétexte de maintenir la sécurité aux confins des terres écossaises et prétendant craindre l'installation de peuples hostiles au nord de sa bien-aimée Angleterre. Ces incidents débouchèrent sur une véritable politique d'annexion et sur l'accaparement de portions importantes des terres écossaises au profit des seigneurs du sud. Aussi, le territoire des farouches et sauvages guerriers scots, dont les vassaux de Keannarch sont les descendants, se rétrécissait-il rapidement au fil des mois dans l'apathie des chefs des clans du nord, incapables de se fédérer et craignant l'organisation supérieure des armées anglaises.

Aujourd'hui, un seul long jour de cheval au départ du château de Lothian suffit à mener le voyageur pressé jusqu'aux terres d'Angleterre et nombreux sont ceux qui pensent, sans oser le dire, qu'un jour viendra où les seigneurs du sud régneront sur les hautes-terres des clans. Pour le moment, celles-ci sont solidement tenues, mais cela peut-il durer quand un roi ne parvient plus à rassembler une armée, quand un clan préfère s'attaquer à ses voisins pour voler quelques moutons que de s'asseoir aux côtés d'un membre d'une famille honnie dans la tente de campagne de l'armée d'Écosse ? Il semblerait cependant, et ce n'est pas le moindre des paradoxes, que le salut soit venu du sud. La mort sans postérité masculine du roi d'Angleterre ayant jeté ses principaux vassaux à la gorge les uns des autres, les terres écossaises ont brutalement cessé de présenter le moindre intérêt pour eux. Malheureusement, les seigneurs des hautes-terres, qui continuent à épuiser leur temps dans des querelles mesquines, n'ont pas pour autant pris conscience de leur bonne fortune.

De la frontière d'Écosse jusqu'aux confins de l'île de Bretagne s'étendent les terres des seigneurs d'Angleterre, de douces plaines verdoyantes, bien arrosées par des pluies soutenues et régulières. Ce sont plus de trente fiefs d'importance qui composent ainsi le royaume sur lequel régnait le roi Henri Beauclerc, petit-fils du conquérant normand de l'île, mort au début de l'année dernière sans laisser d'héritier. Son décès a offert à ses vassaux le droit de rêver à une couronne royale ou du moins d'espérer des compensations pour une aide promptement apportée au nouveau souverain. Deux prétendants se déchirent pour le trône. Le premier est le beau-fils du roi, Geoffroy Plantagenêt, comte d'Anjou et de Touraine ; le second, son neveu Etienne de Blois, s'appuie sur le puissant lignage de Blois-Champagne, à l'est de Paris. Entre eux deux, la guerre fait rage et les coups bas se multiplient. Comme ce fut le cas il y a vingt-cinq ans dans les Isles Anciennes, les autres seigneurs en ont profité pour prendre leur indépendance mais, contrairement à ce qui se passa sur Hybras, aucun n'usurpa de titre royal, se contentant de la réalité d'un pouvoir personnel incontestable. La région de Londres s'est transformée en un vaste champ de bataille et la population du riche bassin de la Tamise maudit le destin cruel qui a laissé le roi sans héritier.

Parmi les habitants de Bretagne, que la guerre civile n'enchante guère, se trouve également le roi en exil des Isles Anciennes, Uther II. Il y a vingt-cinq ans, il avait été recueilli dans la famille de sa mère, en Cornouailles à l'est du royaume du roi Henri. Il y a quinze ans, il avait entrepris la constitution d'un véritable trésor de guerre et l'aménagement d'alliances assez solides pour son entrée en force en Avallon. La guerre civile qui vient d'éclater compromet ses projets qui arrivaient à maturité, car ses alliés risquent d'abandonner sa cause pour joindre leurs efforts à l'un des deux prétendants au trône d'Angleterre, plus proche et plus fragile qu'Evandig. Un risque d'autant plus grand que le futur roi d'Angleterre héritera également de droits sur la couronne des îles, ou au moins sur celle du Dahaut. En effet, la famille régnante d'Angleterre (à laquelle chacun des prétendants appartient, par naissance ou par alliance) est apparentée à celle de Cornouailles, dans laquelle la sœur d'Olam III, alors roi des Isles Anciennes, avait choisi son époux, ce qui lui donne d'incontestables droits sur la succession, au cas où Uther viendrait à disparaître ou renoncerait à réclamer ce qui lui revient de droit. Le jeune roi se retrouve ainsi cruellement frappé par le cours des événements. Sa seule consolation provient du comte de Cornouailles, Guismont, qui se montre fidèle et désintéressé. Il a promis sa protection à Uther et à sa famille, et respecte pleinement ses engagements, permettant au monarque en exil de faire face à la situation sans avoir à se préoccuper de défendre la vie de son fils d'une année, Uther III.

L'extrême incertitude qui règne en maîtresse sur les destinées de la Bretagne inquiète à plus d'un titre les rois d'Hybras et des Isles Extérieures. Qui sait si le vainqueur de la

Visites officielles

Le roi Oreth entretient de bonnes relations avec l'ensembles des royaumes des Isles Anciennes avec lesquels il fait du commerce. Ses hommes se rencontrent le plus souvent dans les ports de Godélie, et il n'est pas exceptionnel de voir des nobles représentants de Man dans les cours du roi Dartweg, du roi Gax d'Ulfland du Nord - du moins avant que les Skas ne campent sous ses fenêtres - ou de Casmir de Lyonesse. Son royaume est divisé en presque autant de fiefs qu'il y a d'îles dans l'archipel, division géographique commode. Lui-même réside en son château de Nakjhe sur l'île de Man.

guerre civile ne tournera pas ses armées vers le sud-ouest une fois son trône assuré ? On dit que Casmir de Lyonesse entretient autant d'espions en Angleterre qu'en Dahaut. Si c'est vrai, cela démontre bien l'importance que le roi accorde à la guerre de succession... Quoi qu'il en soit, la noblesse d'Angleterre n'est pas tellement désirée dans les cours des Isles. On ne saurait trop comment distinguer les espions des diplomates. Une fois de plus, le lien qui maintient le contact entre les deux régions passe par les marchands qui, d'Angleterre, livrent les laines et tissus dont ont besoin les industries textiles des îles, et qui emportent quelques-unes des nombreuses richesses qu'offrent ces dernières.

Les royaumes de Galles et de Galles du sud sont politiquement moins importants. Constitués pour une bonne part de populations indigènes anciennes, ils affirment une forte identité culturelle qui, ajoutée à leur manque de richesses exploitables, explique que les grands voisins, Angleterre en tête, les aient laissés en paix. Ils se partagent la portion la plus occidentale de l'île de Bretagne, le royaume du roi Hagg au nord et celui du roi Bor au sud. Malgré leur position géographique privilégiée, ils n'entretiennent que peu de relations avec les Isles Anciennes. Il est vrai que leur manque d'attrait commercial limite naturellement les possibilités d'échanges, les nefs et autres cogs préférant glisser le long de la côte sud de la Bretagne et accoster à Winchester ou à Londres plutôt que de remonter vers le nord et de mouiller à Carmathen, port du roi Bor.

Conscients de leurs intérêts communs, les deux royaumes ont forgé entre eux une profitable alliance que les récents événements ne sont pas parvenus à ébrécher. Séparés par le cours des rivières Ystwych et Wye, leurs territoires n'en forment pas moins un groupe compact et solidaire qu'aucun seigneur n'est encore venu déchirer. Les deux monarques sont donc bien à l'abri dans leurs places fortes de Glamorgan et de Caernavon qu'ils ont toutefois fait améliorer pour plus de sûreté.

Le royaume de France

La proximité des Isles Anciennes avec le roi de France est assez relative puisque celui-ci, bien que régnant théoriquement sur l'ensemble des territoires bordant l'océan, doit faire face à l'indépendance de fait des principautés qui entourent ses terres personnelles, concentrées en île de France. Du nord au sud, sur la façade atlantique qui fait face aux Isles Anciennes, on trouve le duché d'Armorique et le duché d'Aquitaine. Deux principautés françaises bien différentes.

L'Armorique est encore un territoire partiellement sauvage aux paysages à couper le souffle et dont la population, mal christianisée, adore encore secrètement les divinités celtiques et païennes de ses ancêtres. Le duc Conan III, dit à juste titre le Gros, s'efforce pourtant de faire entendre raison à un peuple rétif à son évangélisation et appuie du poids du glaive temporel les efforts désespérés de l'évêque que Rome a installé à Rouen. Celui-ci, un certain Lothaire, est un théologien de premier ordre, formé dans les écoles italiennes, ancien nonce apostolique à Constantinople ; un homme exceptionnel pour une tâche apparemment impossible. Le duché n'est pas une terre bien riche, et le duc lorgne sur les opulentes campagnes normandes à l'est ,ainsi que sur les extraordinaires vignes bordelaises au sud,§ et ne se prive pas à l'occasion d'une petite expédition de pillage chez ses voisins mieux lotis, insouciant des foudres du roi Louis. La seule richesse de l'Armorique est son peuple, fier et courageux, qui offre ses bras à qui veut faire la guerre et qui ose affronter les colères du golfe Cantabrique en se rendant régulièrement dans les Isles Anciennes. D'Avallon à Domreis, on reconnaît immédiatement les Armoricains avec leur parler rocailleux, leurs manières frustes et leur bonne humeur communicative.

Très différent est le duché d'Aquitaine du duc Garish. Riche et fertile, densément peuplé, il ressemble par bien des côtés aux plaines dautes ou cades, mais offre en plus à son seigneur une richesse rare, l'or rouge, le vin de la région de Bordeaux. L'aristocratie d'Aquitaine est une des plus raffinées d'Occident. Elle a précocement développé les fastes d'une véritable cour princière, comme seuls Deuel et Audry osent en rêver dans les Isles Anciennes. L'Aquitaine entretient depuis des générations des liens étroits avec le royaume du Bialoc et une partie de sa noblesse y tient même des terres en fief. Le peuple est en général satisfait de son sort et plutôt bien nourri.

A l'est de l'Aquitaine, s'étendent les terres au climat plus méditerranéen des ducs de Toulouse et des comtes de Provence. Des régions où l'empreinte romaine reste très marquée, à la fois dans un paysage urbain dominé par les grandioses réalisations des conquérants latins et dans la pensée même des habitants et de leurs princes, très attachés à une administration bien différente des règles de la féodalité. Le parler y est empli de soleil et à des lieues de la langue des Isles et du nord de la Loire. On y prononce les paroles chantantes de l'occitan.

En remontant vers le nord, le voyageur rencontre des paysages très largement dominés par la forêt où les habitats humains des duchés et comtés du Maine, d'Anjou, de Normandie, du Poitou ou encore d'Auvergne se perdent en de petites clairières isolées. La forêt n'y a pas, bien sûr, les particularités de Tantrevalles, mais les personnes qui vivent dans son ombre lui prêtent tout de même de multiples lieux secrets, esprits conscients et monstres redoutables. Soit que les légendes qui entourent la grande forêt d'Hybras aient tant marqué la population de ces régions qu'elles lui aient fait transposer chez elle les réalités des Isles Anciennes, soit que tout espace boisé contienne sa part de mystère et de féerie.

Bien différent se révèle le paysage de l'île de France, berceau royal. Paris offre aux visiteurs de passage la vision d'une capitale à la hauteur des prétentions de la monarchie française. Deux fois plus peuplée qu'Avallon, n'atteignant pas moins de deux cents mille âmes, la ville étend ses faubourgs bien au-delà des murs qui sont censés la défendre, loin de l'île de la cité où son cœur, Notre-Dame, lance vers le ciel ses flèches flambant neuves. La ville est le lieu d'une incessante activité, constamment agitée entre marchés et audiences publiques, exécutions capitales et fêtes chrétiennes. Tout autour de la cité, la terre fertile a donné naissance à des milliers de champs dorés quand se présente l'été et même à quelques arpents de vignes, afin de satisfaire les gosiers de la noblesse, las de la bière. Les esthètes, reconnaîtront toutefois que la production locale reste de modeste qualité si on la compare aux vins de la vallée du Rhône et surtout à ceux de Bourgogne et de Bordeaux. Le règne de la forêt est ici battu en brèche, les clairières sont plus nombreuses que les taillis et la terre se montre généreuse avec les hommes qui l'ont si bien travaillée.

Plus à l'est encore, si le voyageur quitte la capitale pour se rendre dans l'Empire germanique que les continentaux disent saint, il traverse encore les terres de Champagne et de Bourgogne et parvient à la limite linguistique où se perd la *lingua franca* et où commencent les parlers germaniques, en Flandres, en Artois, au Luxembourg ou en Brabant. Pour un habitant des Isles Anciennes, ces régions froides et mal connues réveillent les souvenirs des vagues de barbares goths et scandinaves qui sont venus s'échouer sur leurs terres il n'y a pas plus d'une génération. Pour un commerçant, ces mêmes contrées évoquent les courageux et frustes marchands de la Hanse en mer du Nord, les fourrures de Moscovie et le bois des Scandinaves. Elles rappellent à un Blalois, la perfection des draps de Flandres qui s'allie à merveille aux teintures si profondes du petit royaume hybrasien.

Les commerçants retiennent surtout de leurs voyages la beauté des tissus, la finesse des lames et les connaissances des hommes de lettres mauresques. Ils rencontrent, dans les deux moitiés de l'Ibérie, des collègues soucieux de travailler, de vendre et d'acheter, mais affirment à qui veut bien les entendre que les plus belles affaires se réalisent dans le sud musulman où brille de tous ses feux l'originale civilisation que les conquérants ont forgée en se mêlant aux peuples locaux. Les yeux des hommes d'affaire hybrasiens brillent à l'évocation de la belle Cordoue aux minarets de jade, de la puissante Tolède aux lames affûtées ou de l'orgueilleuse Grenade, maîtresse de la Méditerranée occidentale. Ils montrent moins d'enthousiasme envers les réalisations des disciples du Christ, à l'exception de la ville de Barcelone et du talent de ses orfèvres.

Les soldats du Christ ne se montrent pas sensibles aux mêmes attraits. Ils soulignent plus volontiers, de retour au pays, la beauté des femmes, les rigueurs d'un pays au soleil de feu, la brutalité de leurs adversaires et la joie du vin qui coule à flot lors des pillages, les jours de victoire. Ils reviennent à Domreis, à Pargetta, à Avallon le visage brûlé par les feux du sud, la peau couturée des cicatrices de la victoire et les yeux encore brillants de l'excitation d'une guerre permanente. Ils reviennent bien souvent les poches remplies de ces dinars d'or dont le poids équivaut presque à celui d'une couronne.

Les royaumes ibériques

Culbutés par l'arrivée des arabes dans le courant du huitième siècle, les royaumes chrétiens des Wisigoths avaient complètement disparu à l'époque où le royaume des Isles Anciennes se trouvait réduit à recevoir sur son trône les rois que l'histoire, peu respectueuse, nomme les Coucous galiciens. Durant trois règnes assez impopulaires, Quarnitz, Niffith I[er] et Niffith II fournirent aux jeunes royaumes chrétiens de la péninsule ibérique un appui financier qui permit le début de la *Reconquista*. Des premiers succès de cette dernière naquirent, au nord et dans l'extrême est de l'Ibérie, les royaumes de Navarre et de Léon, et le comté de Barcelone. Depuis, ceux-ci ont poursuivi leurs efforts et les terres des chrétiens sont chaque année plus importantes, même si le rejet définitif à la mer de l'envahisseur maure n'est pas pour un avenir proche. Ces dernières années, les progrès furent plutôt rapides et permirent la naissance d'un nouveau royaume, celui de Lusitanie.

Habitant ibérique de mauvaise vie !

Les habitants des Isles Anciennes se rendent rarement en Ibérie car ils ne comprennent, pour la plupart, rien à l'étrange parler mâtiné de mauresque qui s'y fait entendre. Les seuls qui s'enorgueillissent de la connaissance de la péninsule sont, d'une part, les marchands et, d'autre part, les combattants qui partent en croisade, la nouvelle invention du pape de Rome, qui promet le pardon de l'ensemble de ses péchés à celui qui combat en Occident pour chasser les maures d'Espagne ou en Orient pour libérer le tombeau du Christ.

L'Italie

Le nord de la péninsule fait partie de l'empire germanique de droit, mais la civilisation qui s'y épanouit est bien différente de celle de Trêves ou d'Aix-la-Chapelle. Mélange d'apports byzantins, lombards, francs et bien sûr romains, elle a amené à sa perfection l'art de la mosaïque et a préservé, mieux que partout ailleurs en Occident, une civilisation urbaine florissante. Milan, Turin, Venise, Pise, Gênes se sont toutes assurées une indépendance de fait face aux velléités de l'empereur et se sont forgé un arrière-pays correspondant à leurs besoins alimentaires. De plus, les villes du nord de la péninsule possèdent les meilleures flottes de Méditerranée et sont les véritables maîtresses de la partie orientale de la Grande Mer. La rivalité commerciale qui les oppose ne va pas sans occasionner de sérieuses tensions entre elles, des tensions qu'elles s'appliquent néanmoins à ne pas laisser s'envenimer : un marchand connaît trop bien le coût de la guerre.

Ces dernières années, les cités commerciales ont connu une période faste. Le succès de la croisade d'Urbain II a en effet entraîné la création d'Etats latins en Palestine, qui dépendent très largement de l'approvisionnement maritime qui leur parvient à prix d'or : chevaux, armes, bois de construction et nouveaux arrivants - pèlerins et combattants. Ce succès commercial n'a pas tardé à rejaillir sur les cités elles-mêmes qui voient, pour le plus grand plaisir du voyageur ébloui, s'ériger cathédrales, maisons patriciennes et places communales grandioses, à la gloire de leurs dirigeants et de leurs marins.

Plus au sud, Rome n'est plus le centre du monde. Elle n'en reste pas moins la capitale des Etats du pape, et, en temps que telle, le centre spirituel de la Chrétienté. Les pèlerins affluent par milliers du nord et de l'ouest, en route vers la Terre Sainte,

venant vénérer leur souverain pontife et les reliques des apôtres Pierre et Paul. Mélange de monuments antiques abandonnés, et d'églises nouvellement bâties avec les pierres des ruines de la grandeur passée, Rome n'est plus que l'ombre de ce qu'elle fut au temps des Césars. A peine habitée par cinquante mille âmes, elle s'est recroquevillée dans le coude du Tibre, bien loin des puissants murs qui entouraient la cité de l'empereur Aurélien. Au sud-est, le palais du Latran accueille les dirigeants de l'Eglise chrétienne, pape et cardinaux, entre la basilique de Sainte-Marie majeure et celle du Latran, qui vient d'être le théâtre d'une âpre lutte d'influence entre deux prétendants à la papauté, lutte finalement résorbée à grand peine par une réunion de près de sept cents évêques.

Si le voyageur emprunte la *via appia*, une grande route vers le sud soigneusement entretenue, il parvient dans les terres du royaume normand de Sicile. Ces terribles conquérants qui se sont rendus maîtres d'une bonne portion du nord du royaume de France et, plus tard, de la Bretagne insulaire, ont mené leurs longs vaisseaux jusqu'en Sicile, d'où ils ont chassé les Arabes, et dans les Pouilles, où ils ont vaincu les Byzantins pour établir un grand royaume qu'ils tiennent solidement depuis bientôt un siècle. Palerme, Tarente et Naples sont les fleurons de la couronne normande, des villes au riche passé et à l'avenir souriant. La grande île de Sicile est, quant à elle, le carrefour d'un profitable commerce qui mêle sans trop de scrupules ventes d'esclaves et piraterie. Si les maures de Grenade tiennent l'ouest de la Méditerranée et si les villes marchandes italiennes ont fait de l'Orient leur chasse gardée, tous doivent compter sur la coopération, au moins passive, des terribles navigateurs aux cheveux clairs, pour le bien de leur commerce. Un navigateur ulf ne serait pas dépaysé en Méditerranée, où il devrait se méfier des Normands de Sicile comme des Skas en mer Etroite.

Plus à l'est

En quittant les rivages de la botte, on quitte du même coup l'Occident. Au nord, s'étendent les terres byzantines, où l'on parle le grec, au sud celles des arabes. Outre la langue, qui décontenance plus d'un marchand mal préparé au contact de régions réellement exotiques, c'est l'ambiance même des lieux qui se modifie profondément : les souks remplacent les marchés, embaumant l'atmosphère des délices épicés de l'Orient, les laines font place aux soieries de Cathay ou de Perse et la foule grouillante remplit d'effroi le marchand qui pensait avoir atteint le sommet de la presse dans les rues de Paris.

La première étape obligatoire sur la route de l'Orient est la puissante Constantinople dont l'empire n'est plus qu'une ombre, et qui offre la vision inoubliable de ses siècles de faste et de réjouissances. Du forum de Théodose au palais du *Basileus*, héritier des traditions de la Rome antique et des royaumes qui l'ont précédée – empire d'Alexandre ou hégémonie athénienne – le visiteur ne sait où porter son regard émerveillé. Peut-être sera-t-il ramené à la réalité d'un empire déliquescent en découvrant sur les murs du palais impérial les restes abandonnés des suppliciés de haut rang qui ont tenté, il y a quelques mois, d'usurper le trône impérial, et qui ont payé leur échec de leur vie.

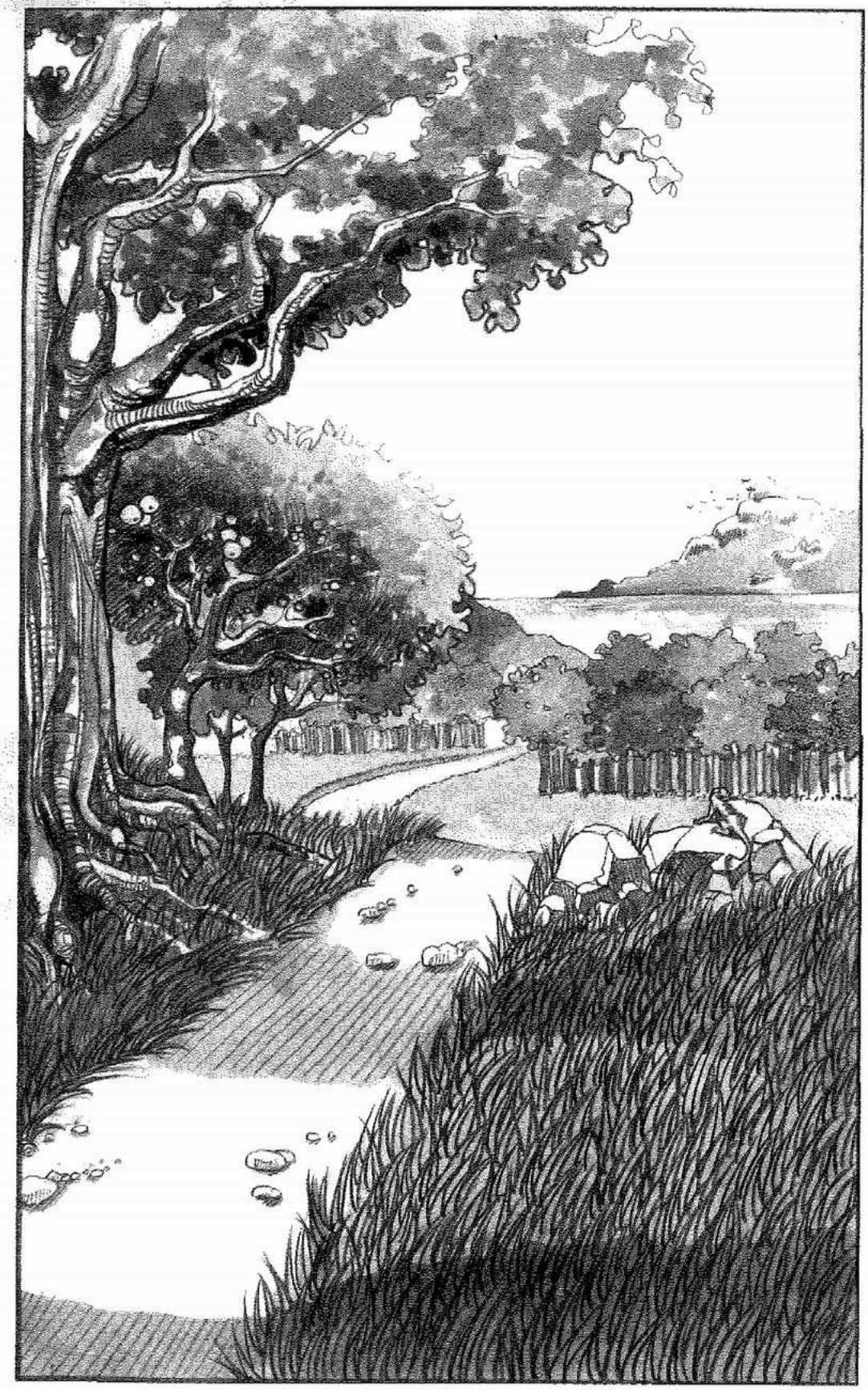
Celui qui pense retrouver dans les royaumes latins de Terre Sainte l'atmosphère des campagnes de France ou des faubourgs londoniens ne peut qu'être profondément surpris. Il y découvrira une terre écrasée de chaleur, des villes aussi grouillantes que celles qui s'étendent au-delà du Jourdain et peuplées d'autant d'orientaux, même si beaucoup sont chrétiens. Il verra pourtant se dresser les signes tangibles de la présence des Francs : châteaux de pierre, chevaliers en arme sur les routes poussiéreuses, gonfanons flottant vivement au gré du vent desséchant, mosquées ou églises byzantines reconverties au catholicisme romain, marchands italiens, pomperans, troices ou scandinaves venus se procurer les merveilles luxueuses du Cathay et de l'Inde : des jeux d'échecs en ivoire, des marqueteries de marbre, des épices étonnantes ou encore d'incroyables animaux – contrefaçons grimaçantes d'hommes ou oiseaux qui parlent.

Il découvrira aussi le tombeau du Christ, les foules de pèlerins sur les routes, parfois encadrées par une escorte de moines-chevaliers à la croix rouge, et les traces de la guerre, maisons brûlées, champs dévastés et villages abandonnés. Il y verra l'envie la plus vile côtoyer l'adoration la plus sincère et le courage le plus éclatant éclabousser de lumière la cruauté la plus insupportable, car c'est une terre occupée où rares sont les seigneurs venus jusque-là pour un pèlerinage désintéressé. Les intrigues de cour vont bon train, autour du trône du roi de Jérusalem.

Au sud des royaumes latins s'étend la millénaire Egypte des califes fatimides, et béotien serait celui, marchand ou simple visiteur, qui ne pousserait pas jusqu'à Alexandrie, ou jusqu'aux pyramides de Gizeh, vestiges cyclopéens d'un passé immémorial. Pourtant, ce dernier voyage ne se ferait pas sans risque, rapporte-t-on, car les autorités égyptiennes sont connues pour leur versatilité, et le marchand qui arrive avec une belle cargaison de tissus de Flandres peut très bien se la voir confisquer pour une raison religieuse qu'il ne saurait trop comprendre et repartir les cales vides, presque ruiné. Nombreux sont en effet ceux qui, au Caire, voient d'un très mauvais œil la présence chrétienne aux portes de l'Egypte, à l'est du Sinaï, et qui amalgament combattants et marchands, chrétiens et occidentaux. On raconte, dans les tavernes d'Arquensio, la mésaventure d'un marchand de porcelaine qui a dû lui-même briser sa marchandise à la masse de charpentier sur les quais d'Alexandrie, parce que certains des motifs avaient déplu au fonctionnaire de la douane fatimide...

Des horizons lointains

Plus loin encore vers le soleil levant, ce sont davantage les légendes que les Occidentaux qui circulent.
On parle de peuples improbables aux yeux constamment entrouverts, de plaines sans fin où même les indomptables armées d'Alexandre le Grand se sont épuisées, de temples à étages dédiés à d'étranges dieux et de bien d'autres merveilles que certains des meilleurs clients des tavernes d'Hybras prétendent avoir vu de leurs yeux les soirs de fête.



5

LE DASCINET

Où l'on retrouve nos trois découvreurs, après une navigation mouvementée sur les eaux de la mer océane, fort bien reçus par les gens du Dascinet, et mieux encore par le duc Helingas, infatué de l'ineffable beauté dont ne peut se départir Dame Saliène, à son grand regret parfois.

Assise sous le havre ombragé d'une tonnelle fleurie, la jeune femme ne semblait pas souffrir du lourd soleil printanier qui frappait d'inertie l'ensemble de la création. Elle portait une légère robe de taffetas nacré, ajustée aux poignets, mais laissant nues ses épaules rondes couleur de lait. La mise qui embellissait les formes galbées de son buste s'évasait en une large corolle et recouvrait presque entièrement le banc sur lequel elle se reposait. D'un regard amusé, elle contemplait le ballet féerique d'une myriade d'insectes vrombissants, pareils à des joyaux splendides sous les rayons ardents. Le bruit d'une foulée énergique qui s'approchait remplaça son sourire presque candide par une moue de déplaisir.

– Dame Saliène ! lança une voix masculine mêlée de soulagement et d'irritation.

Elle tourna le regard vers la source de sa contrariété. Un masque de parfaite neutralité recouvrit aussitôt son visage.

– Dieux que ces jardins sont vastes ! J'ai cru vous y avoir bel et bien perdue, ma dame. Voilà bien trop de temps que j'arpente ces allées en quête de votre compagnie, souffla l'homme en nage dressé à l'entrée de la charmille. De grande taille et de belle prestance, il était habillé d'une courte tunique deux tons et chaussé de hautes bottes de cuir marron. Ses traits racés, soulignés par un collier de barbe noire, composaient un portrait très avenant à peine altéré par la chaleur.

– La récompense est-elle à la mesure de vos efforts, sire Helingas ?

D'un geste gracieux, dame Saliène rectifia la position de sa longue tresse sur sa poitrine. Embrasés par quelques rais audacieux, les torons de sa chevelure lancèrent des reflets d'or cuivrés.

L'homme ne prêta guère audience à la moquerie :

– Certes, ma dame. Mais je ne peux réprimer plus longtemps cet élan qui me porte vers vous. La passion que suscite votre personne a enflammé mes sens au point que je ne conçois plus le moindre instant sans votre présence. Et souffrez, ma dame, que je m'enquière de l'avancement de notre affaire. Je n'ai reçu jusqu'à présent, pour tout salaire de mes nombreuses prévenances, que d'évasives promesses. Ne décevez pas mes attentes, ma tendre amie, et accédez sans plus de détours à l'affection que je nourris à votre encontre.

– Je constate sire que vos errements dans ce magnifique jardin ont altéré votre raison. Je ne vois devant moi qu'un homme empressé qui confond passion et précipitation. Avez-vous oublié les règles élémentaires de la courtoisie ?

– Non… marmonna le duc, surpris par la sécheresse de l'accueil.

Dame Saliène tendit négligemment son bras vers un point situé sur la droite de son interlocuteur. Son doigt gracile désigna un bosquet d'arbres aux bourgeons naissants.

– Il me paraît opportun de vous rappeler les conditions de notre…arrangement, sire, annonça-t-elle, les yeux rivés dans ceux du duc. Celui-ci soutint le regard gourmand de la belle puis, avec un air triomphant, répondit :

– Rien ne peut me faire oublier la clef qui ouvrira les portes de votre cœur, ainsi que celles de votre chambre, ma douce intriguante. Le duc frappa deux fois des mains, et poursuivit sur le même ton.

– J'ai fait venir de Castille à grands frais quelques spécimens de ce fruit dont vous raffolez tant. Mon maître de cuisine, avec un « art consommé », a préparé un dessert digne de votre beauté, qui comblera vos folles espérances gustatives.

Un valet apparut, porteur d'un large plateau d'argent. Une toile blanche, brodée d'or, en dissimulait le contenu. Un second valet, glissa prestement un petit guéridon d'ébène aux côtés de dame Saliène. Aussitôt le plat déposé, les deux domestiques s'éclipsèrent en silence.

– Ô grands dieux, s'exclama dame Saliène la mine réjouie. Vous avez réussi !

– Certes, ma chère, voilà votre sorbet aux oranges ! annonça le duc avec emphase, tout en retirant le voile du plateau.

Il y avait là un bol d'argent finement ciselé et, posée devant, une cuillère de même façon. Dans le récipient, une crème légère mouchetée de zestes attendait d'être consommée. Sans prêter attention à la suffisance marquée de son soupirant, dame Saliène plongea la cuillère dans le dessert et la porta à sa bouche. Elle ferma les yeux pour mieux en savourer la nature onctueuse.

– Quel délice ! Vraiment ! Et si rafraîchissant par cette chaude journée. En voulez-vous une cuillerée sire ? ajouta-t-elle, mutine.

Le duc déclina l'offre de la main et s'assit à côté d'elle, pressant.

– Je souhaite en finir avec cette mise à l'épreuve sans fin. Vous devez céder sur-le-champ à mes avances, ma dame, et goûter aux plaisirs plus intenses d'une intimité partagée. Propos qu'il fit suivre du geste. Son bras enlaça la dame par la taille alors que son visage, déformé par le désir, se rapprochait du délicieux cou. Sans se départir de son calme, dame Saliène le morigéna :

– Sire, votre conduite manque de délicatesse. Laissez-moi apprécier ce magnifique sorbet…

– Ma dame, souffla le duc occupé à recouvrir les épaules d'albâtre de baisers brûlants. Vous avez obtenu votre friandise, acceptez que je déguste la mienne.

Stoïque, la belle déposa sa cuillère sur le plateau. Alors que les mains de son soupirant se faisaient toujours plus audacieuses, elle se saisit du bol et déversa son contenu glacé dans les hauts-de-chausses de l'outrecuidant. Puis elle se leva dans un froufrou soyeux :

– Votre attitude me déçoit grandement, sire. Ce ne sont pas là les manières d'un homme de qualité, mais plutôt celles d'un rustre pétri de grossièreté. J'espère que ce dessert aura l'heur de tempérer votre fougue et de vous ramener à de plus raisonnables humeurs.

Sur ces mots cinglants, dame Saliène quitta son hôte médusé par cette fraîche déconvenue.

Géographie

Le Dascinet constitue avec le Scola et le Troicinet ce que l'on appelle les Isles Extérieures, un groupe de trois îles sises au sud-est d'Hybras. Tout en longueur – cent quatre-vingt milles du nord au sud pour guère plus de vingt-quatre d'est en ouest – le Dascinet est l'île la plus orientale de l'archipel. La côte est, faisant face à l'Aquitaine, offre aux regards des navigateurs un infranchissable alignement de falaises plus ou moins hautes, formant parfois des criques, dont l'accès reste difficile à tous sauf aux plus compétents. A l'opposé, le littoral ouest présente un aspect plus sage, laissant les grèves se succéder, qu'elles soient de galets au sud d'Arquensio ou de sable au nord de la capitale. Le relief du pays se résume à une lente ascension qui mène le marcheur du niveau de la mer au couchant jusqu'à une hauteur de mille quatre cents pieds au Mont Fruidol, dressé au deux tiers du parcours, puis à une descente assez abrupte jusqu'aux plateaux qui forment le dernier tiers du paysage et qui se stabilisent environ quarante-cinq pieds au dessus du niveau de l'eau. Ceux-ci, d'une largeur moyenne de deux milles, en moyenne, relient la zone rocheuse du centre et les falaises de l'est.

Bâtie au bord d'une vaste anse à l'embouchure de la rivière Affige, Arquensio est une ville de trente-cinq mille âmes qui s'est développée au fil des ans autour de son port marchand. La cité a profité des conditions très favorables et de l'absence de reliefs pour s'étendre sur une importante surface et pour s'édifier à l'horizontale : elle ne s'élève guère au-dessus du niveau de la mer à marée haute et n'accueille que fort peu de bâtiments de plus d'un étage. Ses rues sont aérées, la région est calme et bien ensoleillée; l'or n'y coule pas à flots, mais il n'y est pas rare non plus, bref, Arquensio est un endroit où il fait bon vivre. Le roi Yvar Excelsus ne s'y est pas trompé, lui qui a installé sa résidence principale à Atiph Glen, un palais austère bâti sur l'unique colline des environs, ce qui lui permet de surplomber l'agglomération, et d'avoir une vue imprenable sur le Lir, le bras de mer séparant le Dascinet du Lyonesse, ainsi que sur l'intérieur des terres de son royaume. Outre Arquensio, le pourtour de l'île est parsemé de nombreux villages de pêcheurs. Il y a nettement moins de villages à l'intérieur des terres que sur le littoral, et ceux-ci sont regroupés autour de chacune des trois productions locales du Dascinet, les agrumes, la vigne et l'argile. L'île est traversée du nord au sud par une série de collines de moyenne importance qui forme son arête dorsale, ce sont les Essoles. Les pentes occidentales sont douces et cultivées de seigle et d'orge, contrairement à celles de l'est qui sont plus raides et nettement plus arides. L'ensemble du territoire dasce est assez verdoyant, il ne manque pas de sombres forêts de chênes, de châtaigniers, de hêtres, de peupliers et, sur les hauteurs, de mélèzes. Les collines sont abondamment peuplées de gibiers à poil et à plume, qui donne régulièrement l'occasion aux nobles de changer du menu traditionnel à base de poissons et fruits de mer.

Le Dascinet propose à l'exportation trois types de denrées spécifiques. Ces produits sont différents dans leur nature comme dans leur origine : dans le sud de la chaîne des Essoles, là où les pentes sont plus modérées, la culture des oranges est devenue une véritable tradition, alors qu'à l'opposé, sur toute la partie nord de l'île, se trouvent de grandes étendues de vignobles qui profitent d'un sol caillouteux particulièrement favorable. Dans le centre du pays, là où les collines sont les plus hautes et les plus inhospitalières, plusieurs carrières à l'air libre d'une terre glaise d'excellente qualité ont été creusées. Elles font depuis plusieurs générations le bonheur des artisans potiers de la capitale.

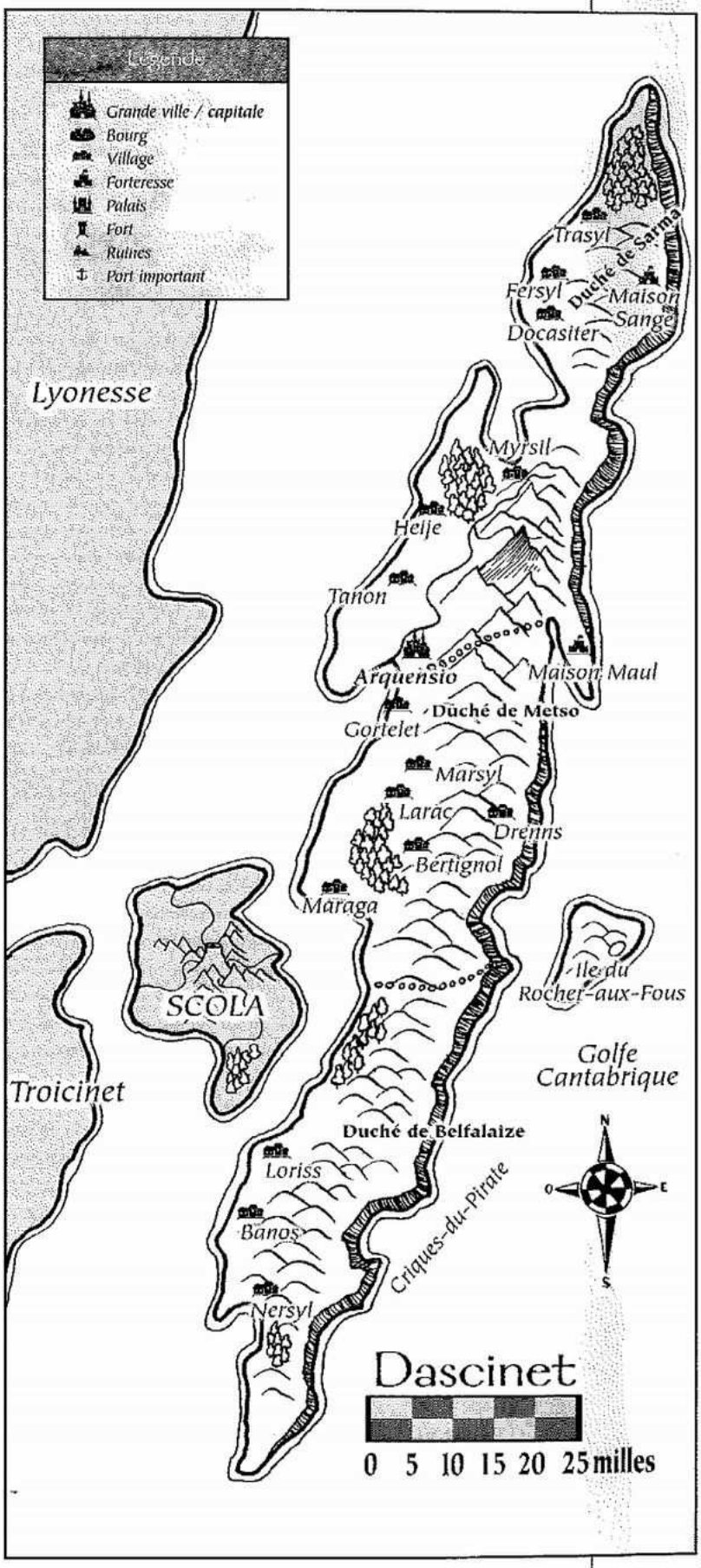
Le climat varie passablement entre l'est et l'ouest de l'île. La côte qui fait face à Hybras bénéficie de la protection de la grande île et des Essoles ; ainsi le climat y est-il assez doux. Les vents de l'est sont freinés par la chaîne de collines alors que ceux de l'Atlantique ont perdu leur souffle après leur épuisant parcours par-dessus le Teach tac Teach et au travers de Tantrevalles. La pluie alterne régulièrement avec le soleil en automne et en hiver, mais se montre d'une grande discrétion en été, préférant laisser sa place à de gros orages ponctuels. La température ne subit pas de très gros écarts au bord du Lir, et seuls les sommets des Essoles sont régulièrement blanchis de gel en hiver. Côté continent par contre, la température est plus fraîche. Les bourrasques de vent du nord-est expliquent en bonne partie cette rigueur septentrionale ; elles n'ont en effet aucun obstacle sérieux pour les arrêter et soufflent sur le sud de l'archipel le froid glacial des plaines qu'elles ont traversées. Le soleil n'est pas avare de ses rais sur cette partie de l'île, mais la pluie y est plus fine et plus froide que dans la région de la capitale. Les hivers sont plus rudes que sur l'autre versant des collines et la blancheur du givre descend des cimes jusqu'au pied des plateaux plusieurs semaines par an. Ce climat plus froid explique la faible exploitation du haut des falaises orientales, si ce n'est par quelques éleveurs de moutons qui profitent des grands prés laissés à l'abandon.

Histoire

Le Dascinet était un duché à part entière sous le règne d'Olam I[er]. Le bon roi déléguait ses pouvoirs à des hommes de confiance qui se chargeaient de gérer ses territoires et c'est ainsi que les deux duchés du Dascinet et du Troicinet naquirent à partir de l'unique royaume des Isles Extérieures qui existait avant l'arrivée des Romains. Le duc Léonin reçut ainsi la charge de l'île orientale ainsi que de celle du mitan, le Scola. A peine en place, il commença un ambitieux programme de mise en valeur des terres de son duché; il favorisa le développement de la pêche, en laissant de grandes libertés aux entrepreneurs et en limitant largement les taxes précédemment appliquées sur la possession de navires et le produit de la pêche. C'est aussi sous son impulsion que furent posées les premières pierres du palais royal et entreprise la mise en construction de la zone qui allait devenir celle d'Arquensio.

Il fallut attendre l'accession au trône Evandig du roi Niffith I[er] de Galice pour que le duc Harolin II, l'arrière petit-fils de Léonin, décide que les bateaux dasces ne devaient pas uniquement servir à nourrir ses sujets, mais également à protéger efficacement l'île et à impressionner favorablement le roi galicien. L'île étant suffisamment boisée d'essences utiles à la construction de navires, un tel projet ne demandait que de la volonté... et de l'or en quantité. Le duc desserra largement les cordons de sa bourse et créa un immense chantier naval au sud de la capitale, Gortelet. La fondation de cette fourmilière a donné un puissant coup de pouce à la croissance d'Arquensio, les ouvriers répondant aux demandes du duc et venant de toute l'île et même d'au-delà, pour participer au projet avoué, former la plus grande flottille du monde connu. Le pari aurait pu être tenu, si Harolin II n'était pas mort d'une mauvaise grippe trois ans plus tard et s'il n'avait laissé pour lui succéder un fils qui n'avait pas les mêmes ambitions. L'activité de Gortelet perdit un peu de son allant, les caisses ducales se renflouèrent, les trésoriers princiers retrouvèrent le sourire et les nombreux habitants de la jeune capitale cessèrent de travailler aux chantiers pour se tourner vers l'art de la poterie qui connut dès lors un éclatant succès. Il est vrai que c'était déjà l'artisanat le plus pratiqué, grâce à l'exceptionnelle qualité de l'argile des Essoles. Le duché n'attendit pas longtemps avant de voir le Troicinet voisin, qui avait entrepris un programme comparable, le rattraper et le dépasser. Il dispose néanmoins dès cette époque de la deuxième flotte de guerre de tout l'archipel, en exceptant les Skas. Cette compétition entre les deux grandes Isles Extérieures a rythmé leurs relations tout au long de leur histoire. Il y a eu de nombreuses escarmouches mettant aux prises des navires troices et dasces dans les eaux du Lir, mais jamais au point de déclencher autre chose que des réclamations enflammées entre les deux monarques. Ces frictions maritimes ont une seule fois failli nécessiter l'arbitrage de Rordec II, roi des Isles Anciennes, le jour où des Skyls portant bannière dasce se sont emparés d'une nef en provenance de Domreis. Parmi les passagers du navire, se trouvaient des envoyés du duc d'Aquitaine, sous la protection expresse du seigneur du Troicinet. Quatre navires furent envoyés pour récupérer les ambassadeurs du continent et la note fut présentée à Teodorin, le duc du Dascinet, en lui demandant de contrôler plus efficacement sa soldatesque. Ce dernier aurait aimé répondre par la force, mais il aurait certainement subi les foudres de son suzerain Rordec II. Il se tint donc coi et paya la somme exigée, attendant une occasion de revanche, occasion qui ne se présenta pas durant ses années de pouvoir.

Plus récemment, après le départ d'Uther II pour la Bretagne, l'histoire du Dascinet prit un tournant décisif : profitant des troubles consécutifs au départ du roi, le duc Syzer Excelsus déclara l'indépendance du duché et fut couronné premier roi de l'histoire de l'île. Dans son émancipation, le roi dasce annexa d'office le Scola, depuis longtemps part du duché, et le mit sous la tutelle de quatre ducs. Il réorganisa également le Dascinet lui-même en divisant son île en trois parties qu'il donna à trois de ses proches : Farinval, le frère de son épouse, Teugiren, le mari de sa nièce et Edys, qui était déjà comte du nord. Syzer se montra peu intéressé par les luttes que se livrèrent le Lyonesse et le Dahaut pour la suprématie d'Hybras – il ne considérait pas que son royaume pouvait faire partie des territoires disputés par les deux puissances – et les événements lui donnèrent raison puisqu'ils virent les deux adversaires repartir dos à dos et laisser le Dascinet absolument tranquille pendant et après la guerre. Actuellement, c'est le fils de Syzer, Yvar Excelsus, qui est à la tête de la deuxième puissance maritime des Isles Anciennes.



Habitants

Les habitants du Dascinet sont appelés Dasces, ils ne sont pas moins de cent quatre-vingts mille sur l'île, principalement répartis entre Arquensio et les villages côtiers. Le Dasce typique est grand, de teint clair et blond de chevelure. La plus grande partie de la population travaille en relation avec la mer, que ce soit comme pêcheur, comme charpentier naval, comme marchand ou comme soldat embarqué. Les Dasces qui restent à terre occupent des fonctions variées comme on en rencontre dans toutes les régions des îles : il y a des cultivateurs, des vignerons, quelques éleveurs et une bonne quantité d'artisans, principalement des potiers. Il y a de plus en plus d'insulaires qui exercent une profession dans ces domaines, car ils ne veulent plus dépendre des autres royaumes pour l'approvisionnement en céréales ou en biens manufacturés de base. Une tendance actuelle de la société dasce est d'ailleurs de renforcer ces secteurs d'activité terrestre, par lassitude devant la prépondérance du poisson dans l'alimentation et par désir d'acheter moins cher les produits importés en les fabriquant sur place. Les insulaires sont plutôt sympathiques et chaleureux, ils vivent dans un climat agréable, en profitent, et aiment à en faire apprécier les charmes aux visiteurs. La région est tranquille, aucune crainte d'invasion ne vient obscurcir l'avenir de ses habitants et l'armée royale veille efficacement à la sécurité intérieure : les voleurs et les mauvaises rencontres sur les routes sont rares. Il est néanmoins conseillé de ne pas se promener seul « lesté d'un sac d'or » par les régions les moins habitées des Essoles, l'île n'est tout de même pas aussi bien policée que les foires du Lyonesse.

Les eaux proches sont moins sûres, elles sont sillonnées par des embarcations remplies d'hommes dont les mauvaises intentions ne sont plus à prouver. Extrêmement malins, les pirates dasces sont pourtant en danger depuis que le roi a décidé de renforcer la sécurité maritime. Ils ont toutefois encore de beaux jours devant eux grâce à l'extrême manœuvrabilité de leurs embarcations et aux nombreuses criques qui sculptent le littoral. Cette manière de vivre existe depuis des siècles, c'est une sorte de tradition insulaire, et certains ne manquent pas de relever que le roi a pris là une initiative dangereuse pour l'avenir de l'île. Ils n'ont pas encore oublié la période de misère qui suivit la splendeur de Rome, une période où la piraterie seule permit à la population de l'île de survivre. S'il n'y a plus de pirates et que la conjoncture redevient très mauvaise, disent-ils, que deviendrons-nous alors ? La plupart des officiers de marine comprennent cet état de fait et ne mettent pas tout le zèle nécessaire à l'éradication du problème des pirates. Les ordres du roi sont en général respectés, mais les chefs de milice ont tendance à fermer les yeux sur les agissements des pillards tant qu'il n'y a pas mort d'homme ou vol de biens royaux, en souvenir d'un ancêtre qui aurait pratiqué la flibuste il y a quelques générations de cela.

Les Dasces sont libres d'exercer le métier de leur choix, mais ils reprennent souvent la barque de leur père et continuent à pêcher. La tradition familiale est en effet profondément ancrée dans les mœurs, et peu de nouvelles professions voient le jour. On l'a relevé, pourtant, cette attitude commence lentement à changer et des cadets trouvent maintenant parfois des vocations bien éloignées de celles de leurs pères. En dehors de la capitale, les femmes du Dascinet sont, comme toutes les autres femmes des Isles Anciennes, uniquement maîtresses de maison, elles secondent leur mari dans ses activités et s'occupent de leurs enfants. A Arquensio, par contre, il existe plusieurs femmes qui ont décidé de ne plus dépendre exclusivement de leur homme. Comme une des spécialités du pays est la poterie, une activité où la créativité et la sensibilité féminines équilibrent sans peine la force du tourneur, elles sont devenues artisans. Toutefois, elles ne sont pas très bien vues par leurs confrères masculins, et il leur est difficile de se faire une clientèle, bien que certaines d'entre elles soient bien plus douées que la plupart des potiers en place depuis plusieurs générations. Giswyn a été la première à se lancer et elle ne travailla pas moins de dix ans sous les railleries de ses camarades sans vendre assez de marchandise pour vivre. Elle ne continua que grâce aux richesses de son défunt mari et à son entêtement à voir finalement triompher le bon droit : elle était sûre de la qualité de son travail. Un beau jour, un noble du Dahaut de passage dans la capitale dasce fut touché par la finesse de ses œuvres et lui acheta l'ensemble de son stock. Fière de sa réussite et grâce à l'argent récolté, elle aida par la suite plusieurs autres filles à débuter dans la profession et c'est près de dix ateliers entièrement féminins que l'on peut visiter à Arquensio de nos jours.

Le Dascinet n'a presque pas été touché par le christianisme pour l'instant et seule la capitale abrite une petite chapelle presque entièrement fréquentée par des fidèles étrangers, dauts ou aquitains. Les habitants des côtes, marins pour la plupart, préfèrent continuer à vénérer la mer et ses créatures, car c'est d'elle que dépend très directement leur survie. Plus que de religion, on devrait parler de superstition, tant il est vrai que les croyances populaires sont le cœur de la spiritualité dasce sans qu'il existe quelque chose qui s'apparente à un véritable culte officiel, quel que puisse être son nom. Il existe néanmoins des représentants d'une religion ancestrale qui influencent, largement dans certaines régions, les villageois en déchiffrant et en interprétant les fissures qu'ils voient dans des roches sacrées. Ces prêtres organisent des rituels plus ou moins sophistiqués d'après leurs lectures et divinations afin d'éloigner les mauvais sorts du village. Le haut lieu de cette croyance est l'endroit appelé Mère-des-Fissures, que l'on peut visiter sur un des sommets les plus élevés des Essoles.

Politique

Le roi Yvar Excelsus est un homme solide dont l'âge n'a pas modéré un tempérament de feu. Il a une tendance irrépressible à se laisser emporter et à prendre des décisions importantes sous le coup de l'émotion, trop souvent sans suffisamment réfléchir. Ceci n'en fait pas, et loin s'en faut, un excellent diplomate. Le roi a deux enfants, la princesse Eulinette et le prince Othmar, marié il y a peu à Francine, une dame d'Aquitaine, un mariage qui a prouvé une nouvelle fois les excellentes relations qui lient le royaume et le continent. Avec les autres cours des Isles Anciennes, les relations sont dans l'ensemble courtoises, à deux exceptions antinomiques : le roi Casmir du Lyonesse jouit d'une influence plus grande sur les choix d'Yvar Excelsus, tandis que le voisin troice, le roi Granice, souffre d'une froide indifférence. Il n'est

pas évident de déterminer la première cause de cette tension, est-elle due à l'influence du roi de Lyonesse qui n'aime pas Granice outre mesure, ou provient-elle en premier chef d'une certaine forme de jalousie du monarque qui possède la deuxième flotte de l'archipel face au détenteur de la plus puissante ?

A la cour d'Arquensio, se croisent les membres des onze familles les plus importantes, pourtant, aucune de ces maisons ne possède suffisamment de terres pour prétendre à un réel pouvoir de nature à contester celui du roi ou des trois ducs régnants. Ce sont bien des nobles, ils partagent le mode de vie et les habitudes des quatre principales figures du pays, mais ils ne sont pas réellement indispensables, même s'ils espèrent influencer le monarque de leurs conseils. Ces lignées ne dirigent pas de troupes, ne lèvent pas de taxes et disposent de terres patrimoniales de faible ampleur, bref ils profitent de la cour sans y jouer le rôle qu'ils désireraient. Moralité ils complotent et espèrent. Le roi Yvar Excelsus peut s'occuper exclusivement de la politique extérieure et d'Arquensio, puisque le reste de l'île est contrôlé et surveillé par les trois ducs. Il y a très peu d'autres nobles dans le pays, et ceux-ci se trouvent directement soumis à la férule de la triade ; tous les habitants du Dascinet dépendent donc directement du duc sur les terres duquel ils vivent, c'est dans son armée qu'ils s'enrôlent, c'est à lui qu'ils payent des taxes et qu'ils offrent leurs services. Les régents sont plutôt jeunes et assez éclairés, et les Dasces n'ont en général que peu de raisons de se plaindre. Le système d'impôts en place reste supportable, il remplit convenablement les caisses et n'oppresse pas trop le peuple. Ce sont les ducs – encore eux ! – qui sont chargés de récolter les taxes, et de rendre la justice – haute et basse – sur les terres qui dépendent de leur juridiction, une tâche qu'ils ne sont pas à mêmes de mener seuls et qu'ils affermment aux familles nobles mineures contre un fort pourcentage des amendes infligées.

L'armée terrestre dasce est restreinte, elle ne peut guère être considérée que comme une bonne milice bien entraînée et convenablement équipée. Elle ne compte pas plus de deux milles professionnels dans l'ensemble du royaume. Les soldats sont principalement utilisés pour maintenir l'ordre sur l'île, pour patrouiller les rues d'Arquensio et pour parader à l'occasion devant Atiph Glen. La politique extérieure du roi Yvar n'étant pas le moins du monde agressive ou expansionniste, cette petite armée suffit amplement.

Si l'armée de terre n'arrêterait l'attention de personne, ce n'est pas le cas de la flotte, unanimement respectée par les puissances étrangères. Sans toutefois pouvoir rivaliser avec l'armada troice, la cinquantaine de navires de guerre dasce fait bonne figure dans le Lir ou dans le Golfe Cantabrique et les presque deux milles cinq cents combattants embarqués, assurent au royaume une certaine tranquillité sur ses côtes. D'autant plus que le cas échéant, l'armée peut compter sur un renfort des navires pirates pour défendre le territoire. En effet, si ces derniers ne sont pas appréciés, ils sont néanmoins tolérés par le monarque, un régime permissif qu'ils ne peuvent espérer retrouver chez aucun autre souverain et qui les stimule à ne changer de dirigeant sous aucun prétexte ! Ils jouissent d'une solide réputation de férocité et suivent à la lettre la loi de la mer, malgré les indignations symboliques de leur roi qui permet cette activité tant que cela ne va pas trop loin. D'un autre côté, ils s'approprient tout ce qu'ils trouvent et souvent cela débouche sur des escarmouches avec leurs voisins du Troicinet, qui régulièrement tournent en défaveur des pirates dasces sans parvenir à les décourager.

Economie

Le Dascinet tire principalement ses ressources de la mer, ses habitants sont majoritairement des pêcheurs et ce sont eux qui nourrissent l'île. Le poisson est abondant dans le Lir et, si le temps le permet, la pêche y est fructueuse. Les marins peuvent donc vivre de leur métier sans se faire trop de soucis. La nourriture sur pattes est moins fréquente, même s'il n'est pas rare pour qui se promène de croiser quelques troupeaux de moutons paissant sur les plateaux de l'est de l'île. Au bord de la mer, ceux qui ne sont pas – ou plus – des marins se retrouvent à travailler dans les chantiers navals. Il y en a plusieurs, tout le long de la côte ouest, mais le principal, Gortelet, se trouve juste au sud de la capitale. C'est une véritable ruche où près de mille trois cents personnes travaillent à la construction et à la réparation de navires marchands ou de galères de guerre.

Au niveau commercial, le seul port qui compte est celui de la capitale, toutes les transactions importantes avec l'extérieur s'y déroulent. Mais même là, le niveau du port reste assez restreint et il serait mensonger de prétendre qu'Arquensio soit une étape importante sur la route des plus grands marchands. Les relations commerciales avec le continent restent assez limitées, car la géographie des côtes orientales du Dascinet empêche la construction d'un port digne de ce nom directement face à la côte aquitaine. Certains informateurs bien renseignés prétendent qu'Yvar Excelsus pense y forer un port dans la falaise, à l'image de ce qu'ont réalisé les Cades à Montroc. Pour le moment, en tout cas, la plupart des bateaux en provenance d'Armorique, de Galicie ou d'Aquitaine qui sont contraints de faire le tour de l'île pour atteindre Arquensio, préfèrent pousser jusqu'à la ville de Lyonesse, jusqu'à Domreis au Troicinet, jusqu'à Avallon en Dahaut ou même jusqu'à la cité d'Ys. Tous ces ports, en effet, offrent des opportunités de vente et de profits plus intéressantes. Ainsi les échanges du Dascinet se limitent-ils principalement aux marchands de l'archipel.

Pourtant, les marchands étrangers qui s'arrêtent à Arquensio ne font pas le voyage pour rien et ne repartent jamais les mains vides : les exportations principales sont naturellement constituées des prises marines, mais elles comprennent aussi du vin et des agrumes. Des coteaux ensoleillés du nord de l'île, les vignerons tirent un muscat blanc au goût piquant qui a bonne réputation, alors que les insulaires du sud ne sont pas en reste, laissant mûrir dans les vallées des Essoles de magnifiques oranges et, depuis peu, des citrons, des agrumes recherchés autant pour leurs couleurs que pour leurs odeurs. Dans la capitale, le voyageur trouve des pots, des vases, des amphores

Un peu de politique ...

Le contrôle de l'île est partagé entre trois ducs : Athebanas qui possède le nord de l'île, Helingas qui a souci du sud, et Outrimadax qui s'occupe du centre. Le Scola a été partagé entre quatre seigneurs qui tentent de le régir de façon satisfaisante, une tâche impossible tant les Skyls s'avèrent ingouvernables, voulant prouver par là leur existence indépendante, contre les décisions d'Olam Magnus et contre la réalité politique qui prévaut. Ils sont d'ailleurs une source de tension supplémentaire entre Granice et Yvar Excelsus, le premier reprochant au second de laisser les Skyls piller les côtes troices sans intervenir, une accusation qui n'est pas aussi diffamatoire qu'elle en a l'air au premier abord.

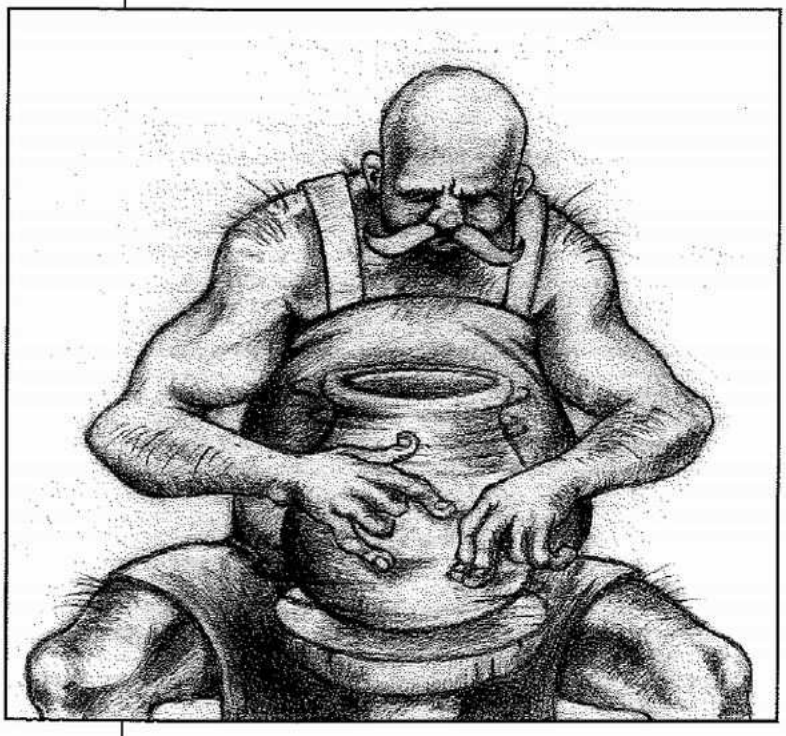
et des bouteilles en terre cuite réalisées avec art dans un matériau de première qualité. La céramique est le commerce qui monte au Dascinet, supplantera-t-il les ventes de poisson ? On peut toutefois en douter, même si des nobles personnes d'Ys ou d'Avallon aiment à montrer à leurs invités les plus belles réalisations d'Arquensio. Au niveau des importations, la région est contrainte à acheter du métal et de la toile pour les voiles de ses navires. La demande est forte pour tous les types de tissus, car les Dasces ne cultivent pas le lin et n'élèvent que très peu de moutons. Il leur faut également importer les teintes et les pigments qui servent à colorer leurs poteries.

Curiosités et lieux notables

Arquensio

La capitale du Dascinet est nichée dans un recoin de terre au bord des flots du Lir. La rivière Affige, lente et peu profonde, descend des Essoles pour se jeter dans la mer après que son bras principal se soit ouvert en un delta de plus de cent mètres à l'embouchure. La cité est construite sur un terrain très plat, ce qui implique que l'on ne voit pratiquement pas la mer depuis l'intérieur de la ville et que la rivière s'écoule très lentement, se séparant en de multiples ruisseaux avant d'arriver à l'océan. Elle a d'ailleurs été canalisée par les rois bâtisseurs de la ville, afin d'éviter que la capitale ne se transforme en marécage boueux. Il y a de nombreuses passerelles qui permettent de passer par-dessus ces cours d'eaux dans l'enceinte de la cité ; la plus grande d'entre elles enjambe l'Affige au niveau du môle et porte le nom de pont du Lir.

Potier dasce en plein travail.



Protégée naturellement au nord par une avancée de terrain dans la mer et au sud par une immense digue, la vaste crique qui abrite le port d'Arquensio est d'une quiétude à toute épreuve. Ici, il ne reste pas la moindre trace des formidables courants qui agitent sans merci la zone des Tournoiements. Afin de parer à tout danger, les marins ont bâti une petite tour au bout de la péninsule Septentrionale. Elle est destinée à abriter un feu les nuits sans lune et les soirs de tempête et éclaire inlassablement les environs afin d'éviter que des bateaux s'échouent sur les grèves de sable du nord de l'anse. L'eau de la rade ainsi délimitée se confond avec le ciel en une véritable nappe d'huile, que seuls les mouvements incessants des navires viennent troubler. Les deux protections – la naturelle et l'artificielle - délimitent le port de la cité, dont les installations s'organisent autour d'un môle de près d'un mille de long à partir duquel une douzaine de débarcadères s'avancent dans les flots. Les pontons accueillent à longueur de journée les nombreux bateaux, qu'ils soient la propriété de riches marchands de passage, ou celle, plus modeste, de pêcheurs rentrés à la maison après une bonne récolte; ils forment une foule compacte qui vont et viennent dans un immuable ballet. Les habitants de la ville, volontiers lyriques quand il s'agit de leur port, déclarent à qui veut l'entendre que les voiles boucheraient complètement la vue de l'observateur au bord de l'eau si elles étaient hissées en même temps, tant les navires sont nombreux.

Sur les berges, l'activité n'est pas moindre, les dockers ont fort à faire avec des marchandises venues des quatre coins des Isles Anciennes, les employés de la capitainerie remplissent et contresignent des piles de papiers, souvent rédigés dans des langues étrangères et les taverniers des cinq établissements du quartier portuaire reçoivent toujours du monde à leurs tables. La *Taverne des Deux Homards* est certainement la plus fréquentée; elle est aussi le plus grand et le plus renommé des restaurants de la capitale et ses prix s'en ressentent. L'alternative se nomme de plus en plus *Chez Réginal le Boiteux*, anciennement la *Taverne de la Licorne de Mer*, une maison qui a très largement rehaussé son niveau en changeant de propriétaire et c'est là que l'on mange à présent la meilleure soupe de poisson de la ville, pour deux à trois sous tout de même. C'est sur le port que les incontournables marchands de poissons alignent leurs étals, principalement de part et d'autre du large pont du Lir qui enjambe le bras principal de l'Affige. Il y a ceux qui clament la fraîcheur de leur marchandise au client éventuel et ceux qui, plus calmes, traitent avec les pêcheurs pour leur acheter poissons, coquillages et crustacés qu'ils iront revendre à l'intérieur de l'île. Ce quartier est le plus animé de la ville, les rues y sont moins larges qu'ailleurs et nettement plus grouillantes.

Le quartier des artisans se trouve un peu plus loin du Lir, dans le prolongement du port. Le quartier est très aéré et pratiquement toutes les maisons possèdent un bout de terrain, le plus souvent retourné en jardin potager. La plupart des métiers y sont représentés : ébénistes, chaudronniers, tisserands, cardeurs, parcheminiers ou tailleurs, mais toujours en petit nombre. Le corps de métier le plus fréquemment rencontré est de loin celui des potiers, de plus en plus réputés à l'intérieur du royaume et à l'étranger. En plus de la qualité intrinsèque de leur travail, l'originalité provient d'une technique spéciale dont ils usent avec un art consommé pour embellir leurs réalisations : ils incrustent des coquillages et des morceaux de verre coloré à la surface de la glaise pour mettre un peu de relief, pour compléter

le corps d'un animal fabuleux ou comme signature de l'artiste. Ainsi Tatiana, une des rares femmes à pratiquer ce métier, emploie-t-elle dans son atelier de *L'Amphore Romaine*, deux jeunes gens pour parcourir les plages de la région à la recherche de coquilles ornementales. Les potiers sont principalement Dasces et en sont fiers. Il arrive pourtant quelquefois que des artisans étrangers s'installent au Dascinet pour profiter de son exceptionnelle argile.

Toujours plus à l'intérieur des terres, s'étend la portion de la cité habitée par les agriculteurs qui s'occupent des champs qui entourent la capitale et qui sont ainsi à pied d'œuvre, presque comme s'ils vivaient à la campagne. On y trouve également les métiers les moins nobles, les plus bruyants ou les plus désagréables au nez, bouchers, charcutiers et autres métiers de bouches, ainsi que les tanneurs. Finalement, c'est ici qu'habitent les ouvriers les moins qualifiés de Gortelet. Les bâtisses y sont là encore très espacées, avec des lopins de terre cultivables attenants à chaque demeure, donnant à Arquensio une superficie largement supérieure à celle qu'elle devrait avoir eu égard à son nombre d'habitants. C'est la combinaison des jardins intérieurs excessivement nombreux et des canaux de l'Affige qui font de la cité une espèce de gigantesque village rural, qui ne devient ville qu'en vue du port ou à proximité du château royal.

Celui-ci, Atiph Glen, est bâti au sommet de la seule colline du voisinage, au sud de l'agglomération. Il est des plus simples : un donjon carré de huit pas de côté sur soixante pieds de haut, protégé par une solide muraille de dix pieds de large et de vingt de haut. La cour intérieure forme un rectangle de trente pas sur vingt, en partie occupée par les bâtiments annexes (écuries, appartements des domestiques et réserves). L'imposante bâtisse est visible de loin sur sa colline, et possède en retour une vue imprenable sur le littoral et les eaux bleues du Lir. C'est autour d'elle que se sont rassemblées les maisons des onze lignages les plus importants du Dascinet, des constructions majestueuses en pierre de taille, agrémentées de jardins fleuris en toutes saisons, qui soulignent de leur finesse, pourtant encore relative si l'on compare avec Ys ou avec Gargano, l'aspect militaire de la demeure royale. Parmi elles, on peut voir les habitations des Maisons Maul ou Sange, deux des familles vigneronnes les plus réputées du nord de l'île. La résidence de la Maison Sange est une imposante bâtisse aux murs recouverts de lierre et dont le perron est rehaussé de colonnades. Dans le jardin sis au sud du bâtiment, une grande treille, habillée de la vigne qui a fait la renommée de la famille, abrite une table où il fait bon être reçu. Les patriarches successifs de la famille Maul ont, quant à eux, tenu à garder à leur maison familiale de la capitale un aspect antique prononcé. La maison ne compte qu'un étage, entièrement entouré par un avant-toit soutenu par des piliers corinthiens formant un déambulatoire. Elle accueille en son sein un jardin intérieur avec une pièce d'eau dans laquelle nagent des anguilles de belle taille, alors que les sols de chacune des pièces sont ornés de splendides mosaïques représentant des scènes modèles de la vie rurale, comme Virgile la décrivait dans les Géorgiques du temps de la grandeur de Rome.

Les vallées des oranges

C'est lorsque Quarnitz I[er] accéda au pouvoir des Isles Anciennes que commença la culture des oranges au Dascinet. Le roi galicien raffolait de ces fruits, dont il se délectait dans son pays d'origine et décida d'importer quelques arbres en Lyonesse pour toujours avoir à portée de main de quoi assouvir ses désirs fruités. Il ne voulait en aucun cas dépendre du bon vouloir des marchands qui les amenaient sur Hybras, ni des conditions de navigation. Il passa un contrat avec un commerçant sévillan et acquit une dizaine d'arbrisseaux Ceux-ci prirent bien la mer, mais, malheureusement pour le souverain, un grain violent força le navire qui transportait les orangers à se détourner vers le Dascinet, où il s'échoua dans une crique profonde hérissée de récifs aigus. Les insulaires, ignorant que la cargaison était une possession royale, appliquèrent les lois de la mer et confisquèrent les marchandises du bateau, malgré les protestations de l'équipage.

S'inquiétant de sa commande peu de temps après, le roi apprit ce qui était arrivé à ses précieux orangers. Furieux du comportement de son vassal et de ses sujets, il leur infligea un nouvel impôt : que les habitants de l'île s'occupent donc des plantations de leur roi, puisqu'ils avaient eu l'audace de s'en emparer, mais qu'ils lui assurent en échange de son pardon un arrivage d'oranges fraîches chaque semaine, de Enàir à Belthaine. Sinon, son courroux promettait d'être terrible. Le duc Harolin n'eut pas d'autre solution que de se plier aux ordres de son suzerain et de commencer l'exploitation d'une orangeraie. Pour ce faire, il demanda et obtint à grand prix les services de Meliton, un mozarabe spécialiste de ce genre de culture. Il dut également importer bien d'autres plants pour satisfaire l'appétit du roi. Malgré les dépenses supplémentaires engendrées par cette nouvelle entreprise, la population dasce réussit remarquablement bien à faire pousser les orangers et à remplir les conditions exigées par le roi. Ce dernier fut satisfait du travail de son vassal du Dascinet, une satisfaction qui ne l'empêcha pas de créer une orangeraie à côté du Haidion pour profiter le matin de l'odeur des arbres en fleurs, dont le privait son profitable arrangement avec le duché insulaire.

Sur les conseils de Meliton, un lieu propice a été choisi : une vallée transversale des Essoles, dans le sud de l'île dont l'axe – est-ouest – assure l'ensoleillement maximum que requiert la culture des oranges. Les arbres y sont alignés sur plusieurs centaines de pas au centre du val afin de profiter du soleil le plus longtemps possible chaque jour. Ils sont largement espacés, et arrosé individuellement par de petits cours d'eau en provenance des hauts des Essoles que les Dasces ont canalisés avec soin. La première année, il n'y avait pas plus de vingt orangers dans la vallée, mais l'exploitation s'est agrandie petit à petit, à mesure que des gens sont venus sur place pour y travailler et que des villages ont été fondés sur les pentes laissées libres. Actuellement, ce sont trois vallons supplémentaires qui ont été ouverts à la culture, l'un juste au nord de la première vallée et les deux autres au sud. En tout, on peut compter plus de mille arbres fruitiers dans la région. Et si les orangers comptent de loin pour l'espèce la plus courante, leurs proches voisins les citronniers ont également acquis une belle place au soleil. La bourgade principale de la contrée, nommée Melite en souvenir du premier exploitant, compte près de deux milles cent âmes, toutes consacrées à la culture des oranges. La production est emportée par chariot jusqu'à Loriss, un petit port où elle est ensuite embarquée vers Arquensio ou en direction des autres places de marché d'Hybras et du continent.

Un peu de stratégie ...

Le long du môle, trois petits baraquements accueillent des soldats – à raison d'une dizaine par bâtiment – et des catapultes légères, qu'ils peuvent prestement déplacer d'un bout à l'autre du port en fonction de la menace qui se présenterait. Ces mesures défensives peuvent rapidement être mises en place contre une agression maritime. De plus, une chaîne peut être tendue, en cas de nécessité, de la digue du sud au phare du nord, fermant ainsi l'accès à la rade. Outre la forteresse royale, le port est la seule partie de la ville à être fortifiée.

Les oranges dasces sont triées avec soin.

Les fruits du Dascinet sont reconnus sur tout Hybras, et même sur le continent, puisqu'il y a maintenant suffisamment de production pour envoyer des oranges en Aquitaine et en Bretagne. Cela ne va pas sans créer des envieux et engendrer des tensions, envenimées il y a quelques années par l'incendie de la cinquième combe située tout au sud et plantée d'orangers, dont aucun arbre n'a survécu. La catastrophe a porté un sérieux coup au marché dasce, mais les exploitants n'ont pas dit leur dernier mot et attendent que les terres redeviennent cultivables pour replanter les arbres détruits.

L'origine du sinistre est mystérieuse et les hypothèses plus nombreuses que les indices. Les cultivateurs accusent ouvertement les producteurs ibériques qui n'auraient pas supporté que les oranges du Dascinet concurrencent les leurs. Les anciens des villages pensent plutôt que le feu s'est déclenché à cause des racines qui auraient dérangé les esprits de la vallée. En effet, ce vallon, le dernier choisi pour en faire une orangeraie, comporte des fissures dans les roches à son extrémité orientale qui en interdisaient clairement l'accès aux hommes d'après les vénérables personnes qui savent lire le langage des sillons. C'est en dépit des croyances et à cause de la demande grandissante de fruits et de l'espoir de revenus nouveaux que les cultivateurs ont décidés de planter des orangers dans cet endroit, malgré les avertissements des anciens. Le résultat ne s'est pas fait attendre très longtemps, à la grande satisfaction des patriarches dont on avait ignoré les mises en garde. Ces derniers attendent à présent avec impatience de voir pousser une nouvelle orangeraie sur ce terrain pour découvrir le désastre que provoquera cette fois l'entêtement des hommes avides de profits et irrespectueux des anciennes croyances. Qui peut savoir quelle hypothèse se vérifiera ?

Les vignes du nord

Le territoire régi par le duc Athebanas au nord du Dascinet est un assemblage de coteaux peu élevés et remarquablement ensoleillés, qui offrent un terrain propice à la culture de la vigne, un présent de la nature que les Dasces n'ont pas pour habitude de refuser. L'ensemble des collines est recouvert de ceps et de grappes, qui, une fois mûres, ramassées, pressées et fermentées, donnent un excellent vin blanc piquant, renommé dans toutes les Isles Anciennes. Le duc se targue de posséder les meilleurs cépages de toute l'île, et il est vrai que son *Domaine des Essoles* est servi dans les plus prestigieuses auberges dasces et même à la cour du roi pour accompagner les poissons. Néanmoins, les gourmets d'Hybras lui préfèrent la *Récolte des Deux Moulins* de la Maison Sange, un blanc plus doux et plus fruité. A eux deux, le duc et les Sange occupent largement le marché et déclinent leur crû en de multiples vins moins cotés : le *Château Sange* et le *Domaine des Ecus*, deux autres blancs assez secs, ou encore un vin de dessert le *Douceurs des coteaux*, cher au maître fermenteur du duc. D'autres familles de vignerons proposent aussi leur production. La plupart offre des vins de moindre qualité, mais certains petits crûs peu connus réservent parfois d'agréables surprises à un prix nettement plus avantageux. Ainsi, il convient de citer le *Crû du Pâtre*, de la Maison Maul, tout à l'est de l'île vers les plateaux herbeux, un vin très sec qui accompagne à merveille les crustacés et les poissons fumés, mais dont la renommée et le prix ont bien grimpé ces dernières années, ou encore la *Cuvée de l'Etoile Ecarlate* proposée par la famille Gentune, qui est la seule productrice de l'île à proposer un vin rouge correct.

Si la culture de la vigne est très importante, elle n'est pas une monoculture. Dans les régions au relief moins prononcé, dans les larges combes entre les collines, des champs sont consacrés aux graminées (seigle, orge, froment, principalement). De même plus près des côtes, où c'est bien la pêche qui reste l'occupation principale. Il y a d'ailleurs parfois des tensions entre les habitants du centre et ceux des grèves, car leurs intérêts divergent sur de nombreux points. L'histoire la plus marquante à ce sujet s'est déroulée il y a plusieurs décennies. Elle a pour acteurs les communautés de Trasyl, Fersyl et Docasiter, trois villages côtiers, et le seigneur en place de l'époque, le comte Plièro (en ce temps-là le royaume du Dascinet était un duché, et donc les aïeuls des ducs actuels portaient le titre de comte). Le duc du Dascinet Gistalin voulait offrir cent bouteilles de son meilleur vin au roi Rordec I[er] pour son anniversaire, afin d'entretenir de bons rapports avec le monarque. Malheureusement, l'hiver précédent avait été particulièrement rigoureux et la plupart des vignes avaient énormément souffert du gel. Pour satisfaire son suzerain et espérer une promotion de son fils engagé dans la marine, le comte Plièro décida de recruter les bras valides de son territoire pour replanter et soigner les ceps survivants, quel qu'en soit le prix. L'affaire ne satisfit pas, on s'en doute, les hommes des trois villages les plus occidentaux de son domaine, villages qui avaient également de gros problèmes suite à la rigueur du climat. Après avoir protesté en vain et s'être vu opposer une fin de non-recevoir, les communautés de pêcheurs décidèrent de tenter leur chance ailleurs, plutôt que de continuer à travailler pour le comte, avec le risque de souffrir de la faim suite aux dégâts encourus par le matériel nécessaire à la pêche et la faible reproduction des espèces marines. Une grande partie de la population de ces bourgs prit la mer, traversa le Lir pour s'installer dans la petite bourgade de Sardilla en Caduz. Ils participèrent activement au développement de la localité et en firent le premier port du petit pays. La colère étant finalement retombée, les expatriés ont repris contact avec la terre qui les avait vus naître, un contact qui s'est perpétué avec les générations, car l'on continue à s'épouser entre Dasces, que l'on soit d'Hybras ou de l'île. Quant au comte Plièro, il n'arriva pas à remettre en état ses plants de vignes à temps, par manque de main d'œuvre, mais tout finit bien pour les Dasces : le duc Gistalin ne put leur en tenir rigueur, puisque le roi Rordec I[er] mourut avant le jour de sa fête...

Les carrières du centre

Au centre de l'île, la face ouest des Essoles, est une des régions paradoxalement les plus exploitées du royaume alors que la terre y est ingrate et la vue bouchée par les coteaux des collines. Pourquoi cette étrangeté ? La raison réside dans la seule présence d'une terre glaise d'excellente qualité que les insulaires ont découverte en cherchant, il y a bien longtemps, des gisements de métaux précieux. A la fin d'un automne pourri comme il n'y en a plus, des prospecteurs, en creusant de-ci de là pour chercher du minerai, ont déclenché un glissement de terrain qui a proprement séparé en deux un morceau de coteau. A la vue de l'intérieur de la croûte terrestre, il a fallu se résoudre à l'évidence : les hautes collines du milieu de l'île ne cachaient ni or, ni argent, ni même le moindre filon de fer, par contre la terre y était grasse et se cuisait très bien. Les Dasces ont donc fait un deuil de leurs richesses minières potentielles pour se consacrer à l'exploitation de l'argile. Certains sont devenus mineurs de surface ou potiers, tandis que les autres, déçus, sont retournés à leurs champs ou à leurs filets. Les mineurs sont restés dans les Essoles, où ils ont développé des techniques de mines et des systèmes de transport originaux pour assurer à la glaise une meilleure qualité; les potiers sont assez vite partis pour s'installer à Arquensio où il était plus facile de se procurer les pigments pour la peinture et, plus tard, les coquillages qui font l'originalité de la production insulaire.

Un premier village, Bertignol, a vu le jour à proximité de l'excavation, les hommes du village partageant leurs efforts entre la carrière et leurs champs. Devant la prospérité qui ne tarda pas à se développer, de nouveaux arrivants s'installèrent, agrandissant le village et ouvrant une deuxième carrière, non loin de la première, ce qui attira d'autres bras. De nos jours, ce ne sont pas moins de quatre villages d'environ cinq cent cent âmes chacun qui s'appliquent à creuser les trois carrières de l'île, une centaine d'hommes travaillant sur chaque site.

Les exploitations se présentent sous la forme de trous immenses, creusés horizontalement à flanc de colline. Ils créent de nombreux renfoncements visibles de loin, qui s'étalent en forme de terrasses et de plateaux de tailles irrégulières, mais toujours conséquentes. Les excavations se font en suivant les veines d'argile, par paliers successifs afin d'éviter les glissements de terrain autant que faire se peut. Les hommes travaillent à l'aide de pioches et de pelles pour extraire la terre glaise, mais également avec des cordes. Les gros blocs de terre sont arrachés à la paroi grâce à des cales et à des bras de leviers et il vaut mieux être attentif quand on travaille dans ces carrières car se sont des pans entiers qui se désolidarisent tout soudain du reste des coteaux. L'argile est suffisamment meuble pour permettre à deux ouvriers de la débiter en morceaux transportables avec des cordages utilisés à la manière de scies.

L'argile est par la suite transportée à dos d'âne dans des sacs de jute jusqu'au village le plus proche, où elle est entreposée avec soin dans un endroit sombre, frais et humide. La terre est ensuite emportée par chariot jusqu'à Arquensio, où officient la très grande majorité des potiers du Dascinet. Le stockage et le transport de la glaise sont des opérations délicates qui exigent une certaine expérience. Il est en effet nécessaire de maintenir en tout temps la terre humide afin qu'elle garde toutes ses qualités, mais sans la détremper complètement et risquer d'en faire une boue coulante qui s'avérerait impossible à transporter. Ce difficile travail est donc devenu un vrai métier, auquel certains consacrent toute leur attention. C'est le prix de toutes ces précautions que paient les potiers de la capitale et, en dernière analyse, le client satisfait. Le prix de la livre d'argile non formé atteint à Arquensio le quart de celui du fer. Une partie de la production est également envoyée à Bulmer Skeme, en Lyonesse, où une fabrique de poterie importante et renommée achète une grande quantité d'argile dasce, à un prix plus élevé que les artisans d'Arquensio.

Certains des mineurs racontent à qui veut l'entendre que leur espoir de traverser un jour la couche d'argile pour atteindre du vrai roc saturé d'or n'est pas tout à fait mort. Il leur paraît évident, ou du moins essaient-ils de s'en persuader, que les Essoles ne sont pas entièrement constituées de cette terre un peu boueuse, mais qu'au fond elles contiennent des richesses, comme partout ailleurs. Il y a quelques années, une nouvelle carrière a d'ailleurs été ouverte à la suite de rumeurs concernant un filon aurifère. Ce fut une véritable ruée vers l'or, quatre val-

lées plus au nord de la plus septentrionale des mines existantes et bien plus à l'est, près des plateaux herbeux. La production d'argile diminua largement durant cette période, tant la main d'œuvre s'était désintéressée de son travail dans la fièvre d'un or fictif. La population presque entière des villages des environs se déplaça pour se rapprocher du filon. Malheureusement, après un mois de fouille intensive, les recherches ne donnèrent rien de plus, la terre étant vierge de tout métal. A part quelques entêtés qui fouillent encore le sol à l'heure actuelle, tout le monde est revenu à son ancien poste de travail, les poches aussi vides qu'avant. La seule personne à avoir profité de ce mouvement de foule est un petit éleveur du nom de Reoul qui habitait à proximité de la mine d'or imaginaire et qui, en l'espace de trois semaines, a réussi à vendre à bon prix la totalité de son cheptel de moutons aux mineurs, qui manquaient de tout au niveau alimentaire. Fortune faite, il est parti sans demander son reste s'établir on ne sait où, peut-être sur le continent.

Les criques du pirate

Il y a une cinquantaine d'années, alors qu'Olam III était assis sur Evandig, un redoutable chef pirate sévissait aux abords des Isles Anciennes. Son champ d'action comprenait le Lir, la baie du Matin et le golfe Cantabrique. Il avait gagné le nom d'Evar-le-Fantôme pour sa capacité à disparaître comme par magie quand il était poursuivi. Avec ses hommes, une poignée de soudards prêts à tout, il écumait les eaux du sud-est d'Hybras avec un succès maximal et une impunité insolente. Il s'attaquait principalement aux riches navires marchands, mais laissait toujours tranquilles les pêcheurs et les embarcations les moins fortunées. Son bateau, l'Epervier, était un rapide vaisseau à deux mâts, qui ne craignait personne en vitesse pure. Evar était un excellent capitaine, connaissant extrêmement bien les courants maritimes de la région et chaque fois qu'une nef plus importante que la sienne le prenait en chasse, il arrivait à se volatiliser comme par enchantement.

Le règne de terreur des libres-marchands – comme ils aimaient à se nommer – dura six années avant qu'un jour d'automne Evar-le-Fantôme ne disparaisse définitivement. Un piège lui avait été tendu par les Troices qui en avaient assez de ne plus oser sortir en mer à moins d'une escorte conséquente et coûteuse. Un cog avait servi d'appât pour attirer le pirate, et la seule marchandise à bord était le fer des armes portées par les soldats cachés à l'intérieur. Au moment de l'abordage, les Troices se découvrirent un peu trop tôt, et laissèrent ainsi l'occasion à Evar de s'enfuir à bord de son bateau. Il remonta le Lir en direction de l'ouest pour échapper à ses poursuivants, mais ceux-ci avaient prévu qu'il pourrait s'enfuir encore une fois et avaient complété leur dispositif avec deux autres navires qui attendraient le pirate non loin de la pointe ouest du Troicinet. Encerclé mais pas à bout de ressources, le Fantôme se dirigea résolument vers Mlia, l'île aux Tritons. Les marins troices récupérèrent l'Epervier deux jours plus tard, flottant librement sur la mer qu'il avait tant de fois parcourue, ses voiles déchirées, l'un de ses mâts cassé au milieu et prenant lentement l'eau par plusieurs voies. A son bord ne se trouvait plus qu'un seul homme, Petit-Chaick le Cul-de-Jatte. Le pauvre était à moitié fou, mais avant de mourir, il décrivit le massacre de ses compagnons par des hommes-poissons. Le trésor amassé par le pirate n'a jamais été retrouvé.

C'est à la suite des agissements criminels de ce pirate que les falaises du sud-est de l'île ont pris le nom de criques du pirate. Elles s'élèvent à une cinquantaine de pieds au-dessus des flots, laissant l'image d'un mur de roches hiératiques, rendu plus traître encore par les récifs qui affleurent à la surface des eaux. Il existe pourtant quelques criques dont l'accès extraordinairement difficile, en raison des courants et des écueils, est réservé uniquement à ceux qui en connaissent parfaitement les lieux et qui ont su s'offrir les services d'un pilote compétent. Les murs de rochers qui bordent l'île forment des replis qui rendent ces baies quasiment invisibles depuis le large. Un bateau assez maniable pour se faufiler à l'intérieur est parfaitement dissimulé aux yeux d'un autre navire qui ne connaîtrait pas l'existence de la cachette. Certaines de ces calanques ne sont accessibles qu'à marée haute car, le reste du temps, le petit canal qui mène à l'anse proprement dite n'est pas assez profond et la coque des navires se déchirerait sur les pointes rocheuses. Une fois traversé ce goulet, l'intérieur de la baie est en général très calme, tout au plus est-il troublé par le jaillissement d'une source sous-marine.

Chaque été, ces criques font de nouvelles victimes : des marins qui éventrent leur barque sur les rochers en tentant de passer par le défilé ou des acrobates qui tombent en descendant depuis les plateaux. D'après Kyunnik, le seul gaillard à être descendu assez bas pour voir l'intérieur des grottes d'une de ces criques, les cavernes se terminent tout de suite, ou du moins ne sont pas suffisamment larges pour laisser passer un homme. Ces tristes constatations ont été faites dans la crique la plus australe du Dascinet, il en reste une douzaine d'autres disséminées plus au nord le long de l'île qui ont les mêmes caractéristiques. Le trésor d'Evar-le-Fantôme attend-il toujours au fond de la terre ? Le pirate a emporté son secret avec lui...

Un coin mystérieux

Depuis la terre, c'est-à-dire depuis les plateaux herbeux de l'est du Dascinet, les plis de terrain sont plus visibles, encore qu'il faille passer à côté pour être certain de ne pas les manquer. D'en haut, la forme des criques est plus évidente, une sorte de poire dont la partie la plus fine se jette dans la mer. Mais comme l'eau se trouve environ 45 pieds au-dessous des plateaux et que les parois sont le plus souvent verticales, il n'est pas facile de descendre voir ce qu'il y a en bas. En se penchant un peu, on aperçoit des renfoncements dans les falaises. Peut-être ne sont-ce là que des nids d'oiseaux marins, très nombreux dans ces régions, ou peut-être est-ce l'entrée des grottes où le butin d'Evar attend d'être récupéré.

La Mère-des-Fissures

Un des affluents de l'Affige, le torrent Iopale, prend naissance au milieu des rochers sur les hauteurs septentrionales des Essoles. A l'endroit où l'eau jaillit de la terre, les pierres sont largement érodées, une érosion accentuée par les chutes de températures hivernales et le gel qui s'y maintient longtemps. Il faut dire que la source de la rivière est située face au continent, là où les vents sont les plus rudes.

La plaque rocheuse qui est le point de départ de l'Iopale a souffert des assauts du temps et est à présent fissurée de toutes parts. Sa surface est parcourue d'une multitude de sillons profondément marqués dans la pierre. Les pratiquants du culte de la pierre qui lisent l'avenir, le présent et le passé dans les fissures ont fait de cet endroit leur plus important sanctuaire. Ce lieu de divination est connue sous le nom de Mère-des-Fissures. Certains des anciens prétendent que cette

appellation vient du fait que la pierre est à l'origine d'un torrent qui rejoint une rivière, formant un ensemble hydrologique qui, vu du ciel, « fissure » littéralement l'île.

La Mère-des-Fissures se présente sous la forme d'une plaque rocheuse affleurant le sol, une sorte de rectangle de sept pas par quatre. La mousse qui y pousse est religieusement retirée pour que la végétation ne dissimule pas le moindre sillon. Les patriarches s'y retrouvent toutes les douze pleines lunes pour déchiffrer les nouveaux présages révélés à leurs regards experts. Les effets du temps modifient chaque année l'apparence de la pierre, et font sans cesse apparaître de nouvelles fissures. Ainsi l'interprétation des signes est-elle malaisée et se révèle-t-elle souvent une source de désaccord entre les augures.

Les disputes sont suffisamment virulentes pour que deux groupes se soient formés au fil des dernières réunions. Le premier affirme que les prédictions sont plus claires à la lueur de la pleine lune, alors que le second assure que les présages prennent tout leur sens lors de la nuit de la nouvelle lune, à la lueur de flambeaux. Les mauvaises langues prétendent que cette divergence d'opinion n'est qu'un prétexte pour ne pas se retrouver en même temps à contempler la Mère-des-Fissures et pouvoir ainsi annoncer ce que l'on désire sans avoir à travailler ensemble, affaiblissant du même coup la renommée du culte. Nombreux sont ceux qui poussent à une réunification rapide des deux courants de cette religion qui retrouverait ainsi rapidement l'aura qu'elle avait acquise des siècles auparavant, depuis que des augures très capables y avaient lu la venue d'un grand souverain pour toutes les îles. C'était l'année de la naissance d'Olam Magnus.

En dehors des temps de réunions, il n'y a pas grand monde sur les lieux, quoique tous les croyants dasces essayent de venir voir au moins une fois dans leur vie la Mère-des-Fissures. Cette visite est très symbolique puisque la plupart des gens ne voient dans les fissures que de la roche lézardée. Il paraîtrait que le roi Yvar Excelsus lui-même tiendrait compte des informations fournies par un membre du groupe de la nouvelle lune qui aurait intégré son conseil étroit, mais on ne l'a jamais vu se déplacer personnellement sur place. Les membres du groupe de la pleine lune annoncent pour bientôt un renouveau complet, autant spirituel que politique qui s'accompagnera d'un grand chamboulement politique des Isles Anciennes et d'un dessèchement du Lir. Le deuxième groupe est plus conservateur et ne promet qu'un spectaculaire progrès de la flotte dasce sous les ordres d'un seigneur de grand renom et la découverte d'une source importante de richesses sur l'île.

4

Où l'on retrouve dame Saliène au bras de maître Queslin - qu'elle a accaparé avec force minauderies - s'émerveillant à la vue des œuvres sublimes des artistes potiers d'Arquensio réputés dans l'ensemble des Isles Anciennes

ARTS & ARTISTES

Rien ne semblait pouvoir détourner le soleil de son obstination à faire régner le beau temps sur le Dascinet. Cependant, une brise marine en tempérait depuis quelques jours les ardeurs. Dans le quartier des artisans, aux demeures joliment entourées de jardins, régnait une activité de ruche bourdonnante. Si tous les métiers y étaient représentés, la part belle revenait aux potiers dont les membres composaient une importante corporation. Celle-ci comptait dans ses rangs quelques représentantes du beau sexe, dont au moins une, à savoir Moiselle Hugueline, en rehaussait admirablement le prestige de son talent. Ce qui n'était pas sans contrarier quelques viriles fiertés moins douées. Et c'est fort à propos que se présenta dame Saliène devant l'échoppe de Moiselle Marie. A l'instar de ces nombreux confrères, l'artisane avait porté son tour au-dehors afin de goûter au joli temps, mais la place était vide et la propriétaire absente. A côté de l'établi déserté, trônait l'inévitable étal, chargé de poterie de toutes tailles et formes. Aussitôt dame Saliène s'ébahit à la vue des remarquables pots incrustés de pierres et de nacre. Maître Queslin, que les ouvrages de glaise laissait de marbre, regardait un scarabée rouler sa boule d'excréments sur le bord du chemin.

– Puis-je vous renseigner, gente dame ? demanda une grande et belle femme d'âge mûr qui venait d'apparaître sur le seuil de l'échoppe. Ses longs cheveux noirs, sillonnés d'argent, étaient rassemblés en une longue tresse qui descendait jusqu'au creux des reins. Un tablier maculé de boue protégeait une simple robe de laine rouge aux manches retroussées.

– Ho oui ! s'enthousiasma la jeune Aquitaine. Je... Est-ce vous qui créez ces magnifiques articles ? demanda-t-elle avec ingénuité.

– Bien sûr! acquiesça l'artiste avec un large sourire. Surprenant non ?

– Je vous l'accorde volontiers, répondit dame Saliène. La Providence nous a gratifiées d'un grand nombre d'attraits, mais pas celui de briller par notre intellect ou par nos dons artistiques.

– Certes ! admit Moiselle Marie, il est encore une foule d'esprits chagrins incapable de concevoir la présence de créativité féminine dans ce monde, hormis celle de l'enfantement.

Elle glissa un coup d'œil en coin vers l'atelier voisin, où le propriétaire faisait maintenant grincer de manière désagréable son tour de poterie. Soumis à l'observation acérée des deux femmes, il se contenta d'offrir un bouclier d'indifférence dédaigneuse.

Dame Saliène ne s'attarda guère sur l'individu mesquin et contourna l'étal de l'artisane pour se rapprocher d'un petit pot qui suscitait toute sa convoitise. Elle s'en empara avec délicatesse puis le souleva à hauteur des yeux pour mieux le contempler. Ce faisant, elle tourna ostensiblement le dos au potier envieux.

– Quelle magnifique pièce ! s'exclama-t-elle, avec un émerveillement à peine forcé. Je suis sûre qu'il fera bien des jaloux à la cour d'Aquitaine. Chère potière, votre renommée est en passe de franchir le golfe Cantabrique et les retombées pécuniaires ne tarderont pas à pleuvoir sur votre commerce.

Elle recula d'un pas et se retourna vers son galant du moment, toujours intrigué par l'odyssée du minuscule Sisyphe à six pattes.

– Maître Queslin ! l'interpella-t-elle, comment trouvez-vous ce délicieux petit récipient ?

Alors qu'elle exécutait sa gracieuse rotation, l'une de ses manches, largement évasée, emporta l'un des articles de terre de l'étalage voisin qui se fracassa en mille morceaux sur le sol.

Le potier lésé jaillit alors de derrière son ouvrage comme un diable de sa boîte, et se précipita au devant d'une dame Saliène pétrie de confusion, en apparence tout du moins. Il était plutôt râblé, économe en cheveux, et peu soigneux de sa personne. Son faciès lunaire, astre constellé de cratères, s'illuminait présentement d'indignation ardente.

– Ha, mais quel grand malheur ! s'écria-t-il en agitant les bras en tous sens. Vous avez, par cette maladive maladresse qui caractérise votre sexe affublé de vaines toilettes, brisé une œuvre incomparable, fruit d'une douloureuse introspection, aboutissement concret et fragile d'une puissance créatrice inaccessible à votre perception déficiente !

Il aspira une grande goulée d'air, avant de poursuivre sa diatribe incendiaire :

– Ha, dérisoire créature issue de la médiocrité. Il n'y a pas de mots assez forts pour qualifier cet outrage perpétré envers toute la confrérie des artistes-potiers d'Arquensio. Il vous faudra réparer ce geste inconsidéré par le versement d'une somme dérisoire en regard du tort moral et...

Passé le premier choc, dame Saliène avait peu à peu senti la colère enfler sous le vent d'injures, mais elle éclata tout à fait lorsqu'elle se rendit compte que l'irascible personnage avait, par sa gesticulation nerveuse, entaché de glaise sa robe en taffetas crème. Elle poussa vigoureusement l'impoli qui culbuta en arrière entraînant dans sa chute son bel étalage et tout ce qu'il exposait. Il se retrouva donc au milieu d'une hécatombe de terre cuite où nul pot n'avait survécu.

– Je vous laisse, maître Queslin, régler l'éventuel différent avec ce sinistre faquin mal embouché, lâcha l'Aquitaine en s'éloignant avec dignité. Moiselle Marie, qui avait du mal à cacher sa satisfaction, l'invita dans sa demeure pour remédier aux indélicatesses de son acrimonieux voisin.

L'érudit aida le malheureux potier à se relever et remarqua un petit récipient intact, modeste rescapé du carnage. Il se baissa pour le ramasser, tandis que l'autre se lamentait sur les incommensurables pertes qu'il avait subies par la faute de perfides femelles. Maître Queslin examina l'objet de belle facture et le présenta à l'artiste déconfit.

– Ha, une goutte de joie dans un océan de peine ! s'exclama le potier, entre deux sanglots dramatiques.

– En tant qu'amateur éclairé d'art, dit alors maitre Queslin, je suis disposé à acquérir cette œuvre pour une somme coquette mais raisonnable.

– C'est une pièce d'une grande valeur... sentimentale, répondit l'artisan en parcourant son étal renversé d'un air désolé. Elle est le dernier exemplaire d'un lot maintenant perdu. Sa rareté en fait un objet de collection recherché et convoité... je vous la cède pour trois florins !

– Affaire réglée ! conclut l'érudit en produisant la somme convenue.

– Vous voilà l'heureux possesseur d'une de mes œuvres les plus précieuses, commenta l'autre avec suffisance. Vos contemporains vont littéralement mourir d'envie !

Maître Queslin, insensible à la flatterie, laissa choir le précieux article sur le sol. Il perçut très distinctement l'écho du bris de l'objet dans le cœur du potier.

– A trop déblatérer des insanités malodorantes, vous finirez par quitter le rôle de bousier pour prendre la place de la boule qu'il propulse devant lui, argua l'érudit en montrant du bout de sa canne l'insecte opiniâtre.

Les arts dans les Isles Anciennes

Alors que la chrétienté s'implante en profondeur dans les campagnes de Bretagne et du continent et que l'autorité pontificale prend part de plus en plus activement à la politique du monde, les royaumes des Isles Anciennes se complaisent dans des paganismes en tout genre. Ses habitants ravivent des cultes anciens, celtiques, étrusques ou plus exotiques encore, reprennent des concepts spirituels et philosophiques empruntés à Rome, à la Grèce antique ou même à la Perse, et cohabitent quotidiennement avec des êtres féeriques pratiquant la magie et dont ils ignorent même s'ils ont des dieux. Dans la vie de tous les jours, le fossé culturel qui sépare l'archipel du continent est à peine perceptible ; ce n'est en revanche pas le cas dans le domaine de la création artistique, où il se manifeste avec une grande acuité.

C'est la religion du Christ qui a inspiré et qui continue à inspirer les plus belles et les plus grandioses œuvres d'art du continent, qu'il s'agisse d'architecture, de peinture ou de sculpture. Ce sont bien les commandes faites par l'Eglise qui ont transformé certaines confréries d'artistes en véritables industries, entièrement dévouées à leur tâche d'évangélisation du peuple par l'image. Dans les Isles Anciennes, en revanche, on ne trouve pas cet élan de création, qui apporte à la fois une unité artistique et de gros moyens financiers. L'art y est par conséquent beaucoup plus libre, plus varié également, mais la situation de l'artiste est souvent nettement plus précaire, car les commanditaires fortunés sont rares.

Les thèmes inspirant les artistes des Isles Anciennes sont au moins aussi variés que sur le continent, et chacun dirigera sa créativité vers le domaine avec lequel il aura le plus d'affinités. Ci-dessous sont présentés les principaux courants artistiques.

L'art religieux

La multitude de cultes répandus dans les Isles Anciennes, a recours aux divers modes d'expression artistique pour s'affirmer, transmettre leur message et se différencier les uns des autres. Il en résulte une grande variété tant dans les techniques, dans les styles que dans les disciplines pratiquées. Les druides honorent leurs dieux et les esprits de la nature par des chants puissants, dont les voix masculines, graves et fortes, résonnent au fond des forêts les soirs de pleine lune. Les chrétiens, de leur côté, ne représentent jamais leur dieu unique, mais vénèrent des statues de personnages, saints et martyrs, sculptés sur les murs de leurs églises. En Ys, un temple majestueux a été édifié en l'honneur du dieu Atlante dont l'architecture allie si merveilleusement grâce et puissance que bien des palais paraissent misérables en comparaison.

L'art féerique

La proximité de la forêt de Tantrevalles et de ses êtres magiques influence fortement les esprits des artistes, en particulier ceux des royaumes de Dahaut et de Lyonesse, qui s'étendent tout autour de la forêt. Cet engouement pour la magie et les fées se manifeste très largement dans les campagnes, où les superstitions et les contes flattent l'imagination des gens de la terre, qui sont à la fois craintifs et fascinés par les créatures de la Forêt, par la magie qui les entoure si intimement et par la beauté surnaturelle des fées. Aussi, façonne-t-on les objets de tous les jours sous la forme de créatures étranges et d'esprits fées : une tête grimaçante de gobelin sert de heurtoir, des fées bienveillantes ornent la tête du lit conjugal, un troll repoussant, les chausses baissées, indique les latrines, etc. Cet forme d'art rural est largement répandue dans les alentours de Tantrevalles, mais ne touche que marginalement les villes, qui sont moins sensibles à la présence des fées.

L'art propagandiste

L'une des aspirations les plus fortes et les plus universelles des monarques de tout temps et de toute contrée est assurément de marquer leur règne de façon glorieuse dans la mémoire de leurs peuples. Pour certains, les plus sages ou les plus cruels, leurs actes seuls suffiront au souvenir, mais pour tous ceux qui manquent de ce génie propre aux hommes d'exception, il existe un moyen de frapper les imaginations. Ce moyen requière les compétences des artistes – peintres, architectes, poètes ou sculpteurs – qui se chargent de créer un impérissable témoignage du règne et de la personne de leur commanditaire. C'est souvent l'image même de son auguste visage que le monarque désire laisser à la postérité, mais cela ne suffit pas à tous. Certains préfèrent faire parler d'eux comme de grands bâtisseurs, en transformant leur palais ou leur capitale de façon grandiose, comme en rêva le roi Misanius de Blaloc, ou en faisant édifier des monuments colossaux, à l'image de l'hétéroclite palais royal godélien ou du Haidion, le palais royal de la ville de Lyonesse, qui fut bâti autour de la forteresse d'un pirate nommé Blausreddin, mort il y a plusieurs siècles. Depuis, et jusqu'à nos jours, les occupants successifs du palais n'ont eu de cesse de le transformer et d'en agrandir les environs à la taille de leur immense fierté : le roi Tabbro enferma la rade derrière un môle et agrandit la forteresse. Son fils, Zoltra Brillante-Etoile, construisit un quai de pierre massif, et les rois suivants rajoutèrent chacun une tour, un bout de muraille, ou une aile nouvelle, pour obtenir finalement le grandiose édifice actuel. Les monarques tirent grande gloire de ces transformations, car le peuple, et ce n'est pas la moindre des injustices, se souvient plus facilement du nom du roi qui a ordonné les œuvres imposantes du passé que de celui de l'artiste qui les a réalisées.

L'art courtois

L'esprit chevaleresque et courtois touche une portion de plus en plus large de la noblesse, qui revendique des valeurs telles que l'amour, le courage et l'honnêteté comme vertus nécessaires à l'exercice du métier des armes.
De cet attrait grandissant, sont nés quantités de lais et de romans courtois que les baladins chantent aux princesses pour les faire rêver à leur fiancé parti au loin, ou aux chevaliers eux-mêmes qui voudront dès lors égaler en bravoure et en force les héros des récits. Certains nobles fournissent ainsi un emploi aux peintres dont ils admirent le don et leur commandent les portraits des héros auxquels ils désirent s'identifier pour les murs de leurs demeures.

Les artistes des Isles

Quel que soit le domaine d'activité d'un artiste, il ne lui sera pas facile d'en vivre dans la société des Isles Anciennes. Rares sont les gens véritablement capables de comprendre l'art dans sa diversité et exceptionnels ceux qui conçoivent que le rôle de mécène ou de commanditaire doit servir à aider l'artiste à s'exprimer, non à l'asservir à un désir de grandeur. Il existe trois façons principales de survivre à la vocation d'artiste. La première consiste à trouver un protecteur qui assurera à l'artiste un train de vie suffisant contre un travail régulier. La seconde est de choisir d'exercer un art qui soit également considéré comme un métier : les enlumineurs, les artisans d'art ou les meilleurs maîtres des guildes qui produisent des produits pour une clientèle fortunée, bénéficient d'un certain respect. La troisième est celle qui permet aux malheureux des deux précédentes catégories de ne pas mourir de faim. Si l'on ne parvient pas à trouver un mécène et que l'art que l'on pratique ne peut pas devenir un métier, il ne reste plus qu'à aller grossir les rangs des errants qui parcourent les routes d'Hybras et d'aller présenter, un jour ou une semaine, ses talents sur les places des marchés et aux portes des demeures seigneuriales, profitant des fêtes qui égaient ponctuellement les îles et qui ouvrent plus largement les bourses de leurs habitants.

Les artistes de cour

Beaucoup d'artistes doivent se trouver un protecteur, un riche seigneur, qui leur assurera un revenu suffisant pour travailler à leurs œuvres et pour donner libre cours à leur créativité. Une nécessité qui n'est que plus absolue pour les techniques réclamant beaucoup de temps – comme la peinture – ou des fonds considérables – comme l'architecture. Il est indéniable que l'attrait d'une cour princière est supérieur à celui de l'arrière-salle d'une auberge louée à vil prix et que l'inspiration qu'on en retire n'est pas du même niveau...

De leur côté, les seigneurs aiment à s'entourer d'artistes, pas toujours par goût des arts d'ailleurs, mais bien pour augmenter leur prestige et donner à leur cour l'éclat des plus grandes monarchies. On peut souvent mesurer le degré de vanité d'un prince au nombre de poètes, de peintres et de sculpteurs présents et actifs à son service. Un artiste qui s'est patiemment fait un nom auprès de l'aristocratie verra la fortune lui sourire, car les puissants se disputeront l'exclusivité de ses talents et le couvriront d'or pour se les attirer. Bien entendu, servir un seigneur génère certains désagréments, le principal étant la perte de sa liberté créatrice. Le but étant avant tout de plaire au principal intéressé, celui qui paie, il faut savoir parfois aller au-delà de certains principes.

Pourtant, tous les seigneurs ne cèdent pas à ce chant des sirènes et certains restent imperméables aux charmes des arts. Le roi Casmir de Lyonesse est de ceux-là. Il considère toute création artistique comme une perte de temps et commande à ses architectes des défenses efficaces, des passages secrets et des pièces cachées, plutôt que de belles voûtes ou des tours élancées. A contrario, son rival le roi Audry II du Dahaut élève au plus haut les valeurs artistiques et se livre sans cesse à la recherche de la beauté : un cortège presque continu d'artistes se rend à sa cour, tentant de séduire le monarque par mille pirouettes et parvenant souvent à obtenir de lui des pensions confortables.

C'est dans les cours princières que les arts les plus nobles – peinture, sculpture, architecture – sont exercés le plus souvent ; c'est aussi auprès des puissants que des artistes moins cérébraux – bouffons, ménestrels – trouvent un emploi parfois très rémunérateur.

Les peintres

Le métier de peintre n'est pas tellement affaire de vocation, mais bien plus de filiation, comme c'est le cas dans la plupart des arts et des artisanats. La profession est en effet exercée de père en fils, sauf dans de rares cas. Le père, souvent, ne se charge pas lui-même de l'instruction de son enfant, mais le recommande à un maître, qui le prendra pour un temps dans son atelier et lui apprendra le métier.

C'est à Twissamy, tout au bout de la rue des Tisserands, que s'ouvre l'atelier de maître Coléoni. L'origine même de ce personnage est des plus incertaines. Il s'est établi dans la capitale blaloise voilà une vingtaine d'années, inconnu de tous, mais jouissant déjà d'une confortable fortune. Sa réputation d'artiste d'exception n'a eu de cesse, depuis, de s'étendre au-delà même des frontières du Blaloc et l'on vient aujourd'hui de loin pour suivre ses enseignements. D'étranges rumeurs circulent à son propos parmi les artisans et les artistes de la ville, des bruits de couloir basés sur son apparente imperméabilité au temps qui passe : il n'a pratiquement pas changé depuis son arrivée et les afflictions naturelles de l'âge paraissent l'épargner. Il ne semble pourtant pas jeune, mais la barbe qu'il porte depuis vingt ans a conservé la même apparence à peine blanchie, ses favoris épais encadrent toujours un visage rond et lisse qui n'a pas pris une ride, et son regard pétillant a gardé la profondeur et la vivacité de la jeunesse.

Son talent est également sujet à controverse, car la perfection atteinte par sa technique est telle que les autres peintres, sans doute poussés par une jalousie malsaine ainsi que par une tendance toute blaloise à l'exagération, y voient une manifestation évidente de forces obscures et magiques. Les plus audacieux murmurent que Coléoni serait un rejeton de l'Archimagicien Coddefut, à présent décédé, et aurait totalement échappé à son contrôle. Les tenants de cette théorie abracadabrante s'appuient sur la ressemblance frappante entre le défunt Archimagicien et le peintre. Mais qui peut affirmer connaître l'apparence de Coddefut ? Bien peu sont les mortels qui ont pu l'approcher du temps où il vivait encore, et les témoignages qu'ils rapportèrent sur son apparence physique varient tant qu'il serait plus sage de se demander s'il n'y avait pas plusieurs mages répondant à ce nom.

Quoi qu'il en soit, la dizaine d'apprentis de Coléoni ne semblent guère se soucier de tous ces racontars et s'appliquent du mieux qu'ils peuvent à profiter du savoir de cet homme au

Une histoire de narcissisme

Parmi les artistes les plus prisés des grands seigneurs, on trouve les portraitistes, chargés d'immortaliser le visage de ces hommes de pouvoir dans des poses à la hauteur de leurs prétentions. Tous désirent exposer leurs portraits dans la grande salle de leurs palais à la suite de ceux de leurs ancêtres et si possible dans une expression des plus avantageuses.

Ce qui fait la renommée d'un portraitiste, avant même son habileté technique ou son sens du dessin, c'est sa capacité à percevoir la personnalité du seigneur pour lequel il travaille, afin d'être à même de mettre en avant le trait que son commanditaire trouve le plus agréable à regarder. Le portrait doit ainsi ressembler autant que possible à l'image que se fait le seigneur de lui-même, la réalité n'y ayant que peu de poids.

En agissant ainsi, l'artiste s'assurera de nombreuses autres commandes de la part du seigneur, ou de la part d'autres puissants auprès desquels ils aura été recommandé.

A chaque cour son bouffon !

talent magistral. Ils restent en général entre trois et cinq ans à ses côtés, commençant par effectuer des tâches certes ingrates, mais utiles : préparer les toiles et les enduits, effectuer les travaux ménagers, etc. Ils débutent ensuite leur véritable apprentissage artistique par des esquisses ou de petits tableaux et se voient assigner par le Maître des œuvres plus importantes au fur et à mesure de leur progression, les plus doués se trouvant même à travailler sur les tableaux de Coléoni lui-même. Lorsque le niveau d'un élève est jugé suffisant, il est invité, soit à rester travailler à l'atelier, soit à prendre son indépendance, avec la bénédiction de Coléoni et une bourse qui facilitera son entrée dans la vie d'artiste indépendant.

Les architectes

Dans les Isles Anciennes, ce n'est pas en usant ses fonds de culotte sur les bancs des universités ou des autres grandes écoles que l'on devient architecte. Au contraire, c'est sur les chantiers, au travers des difficultés, des erreurs et aussi des succès de l'art de la construction que le futur maître d'œuvre apprend son métier. La plupart des architectes furent d'abord de simples maçons, payés à la journée, employés une saison à Pargetta, la suivante à Bulmer Skeme, la suivante encore dans le petit village de Lesard. Toujours sur la route, jamais certain de trouver du travail dans la bourgade suivante, ni dans celle d'après, le maçon accumule les connaissances avec l'expérience, et comprend toujours mieux les secrets des contreforts, le mystère des ogives et le miracle des voûtes.

S'il est doué, il ne tarde pas à attirer l'œil d'un maître architecte, qui le charge alors de la supervision du travail d'une équipe, puis de la responsabilité de la construction d'un mur, d'une façade, d'un bâtiment annexe. Si tout se déroule bien, il devient à son tour maître bâtisseur, puis architecte. Une fois parvenu au sommet de sa carrière, il a emmagasiné un nombre énorme de connaissances empiriques, et se trouve à même de surveiller l'ensemble des corps de métiers de bâtisseurs : maçons, bien sûr, mais aussi charpentiers, couvreurs ou tailleurs de pierre. Amené à construire une maison ou un palais, il fait alors appel à sa mémoire, et à celle de ses seconds, pour se souvenir, dans les moindres détails, du dernier ouvrage du même type auquel il a été amené à participer et, mentalement, construit son ouvrage, sans l'aide de la plume ou du parchemin. Cette méthode, qui, étant donné le coût des constructions, laisse reposer une responsabilité énorme sur les épaules d'un seul homme, ne manque pas de provoquer quelques erreurs qui s'avèrent parfois bien graves. Qui a oublié le soudain effondrement du palais d'été du duc Frane de Slahan à Pallos. L'architecte, de son propre aveu, avait oublié la technique exacte de réalisation des ogives gothiques, la nouvelle mode de construction venue du continent, que le duc désirait à tout prix voir dans sa salle de réception. En effet, l'homme de l'art ne connaissait ces ogives que par le récit d'un ami de retour de Bordeaux, où il avait participé à la construction d'une église en comportant en grand nombre. Des erreurs comme celles-ci sont heureusement bien rares. Il s'agit en général de légères erreurs de calcul dans l'épaisseur des murs ou dans le poids du toit, qui se réparent à coup de contreforts supplémentaires, rendant la construction moins esthétique mais suffisamment solide pour éviter que ses murs ne se fendent et finissent par s'effondrer.

Les bouffons

Tous les seigneurs, des plus grands aux plus médiocres, ont pour habitude incontournable d'avoir à leur cour la présence d'un nain. Cet être disgracieux affublé de costumes ridicules, fait le pendant à la prestance et à l'autorité du prince qu'il moque et divertit. De manière générale, plus le seigneur est puissant plus son fou est laid et difforme.

De telles créatures, que l'on hésite à qualifier d'humaines, sont très recherchées par la noblesse et les couples de paysans qui mettent au monde un tel avorton se montrent presque reconnaissants envers la nature, car il savent qu'ils pourront le vendre plus tard à un seigneur, assurant ainsi leurs vieux jours en même temps que l'avenir de leur enfant malformé. Le statut de bouffon est, somme toute, des plus enviables pour un fils de pauvres : il partage la table des nobles, se voit revêtu d'habits certes extravagants, mais de qualité, et se retrouve logé dans une chambre confortable non loin de celle de son seigneur. De plus, des libertés de parole inaccessibles à tout autre lui sont permises : il peut railler son maître avec la dernière des insolences, lui lancer reproches ou insultes au visage sans craindre de représailles, car toute moquerie est excusée quand elle provient de la bouche d'un

être si misérablement disgracieux. Les nains apprennent vite, au contact des puissants, comment marche le monde et connaissent le prix de leurs cabrioles ; les plus talentueux d'entre eux parviennent même à accumuler de véritables fortunes. Lorsqu'ils survivent à leur maître, ils restent souvent au service de son successeur, et se voient ainsi transmis de père en fils comme une pièce de mobilier. Cet attachement à la personne du seigneur fait d'ailleurs parfois d'eux plus qu'un simple amuseur, un véritable confident, qui connaîtra en fin de compte tous les secrets du château et pourra devenir l'éminence grise de son maître.

Malgré ces possibilités qui ne sont de loin pas accessibles à tous les habitants des îles, le travail d'un nain de cour est terriblement dégradant. Le malheureux est contraint d'accentuer encore sa laideur par des maquillages absurdes et des grimaces repoussantes, il est astreint à une démarche grotesque, à des pleurnicheries sans fin ou à des rires excessifs selon le bon vouloir du seigneur. Tous ses gestes le rapprochent le plus possible de l'animal, car la noblesse ne veut l'imaginer que sous la forme d'une bête à forme vaguement humaine.

Les danseurs

La danse est un art à la portée de tous, et nombreux sont les habitants des Isles Anciennes à la pratiquer avec plaisir. Dans les campagnes, il n'est pas une fête où l'on ne danse quelque gigue, bourrée ou farandole, au son du luth et du pipeau et au rythme du tambourin.

Loin de cette folie paysanne, dans les cérémonies organisées par les aristocrates, on pratique le même art, mais d'une façon plus retenue, préférant des danses plus complexes, comme la pavane ou la sartarelle. Les jeunes filles et jeunes garçons de la noblesse sont initiés très tôt à ces pas de danse fort techniques, auxquels ils devront se livrer avec grâce et aisance lors des réceptions à la cour où les maladresses sont rarement excusées.

L'étiquette est des plus stricte à la cour des rois, et la danse n'y est bien souvent qu'une pratique protocolaire. Pourtant, il est des occasions où l'on s'amuse fort, comme les célèbres bals masqués de Gargano auxquels on ne peut assister que costumé en oiseau. La folie est maîtresse durant cette fête, les déguisement permettant toutes les extravagances : derrière les masques, en effet, bien malin qui peut faire la différence entre un roi et un simple chevalier ! Certains excès peuvent cependant avoir des conséquences fâcheuses, comme lors du dernier bal à la cour du roi Deuel où Cater, le fils d'un ministre du roi, partageant la passion maladive de son suzerain pour la gent ailée, tenta un vol plané depuis le balcon surplombant la grande salle aux miroirs jusqu'au salon mauve. Il s'était affublé d'une belle paire d'ailes de taille remarquable, faite de plumes de cygne et de corbeau. Mais son somptueux costume noir et blanc ne lui permit pas de s'envoler comme il l'aurait cru et il finit précocement son vol dans le bassin aux carpes au centre de la salle, sans se blesser gravement fort heureusement. Voyant que le jeune homme n'avait pas trop souffert de la mésaventure, l'assistance applaudit joyeusement la tentative et les rires résonnèrent longtemps dans le palais royal.

Sire Carletin est le maître de danse à la cour d'Audry II de Dahaut. Il exerce depuis de nombreuses années et connaît les pas de danse les plus sophistiqués. Malgré son âge avancé, il a su rester souple et énergique, et sait montrer à ses élèves ce qu'est le véritable art de la danse. Il est fort influent à la cour, et paraît même très lié à la personne du roi Audry, ce qui en fait une personnalité des plus respectées à Avallon. Ses leçons de danse font référence dans les Isles Anciennes, et on sollicite de partout la chance d'y être admis, même depuis la cour du roi Casmir, pourtant en tension depuis longtemps avec le Dahaut, afin d'apprendre les secrets du maître. Etrangement, les garçons seuls sont acceptés dans sa classe de danse, car le maître estime, par une bizarre circonvolution de son esprit volontiers complexe, que le corps des jeunes filles n'est pas véritablement adéquat pour cet art, bien qu'il ne manque pas de grâce. Il laisse en conséquent le soin à son confrère Nehar le slave d'éduquer les demoiselles de la cour.

Il en est pourtant une à qui sire Carletin consent à donner des cours ; il s'agit de Chimène, sa propre fille. Les élèves danseurs n'ont d'yeux que pour elle, car elle est de toute beauté, et quand elle danse, on croirait voir une fée. Mais Carletin veille sur elle de très près et a promis de ne la marier que lorsqu'il aura trouvé un jeune danseur digne d'être son cavalier. Chaque année, il organise un concours, afin de désigner lequel de ses élèves est le plus adroit, mais à chaque fois, il se montre insatisfait, et la belle Chimène compte ses années de solitude...

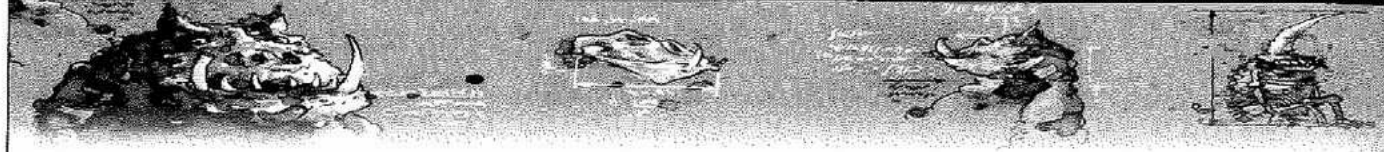
Les ménestrels

Au retour d'une chasse éreintante, ou après d'âpres négociations diplomatiques, les seigneurs aiment passer quelques heures à rêver avec la complicité de leurs ménestrels. Accompagnés à la viole ou à la flûte, ceux-ci récitent des histoires d'amours passionnées, de combats chevaleresques ou de voyages fabuleux.

Parmi les poètes de cour les plus fameux, on admire particulièrement Roisel, le barde du roi Milo de Blaloc, qui a composé de nombreuses ballades romantiques ainsi que quantité d'odes comiques. L'une de celles que le roi préfère est l'histoire de Ramatuel, un chevalier de petite noblesse fort porté sur la bouteille, que son roi envoie occire trois monstres terrorisant la campagne : un troll, un ogre et un géant. Voici, à la page suivante, la version courte de ce récit que l'on dit sans fin, telle que le raconte Roisel.

Les artisans d'art

Parmi les artistes bénéficiant d'une relative liberté, il faut citer tous les artisans dont les échoppes ornent de leurs enseignes colorées et attrayantes les façades des rues. Si l'on prend la peine de mesurer la qualité de leur travail, on sera étonné par le talent et la technique dont ils font preuve. Ils travaillent généralement en atelier, par équipes parfois nombreuses, sous les directives d'un maître artisan. Les artisans se regroupent en principe par métier à l'intérieur de guildes, qui sont autant un lieu de sociabilité qu'un organe de contrôle de la profession qui veille aux intérêts et au prestige de la branche. Voici les principaux métiers qui méritent qu'on s'attarde un peu sur eux par leur côté artistique.



Le lai du chevalier Ramatuel

Au matin notre chevalier
Avec soin s'était préparé
Car il était bien décidé
Une bonne fois d'en terminer.
De son succès n'avait de doute
Et sans tarder s'en prit la route.

Fier et droit sur sa monture,
Il avançait à vive allure,
Mais son cheval fit arrêter
Après trois lieues de chevauchée,
Car il vit au bord du chemin
Une auberge l'inspirant bien.

Le gaillard n'était pas pressé,
Il avait toute la journée.
« Avant que leur cou je ne tranche,
J'ai grand soif qu'il faut que j'étanche.
Trois chopes je n'ai qu'à descendre,
Les monstres pourront bien attendre. »

Notre héros Ramatuel,
Aimait fort la bonne hydromel,
Et dut en boire un plein tonnel,
Pour que sa soif lui fut passée,
Puis partit sur son destrier
Vers la forêt des êtres fées.

Une fois dedans Tantrevalles,
Il descendit de son cheval
Et l'attacha à un figuier.
Il était maintenant à pied
Et pourrait être plus discret,
Pour surprendre le Troll Nouchet.

Voyant un chêne au tronc troué
Ramatuel se tint caché
Attendant derrière un rocher
Car le valeureux chevalier
Savait que l'être monstrueux
Vivait au sein de l'arbre creux.

Peu après arriva la bête,
Sifflant et se grattant la tête
Et Ramatuel, en fureur,
Frappant, coupant avec ardeur
Fit passer en rude combat
Le vilain de vie à trépas.

Jetant un œil dans la tanière
Il vit un plein tonneau de bière,
En le prenant il s'écria :
« Ah mes amis quel beau combat !
De telle preuve de courage,
Je mérite ce bon breuvage ! »

S'étant ainsi désaltéré
D'une humeur gaie le chevalier
Retourna vers son destrier
Mais arrivé près du figuier
Il aperçut l'Ogre Korkal
Dévorant le pauvre animal

« Oh toi, immonde créature
Tu va payer pour ma monture ! »
Et Ramatuel, en fureur,
Frappant, coupant avec ardeur
Fit passer en rude combat
Le vilain de vie à trépas

Puis, tout en essuyant son arme,
Il ne put retenir ses larmes
Car à son fier destrier
Le brave était fort attaché,
Alors, pour consoler sa peine
S'en retourna vers la taverne

Il fallut six pichets de vin
Pour qu'il oublie son chagrin,
Il était las et fatigué,
Et commençait à sommeiller
Quand revint en son souvenir,
Qu'un géant il devait occire

Il but sa dernière chopine,
Puis s'en alla vers les collines,
Car là-bas il en était sûr,
Il trouverait la créature.
Le Géant pouvait se cacher,
Il saurait bien le débusquer.

En fait, il ne mit pas longtemps
A se trouver face au géant.
Et Ramatuel, en fureur,
Frappant, coupant avec ardeur
Fit passer en rude combat
Le vilain de vie à trépas

Par cette éclatante victoire,
Le héros eut envie de boire
Pour célébrer dans la gaieté
Tous les combats de la journée,
Et ce n'est que tard dans la nuit
Qu'à la fin il rentra chez lui.

Il marcha fort péniblement,
En trébuchant et titubant,
Tant de verres il a vidés,
Qu'il ne se voyait plus les pieds
A la porte veillait sa blonde,
La redoutable Frénégonde.

Le voyant dans un tel état,
Avec colère elle le gronda,
Piaillant, braillant comme une bécasse ,
Qu'il est une belle souillasse !
Elle risquait de s'égosiller,
Mais n'avait cesse de hurler !

Lassé des cris de la furieuse,
Il voulut corriger la gueuse
Et Ramatuel, en fureur,
Frappant, coupant avec ardeur
Fit passer en rude combat
La gueuse de vie à trépas !

Les calligraphes & enlumineurs

La proportion de gens lettrés dans les Isles Anciennes est supérieure à la moyenne du continent, l'alphabet n'étant pas réservé aux seuls érudits, nobles ou religieux. Mais si beaucoup savent lire ou au moins déchiffrer, l'écriture reste le privilège d'un petit nombre, parmi lequel quelques artistes calligraphes, qui font du tracé d'une lettre une ode à la beauté. C'est un talent très lucratif, car il permet de travailler directement comme scribe auprès d'un seigneur, profession qui assure des gages généreux. En ville, ces artisans prendront le nom d'écrivain public ou de notaire, suivant leur spécialité et leur niveau de connaissance de cet art aux dédales tortueux qu'est le droit.

Dans l'antique bibliothèque de Twissamy, une douzaine de copistes se chargent de rassembler les textes d'anciens parchemins ou de tablettes séculaires et de les recopier afin de les transmettre aux générations à venir. Ils consignent également des textes et récits plus récents, allant des poèmes de baladins aux édits royaux, et classent le tout sur les énormes étagères du bâtiment. Nombreux sont les documents qui exigent des semaines entières de travail, en particulier ceux qui nécessitent les talents de l'un des trois copistes enlumineurs de la bibliothèque, qui sont d'anciens religieux chrétiens ayant suivi un enseignement poussé dans un monastère d'Armorique et s'étant spécialisés dans les enluminures. Comme leur soif de connaissance et leur intérêt pour les êtres magiques ne se sont pas révélés conciliables avec leur foi, ils sont venus s'installer dans les Isles Anciennes. Aujourd'hui, ils y sont les seuls véritables enlumineurs des Isles Anciennes, cet art étant encore fort méconnu sur Hybras.

Le travail du scribe est capital dans la rédaction des documents officiels. D'une part, parce que son écriture est une sorte de certificat d'authenticité; elle permet d'éviter les copies et les faux, les grands seigneur ayant tous leur notaire attitré, ce qui permet de reconnaître l'origine d'un document à sa calligraphie. Et il n'est pas rare d'entendre parler d'un faussaire qui a vu sa supercherie être démontée faute d'avoir su imiter de façon satisfaisante l'écriture de son modèle. D'autre part, parce que tout texte frappe l'imagination du commun par la terrible puissance de l'écriture jointe à la force d'évocation des illustrations. Le scribe est le metteur en scène des décisions des puissants et le responsable des décors de leurs déclarations solennelles. Rien de plus effrayant déjà que le : « J'ordonne à tous ceux qui ces lettres auront vues » qui précède l'énoncé des décisions de l'autorité.

Les armuriers et forgerons

Le métal coûtant fort cher, les armes et armures constituent un luxe que seuls les plus riches peuvent s'offrir. Malheureusement, dans un monde aussi dur que le nôtre, on ne peut se passer des armes et cela fait bien l'affaire des ateliers d'armurerie qui sont souvent des entreprises florissantes.

Les boutiques des armuriers sont attenantes à l'atelier, ou carrément à l'intérieur de celui-ci. D'ailleurs, les fabriques d'armes sont généralement gigantesques, contenant une forge, quantité d'établis, et une cour où se dressent des mannequins sur lesquels il est possible d'essayer les armes et des cibles pour tester les arcs. De nombreuses compétences sont nécessaires dans la confection des outils guerriers, c'est pourquoi les ateliers emploient de nombreux corps de métiers : des forgerons, bien sûr, qui façonnent les lames et les plaques d'armure, mais aussi des menuisiers pour les manches des armes, les arcs ou les boucliers, des maroquiniers pour les cuirasses et pour les poignées des armes, des couturiers pour les rembourrages d'armures en tissu, sans oublier les nombreux manœuvres qui alimentent les forges, polissent les pièces d'armure, aiguisent les lames et effectuent toutes les tâches subalternes indispensables. Le maître armurier, quant à lui, dirige et supervise le travail de ses employés et négocie les ventes importantes. C'est lui qui sait au mieux déterminer si une arme est équilibrée et bonne à l'emploi ou si une armure est suffisamment souple et résistante. En fin de compte, c'est de lui que dépendra la qualité et la renommée d'un atelier.

Les orfèvres et les joailliers

La joaillerie est sans nul doute l'artisanat le plus lucratif. D'autant plus, d'ailleurs, que les joailliers et orfèvres ne se contentent pas du commerce des pierreries, mais tiennent également des comptoirs où ils prêtent des sommes sur gage. Ils offrent encore à qui en a besoin la possibilité d'utiliser des lettres de change, remboursables dans toutes les villes où la guilde s'est établie, et rares sont celles où elle ne se trouve pas. Ainsi, il est facile de récupérer une somme déposée dans une autre ville, moyennant bien sûr une commission, qui varie en général entre un pour vingt et un pour dix. A part ces tractations purement commerciales qui ne rendent guère honneur à l'artiste qui sommeille dans chaque orfèvre, ceux-ci réalisent dans leurs ateliers tous les bijoux que les seigneurs offrent à leurs dames, ou que quelque bourgeois a la chance de pouvoir s'offrir pour rendre ostensible sa magnificence toute récente. L'or et l'argent viennent d'Afrique ou d'Europe, les pierres d'orient ou de Mauritanie, car on n'en trouve pas dans les Isles Anciennes. Elles sont réparties par les connaisseurs en trois catégories : les pierres précieuses, les pierres semi-précieuses, et les pierres ornementales. Parmi les premières, les nobles acheteurs affectionnent tout particulièrement les rubis et les saphirs, pierres rouges et bleues se mariant magnifiquement aux vêtements de l'aristocratie, et plus encore les diamants, pierres blanches que l'on peut porter avec n'importe quelle parure. Pour mesurer le poids de ces pierres précieuses, les joailliers font usage d'une mesure équivalent à un douzième d'once, le pépin. Une pierre pesant plus de deux pépins est déjà de bien belle taille et il est plus courant pour les joailliers de sertir des éclats de l'ordre du quart, voire du huitième de pépin.

Pour éviter à l'acheteur de se voir gruger par un marchand dénué de scrupules, il convient de rappeler les prix moyens de ces objets de luxe. Les indications qui suivent se comprennent pour une pierre taillée, mais non sertie. Il ne faut pas compter moins de cinq florins le pépin pour les pierres ornementales (azurite, agate, lapis-lazuli, malachite, par exemple), pas moins de quinze pour les pierres semi-précieuses (améthyste, cristal de roche, jaspe, quartz, zircon, etc) et entre quatre et dix couronnes pour les pierres précieuses (rubis, émeraude, saphir, diamant, topaze, et autres). Heureusement, ces objets sont durables et les investissements consentis, par exemple à l'occasion d'un mariage, suivent la famille pendant des générations.

Les gens du spectacle

Dans les villes, les gens modestes n'ont pas le loisir d'écouter leurs ménestrels personnels leur conter de fabuleuses histoires, ni de voir leurs musiciens privés jouer de plaisantes mélodies. Ils ne sont néanmoins pas en reste en ce qui concerne les distractions, car de nombreux artistes de rue ne manquent pas de venir faire démonstration de leurs talents sur chaque place publique pour quelques groats que la foule aura la générosité de leur accorder. Ce modeste salaire est en général bien en dessous de ce que mériterait le talent de ces gens du spectacle, mais le jonglage et les acrobaties de l'artiste des rues n'appartenant qu'aux arts peu nobles, celui-ci ne peut guère gagner sa vie autrement qu'en comptant sur le bon cœur des autres. Il est néanmoins à peu près assuré qu'un amuseur de rue obtiendra sans trop de souci le couvert et le gîte s'il sait faire rire les passants. Les patrons d'auberge échangent volontiers une soirée de pitreries contre une assiette de ragoût et un coin propre non loin du feu. La vie n'en est pas moins rude, car l'amuseur ne peut avoir d'attaches si ce n'est avec ses compagnons de route, et il est contraint de changer régulièrement d'endroit pour renouveler son public. En fait, les artistes de rue luttent souvent pour ne pas tomber dans le vagabondage.

Les dresseurs d'animaux

Les citadins naissent et meurent pour la plupart dans la même ville, et n'ont guère le loisir durant leur vie de s'aventurer bien loin de leur logis. Pour cette masse de gens qui représentent une part respectable de la population des îles, l'horizon marque tout bonnement la limite du monde. Lorsque des dresseurs se présentent avec des créatures comme des singes ou des perroquets, les yeux s'écarquillent, les oreilles s'ouvrent tout grand, et tous se fascinent pour ces créatures surgies d'un monde lointain et inconnu. Il n'est pourtant pas nécessaire de voyager longtemps pour trouver des animaux quelque peu exotiques, car les espèces locales, correctement dressées,

Vous cherchez un armurier ?

Certains armuriers se trouvent directement au service d'un comte ou d'un duc, chargés d'équiper ses soldats. Ils s'assurent ainsi un revenu régulier en échange d'un lourd travail de maintenance continuel. D'autres maîtres doivent se constituer une clientèle en ouvrant boutique en ville : ils courtisent les barons de passage ou les groupes de mercenaires ou d'aventuriers, qui sont souvent plus regardants quant au prix et à la qualité. A côté des épées et des lances de facture standard, il arrive que l'on commande à l'armurier des articles sur mesure : cottes de mailles fines, boucliers de parade recouverts de feuilles d'or ou heaumes incrustés de pierreries.
Dans ces œuvres, l'armurier peut investir tout son talent et sa créativité artistique et se souvenir ainsi de la magie de son art qui plie le métal le plus dur à sa volonté.

peuvent plaire tout autant à la foule. Les ours, coiffés d'un chapeau de bouffon et jouant à la balle, paraissent aussitôt beaucoup plus sympathiques que leurs congénères de la forêt. Les dresseurs qui savent faire danser des loups sur leurs pattes postérieures ou qui parviennent à apprendre à une paire de corbeaux à jouer aux dés se verront sans nul doute acclamés par une populace émerveillée.

Les cracheurs de feu

L'une des attractions de rue les plus prisées est celle offerte par les cracheurs de feu. A moitié artistes de rues, à moitié magiciens, ils semblent exercer sur le feu, celui des quatre éléments sans nul doute le plus craint de la foule, un contrôle qui les place à part dans le cœur des spectateurs. Ce sont souvent des hommes puissamment bâtis, qui, le torse nu et la peau luisante de transpiration, s'enfournent dans la bouche un brandon fumant puis recrachent les flammes absorbées comme les dragons des légendes du nord. Entre deux projections de flammes, ils boivent pour se rafraîchir à une bouteille qu'ils tiennent toujours en main. Voilà en tout cas le spectacle auquel le commun est invité.

Les gens, mieux instruits des secrets des gens du spectacle, savent que la bouteille contient en fait de l'alcool et que le cracheur se contente, si l'on ose dire, de porter la torche enflammée tout près de sa bouche sans que celle-ci n'entre jamais en contact avec son corps, et qu'il recrache ensuite l'alcool qu'il avait en bouche. Ils savent aussi que la transpiration luisante qui recouvre le corps à moitié nu de l'artiste n'est en fait, pour une bonne partie, qu'une couche d'huile dont le cracheur s'est soigneusement oint. Mais ces personnes se taisent, n'ignorant pas que, dans le métier de cracheur de feu, le talent d'illusionniste fait partie intégrante des compétences indispensables et que les gens qui assistent aux spectacles leur en voudraient de briser le rêve.

Cracheur de feu en plein exercice de son art !

Les jongleurs

Plus communs mais toujours appréciés pour leur adresse surnaturelle, les jongleurs font partie de toutes les troupes d'artistes ambulants depuis qu'Hybras est Hybras. Les moins compétents d'entre eux se contentent de lancer des balles en grand nombre dans les airs en de folles sarabandes, alors que les plus forts compliquent le jeu en jonglant avec des objets dont les trajectoires, moins faciles à appréhender, demandent un entraînement et une adresse plus grands encore. Ce sont alors des quilles, des couteaux, des torches même, qui circulent dans les airs au mépris des règles de la nature, passant entre les jambes, sous les bras et volant tout autour de l'artiste.

Quand un artiste parvient à ce niveau exceptionnel et que la gloire commence à s'attacher à son nom, il quitte la compagnie des simples itinérants et va présenter ses exploits de palais en châteaux et devient, d'une certaine manière, un membre de l'aristocratie avec laquelle il passe le plus clair de son temps. L'argent n'est alors plus une préoccupation, jusqu'à ce que, l'âge arrivant, le spectacle commence à perdre de sa perfection. Il faudra alors avoir rassemblé suffisamment d'argent, ou à défaut des amitiés assez solides, pour passer le reste de ses jours dans une calme retraite.

Le roi des jongleurs des Isles Anciennes est sans nul doute Sadel, un artiste ulf, originaire de la région d'Ys, qui s'est taillé une belle réputation dans la cité millénaire. En plus de ses talents dans l'art du jonglage, il profite d'une souplesse inhumaine qui lui permet, apparemment sans peine, de tordre son corps dans d'impossibles postures. Son spectacle consiste à jongler avec toutes sortes d'objets, tout en réalisant des prouesses athlétiques rares. Le clou arrive au moment où, tout en continuant à maintenir en vol un assemblage disparate d'assiettes en porcelaines, de couteaux de lancer, de torches enflammées et de cognées acérées, il plonge son torse entre ses jambes, entre lesquelles il fait passer la totalité de son tronc et continue à jongler ainsi au son d'une gigue endiablée qu'il exécute à la perfection de ses deux jambes. Rares sont ceux, bien entendu, qui ne se sont pas demandé si Sadel n'avait pas des origines lointaines du côté de Tantrevalles. Mais l'intéressé a toujours nié avoir des parents féeriques et ne reconnaît dans ses prouesses que les effets d'un entraînement journalier rigoureux.

Les musiciens

Sans eux, aucun spectacle ne serait vraiment ce qu'il est. Une troupe peut accueillir les jongleurs les plus audacieux, les montreurs d'ours les plus amusants, ou les cracheurs de feu les plus téméraires, le spectateur ne sera pas aussi captif du spectacle proposé si aucune musique ne l'accompagne. Certains prétendent que les instruments humains ne sont que la pâle copie des merveilles que les êtres fées ont créées dans le secret de leurs shees, ou même en Arcadie. Pourtant, ils sont bien suffisants pour transmettre à l'auditeur des images ou des évocations, des sentiments, comme la joie ou la tendresse, si l'interprète est compétent. Sur les places d'Hybras et des Isles Extérieures, il n'est évidemment pas question de jouer sur les instruments coûteux de l'aristocratie : nulle harpe monumentale ne trouvera un coin de pavé pour reposer son pied. Ce sont les instruments les plus facilement transportables que les musiciens des rues utilisent pour attirer, puis retenir, leur auditoire auprès du spectacle qu'ils accompagnent : à cordes – luths, lyres ou cithares – ou à vent – pipeaux et ocarinas.

Réduits à la fonction d'auxiliaires, les musiciens n'ont guère de moyens pour accéder au devant de la scène autres que de devenir eux-mêmes jongleurs ou cracheurs de feu. Seule Ys connaît des spectacles de musique, que l'on nomme là-bas

concerts. Un concept qui fait beaucoup rire le menu peuple d'Hybras, qui a besoin d'être diverti visuellement pour s'amuser. Comment peut-on se satisfaire du son ?

Ainsi limités, les musiciens se contentent d'improviser des musiques entraînantes pour accompagner les cabrioles des acrobates ou inquiétantes pour souligner la force d'un ours ou le risque pris par un cracheur de feu. Il n'existe pas, en effet, de méthode connue, en dehors de la ville d'Ys, pour garder sur parchemin les airs ou les morceaux des grands musiciens du passé. Les interprètes actuels improvisent donc à partir de thèmes qu'ils connaissent et qui font partie d'un vaste répertoire commun à l'ensemble de l'archipel.

Autres artistes de rue

Le nombre de professions des gens du spectacle semble illimité. A peine les a-t-on toutes cataloguées, qu'un nouveau spectacle, au coin d'une place, invente un nouveau genre de divertissement. Pour finir, il convient donc de citer tous ces acrobates, tous ces prestidigitateurs, tous ces joueurs de cartes ou tous ces conteurs, qui amusent toujours, grugent parfois, les gens qui se rendent sur les places villageoises de l'archipel.

Un nouvel art, venu de la cité des bords de la mer Etroite semble d'ailleurs rencontrer de plus en plus de succès actuellement ; il s'agit du théâtre, c'est-à-dire de l'art de raconter des histoires en se déguisant pour incarner la personnalité de l'un ou de l'autre des personnages d'une histoire. Sur les places populaires, il s'agit presque exclusivement de récits burlesques qui mettent en scène des personnages stéréotypés que l'on retrouve d'un coin à l'autre des Isles : la mégère, le jeune premier, le vieux vicieux, etc.

Là encore, les artistes improvisent plus qu'ils ne déclament, à l'image des musiciens. Ce nouveau divertissement implique la mise en commun de toute une série de compétences et de talents : il réunit des acteurs, des tailleurs qui réalisent les costumes, un véritable petit orchestre pour accompagner les temps forts du récit et des charpentiers ou des peintres pour construire les décors. Son succès croît d'année en année et nombreux sont les habitants des campagnes qui se rendent sur les places de marché pour aller rire de leurs histoires. On commence même à voir certains enfants faire revivre, de retour dans leur village ou dans la cour de leur ferme, les aventures de leurs héros favoris.

Les arts fées

Si bien des aspects de la vie des êtres fées sont entourés d'un certain mystère, leur conception de l'art est franchement déconcertante. Comme les humains, ces créatures sont sensibles à la musique, aux belles couleurs des vêtements ou à de gracieuses danses, mais leurs goûts sont si étranges qu'ils dépassent l'entendement.

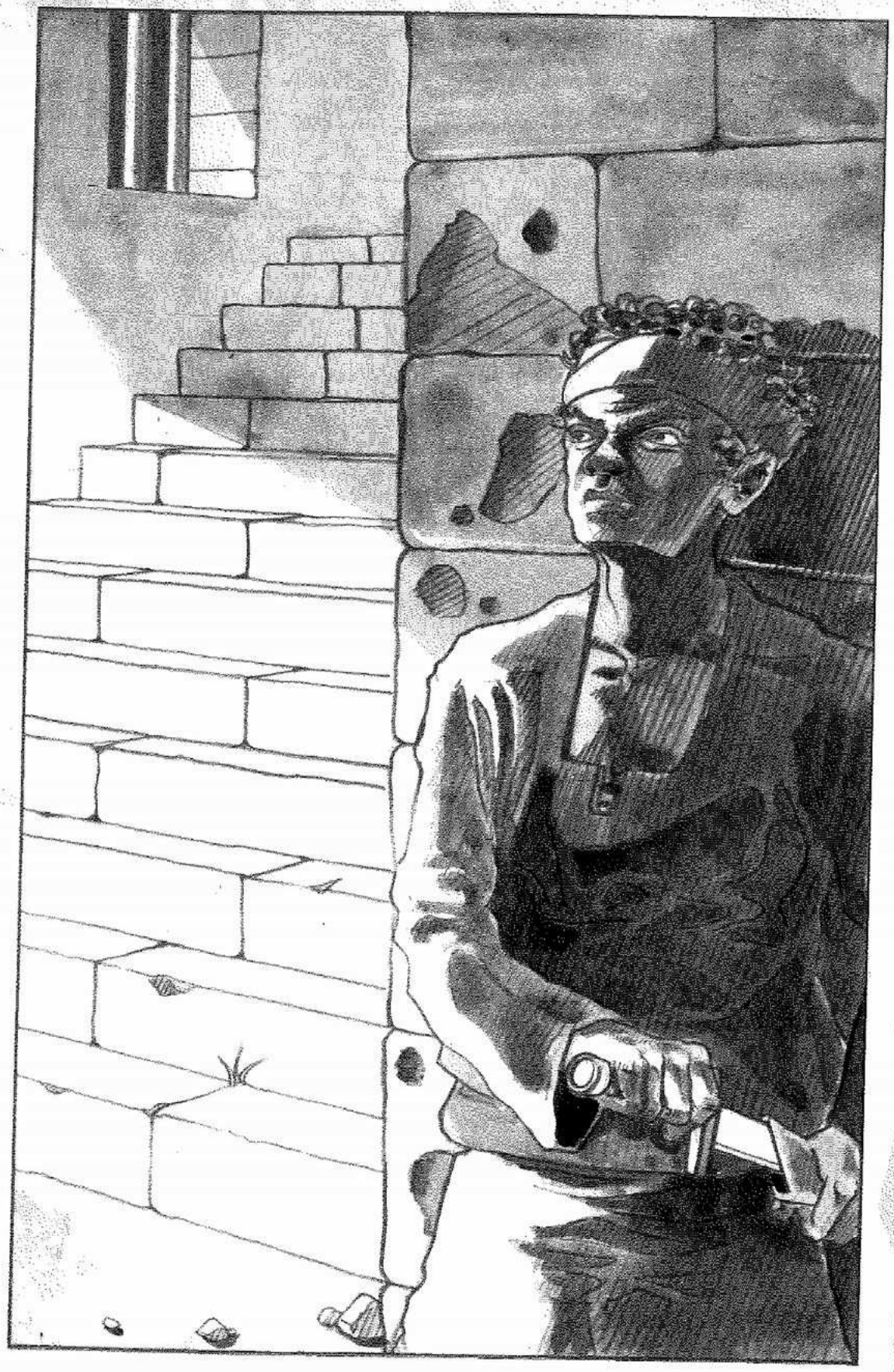
Il est des chants de nymphes que l'on dit si envoûtants qu'ils font oublier toute la tristesse du monde à celui qui les écoute, mais qui remplissent aussi son âme d'une insurmontable mélancolie. Il est des airs de flûte qui rendent euphorique au point de danser jusqu'à l'épuisement. Mais il n'en reste pas moins que l'harmonie musicale est un concept assez étranger à la majorité des êtres fées dont les airs, entonnés la plupart du temps à tue-tête, auront plutôt tendance à faire fuir les animaux. Certaines de leurs mélodies, plus douces, ressemblent à s'y méprendre à des gazouillis d'oiseaux qu'ils accusent d'ailleurs parfois d'essayer de les copier !

Leurs instruments de musique sont à l'image de ceux que l'on connaît dans le monde des hommes, mais présentent une facture bien plus inventive : des trompettes sont façonnées à partir de tiges de roseaux et de corolles de violettes, des cordes de luths sont tressées dans du poil de renard alors que celles de certaines lyres sont en fil d'argent, des ocarinas, un instrument à vent très appréciés des jeunes falloys, sont sculptés dans des os de géants, et des maracas, utilisés par les gobelins, tiennent enfermés de pauvres bourdons qui vrombissent de désespoir, heurtés dans tous les sens.

Malgré ces inventions, les êtres de la forêt s'estiment toujours insatisfaits de leur musique et sont à l'affût de tout musicien de passage en Tantrevalles, pour le combler de compliments et le supplier de se retrouver à jouer pour eux encore et encore si son art est agréable. S'il n'y prend pas garde, le musicien trop sensible à leurs flatteries peut se laisser aller à leurs encouragements et risque fort de jouer pour eux jusqu'à la fin des temps. Il vaut mieux si la situation s'offre, abandonner toute idée de récompense, s'excuser poliment en inventant quelque prétexte digne de frapper leur imagination et quitter leur compagnie avant que ce ne soit plus possible. Il arrive également qu'un musicien déplaise aux hafelins. Il sera alors la cible de toutes les moqueries dont sont capables ces êtres espiègles, qui ajouteront à leur rires deux ou trois mordets à l'effet saisissant.

Une histoire de pipeau

Dans le village de Pinquerslet, on se souviendra longtemps du barde Muscet qui, pour avoir joué un peu trop fort du pipeau sur la route du Bois-Amer, a vu son instrument coller désespérément à ses lèvres et ne les quitter qu'après un an, période durant laquelle le malheureux musicien ne put que siffler son désarroi.



5

LE SCOLA

Où l'on retrouve maître Queslin et le jeune Cand au bourg de Bodar, duché du Sadaracx, spectateurs d'une prestigieuse compétition de toucheurs de bœufs qu'une violente dispute, ayant trait à la partialité de l'arbitrage, vient ternir de son tumulte

La clameur recouvrait la place d'une chape tonitruante que les cris des bestiaux pourtant affolés par le désordre ne parvenaient pas à dominer. Le débat, d'abord houleux, s'était rapidement mué en altercation virulente. Des quolibets fusaient de partout. Chacun, selon sa préférence, prenait à partie son voisin. Des groupes se formèrent, des armes sortirent de leurs fourreaux. Les hommes semblaient prêts à en découdre sur-le-champ et à entériner leur choix dans un bain de sang. Au pied de l'estrade alourdie par les banderoles, deux personnages se tenaient cois devant ce spectacle ahurissant. L'un, assez jeune, promenait son regard clair sur l'assemblée orageuse. Malgré la gravité de la situation, il ne pouvait se départir d'un demi-sourire amusé. L'autre, empreint de respectabilité, caressait sa courte barbe grise d'un air dubitatif.

– Que de foin pour une élection de castrateurs ! lâcha le plus âgé. Ce sont eux que l'on devrait priver de génitoires et non ces malheureuses bêtes.

– Vous avez l'ironie mordante ce matin, maître Queslin, répondit son compagnon. Je vous emboîterais bien le pas, mais je me sens disposé, avec votre collaboration, à donner une leçon de savoir vivre à ces tatillons querelleurs.

Et avant que le vieil homme n'ait pu le retenir, il se hissa avec souplesse sur la tribune. Sans prêter la moindre attention aux deux préposés qui réglaient eux aussi un lourd différent, l'audacieux s'approcha du magnifique cor sculpté et tira de l'instrument une plainte grave et pénétrante. A ce son, la nuée se calma, le silence s'établit. Toutes les têtes se tournèrent vers l'estrade. Satisfait de sa réussite, Cand héla l'auditoire interdit, en s'appuyant fermement à la balustrade.

– Ecoutez-moi, gens de Bodar ! Je m'appelle Cand et je viens d'un pays au-delà des mers nommé Aquitaine. Bien que je sois arrivé depuis peu dans votre contrée, je me sens déjà très proche de vos soucis et intimement concerné par vos problèmes. J'ai donc l'immense avantage de vous offrir une aide généreuse et libérale. De plus, il m'attriste de voir cette si fastueuse fête gâchée par une controverse que la sagesse saura, j'en suis convaincu, réduire à néant.

Quelques murmures d'acquiescement s'élevèrent çà et là. Encouragé, l'orateur poursuivit.

– Si j'ai bien saisi le problème dans toute sa plénitude, nous nous trouvons dans l'impossibilité de désigner le vainqueur de cette émasculation bovine parmi les deux compétiteurs encore en lice. Je veux parler de ce rude gaillard sur ma droite…

– Muralin le Chatouilleur ! hurla une partie de la foule à la désignation de son champion. L'intéressé, un rictus carnassier aux lèvres, se pavana en joignant les mains au dessus de son crâne luisant. Aux gestes d'apaisement de Cand, le brouhaha s'estompa quelque peu.

– …et de cet autre solide mâtin à ma main gauche !

– Adamar le Ciselier ! scanda l'autre moitié de l'assistance en agitant force foulards et fanions. A peine moins triomphant que son concurrent, Adamar salua ses admirateurs de larges mouvements de bras. Il n'avait pas encore quitté son tablier et ses outils de toucheur brinquebalaient à sa hanche. Le silence revenu, Cand, en tribun averti, reprit sa diatribe.

– Maintenant que les présentations sont faites, braves gens, concentrons-nous sur le nœud du problème. Il y a là trois juges…

Cand se retourna pour les toiser avec dédain. Une rumeur sourde s'éleva. Deux hommes affublés de toques pourpres, encadraient un comparse, affalé sur le sol, plus mort que vif.

– … dont deux sont sans équivoque partisans de l'un ou de l'autre finaliste. Le troisième, à ce que je constate, n'est plus en mesure de prononcer une quelconque sentence. La pression aura eu sans doute raison de sa santé, poursuivit le jeune Cand, ironique. Un air grave se peignit sur sa figure alors qu'il reportait son intérêt sur la foule attentive.

– Ce dont nous avons tous besoin en ce moment, c'est d'un homme dont nulle diffamation ne peut ternir l'intégrité. Je pense à un sage habile à trancher les litiges, que le détachement rend insensible à toute forme de corruption. Cet arbitre hors pair est parmi nous aujourd'hui. Alors, gens de Bodar, je vous le demande solennellement, voulez-vous connaître celui qui vous délivrera de cette inconfortable détresse ?

A cette interpellation, mille voix retentirent et donnèrent leur assentiment. Une multitude de bras se levèrent avec enthousiasme. Echauffé par son succès, le jeune Cand ne vit pas la discrète mais néanmoins efficace retraite de son compagnon. Il s'époumona pour couvrir les vivats de l'assistance en délire.

– Je vous laisse acclamer à sa juste valeur le bourreau de l'indécision, le chagrin de la contestation, j'ai nommé maître Queslin, grand connaisseur des trames tortueuses de la justice humaine et appréciateur émérite des interventions bouchères.

Du bras, le jeune Cand invita celui qu'il avait couvert de louanges à le rejoindre. Ne voyant pas la silhouette austère de son compagnon se profiler sur les marches menant à l'estrade, il se déplaça pour tenter de l'apercevoir. Un lourd silence avait peu à peu remplacé l'ambiance de liesse qui régnait tantôt sur la place. Quelques exclamations moqueuses fusèrent ça et là. Le jeune Cand parcourait nerveusement la tribune de long en large dans l'espoir de repérer maître Queslin. En vain. Des sifflets accueillirent ses infructueuses recherches. La tension, parmi l'assistance, remonta d'un cran. L'honneur skyl demandait réparation de cet odieux outrage et de la plus expéditive et sanglante manière. Déjà, des hommes déterminés commençaient à prendre d'assaut la tribune. Cand avait essayé d'expliquer la disparition de son acolyte qu'il imputait à une soudaine timidité, mais il fut très vite obligé de réserver son souffle pour repousser des importuns franchement vindicatifs. Avisant une monture sans cavalier proche de l'estrade, il se servit d'un opposant avachi sur la rambarde comme d'un tremplin. L'infortuné samaritain émit un couinement réprobateur, mais remplit pleinement son office de passerelle humaine et notre harangueur se trouva presque miraculeusement en selle. Une adroite distribution de coups de pied alliée à la massive silhouette du cheval suffirent à écarter les plus tenaces obstacles. Le fuyard, poursuivi par une horde vociférante, disparut au détour d'une ruelle, non sans égrener un chapelet de mots malveillants à propos d'une certaine couardise d'une part et d'une irrationnelle générosité d'autre part.

Géographie

Le Scola est une île volcanique d'une petite trentaine de milles de large et d'autant de long qui rayonne telle une émeraude enchâssée dans un bracelet entre le Troicinet et le Dascinet. Sa forme, soulignée par une côte accidentée, et telle qu'elle apparaît sur carte, suggère une main fermée dont l'index accusateur pointe vers le sud.

En son centre se dresse le Kro, un volcan culminant à trois mille quatre cents pieds, au sommet dentelé, rehaussé à longueur d'année d'un panache grisâtre de mauvaise augure. Fort heureusement, ce géant au ventre de feu s'est endormi il y a longtemps et seules quelques fumées cendrées, parfois accompagnées de caillasses, si légères – dit-on – qu'elles mettent une journée entière à rejoindre le sol, s'échappent encore de son cratère. Ses abords restent périlleux : des pentes abruptes aux arêtes tranchantes cachent de nombreuses failles se dévoilant soudain juste sous le pas de l'imprudent. Les plus chanceux arrivent au sommet et découvrent l'inégalable spectacle du sang de la terre et sentent son extrême chaleur. Il n'est cependant pas conseillé de trop séjourner sur les hauteurs, car l'haleine de la montagne, sulfureuse et nauséabonde, peut rapidement occire tout ce qui respire. D'ailleurs, rien ne pousse ni ne chasse sur le tiers le plus élevé de l'imposant Kro.

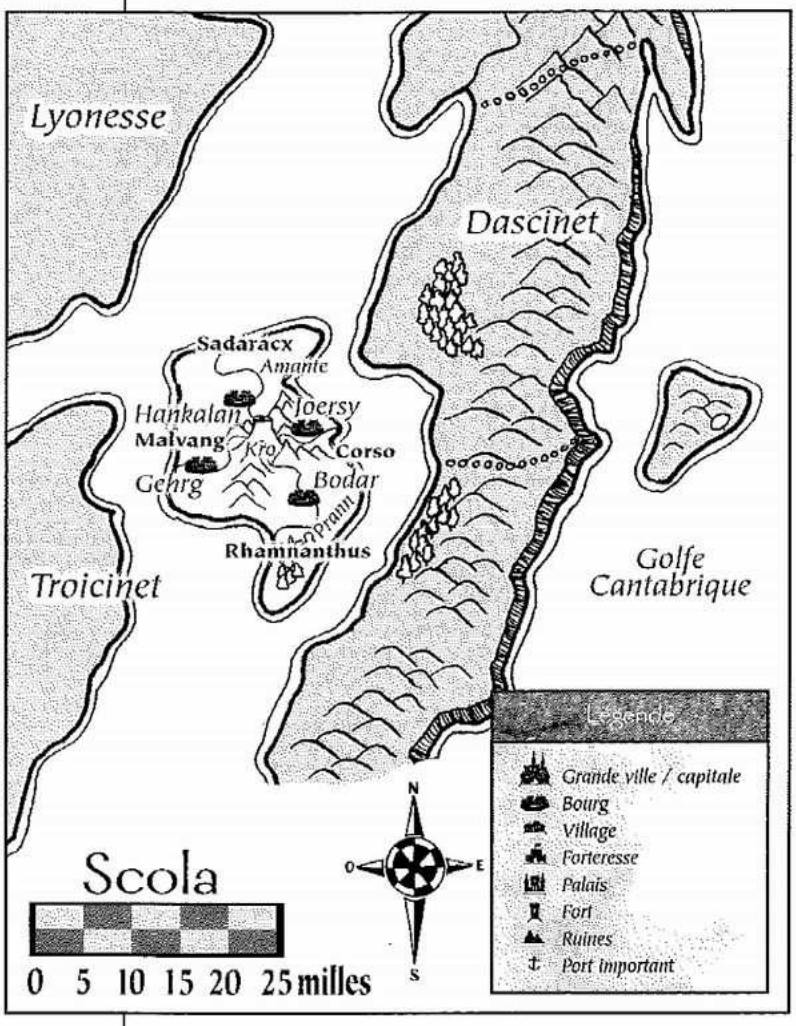
Du volcan assoupi partent en étoile quatre crêtes aiguës qui divisent l'île en autant de provinces. Frontières naturelles si pertinentes, elles ne se résignent à s'estomper qu'aux abords immédiats de la côte. Sur leurs pentes escarpées, formées de roches noires, s'élève une végétation clairsemée, pugnace, composée de mousse et d'arbrisseaux noueux. Ce domaine austère appartient aux rapaces et autres oiseaux de proie, qui nichent sur les pics escarpés et brisent le silence de leurs cris perçants. Lorsqu'on s'éloigne des versants, descendant vers les plaines, le sol se couvre de terre arable, la végétation s'étoffe, la faune se diversifie. Des forêts apparaissent, denses et vertes, ponctuées par l'or des plantations céréalières. Et il y a aussi les petits villages, nichés dans d'étroites vallées, tapis aux creux d'une pente ou blottis au pied d'une colline, que seuls les rubans de fumées qui s'échappent de leurs cheminées trahissent aux yeux du voyageur.

Le climat est agréable, doux, très ensoleillé, ni trop sec, ni trop venteux. Une précipitation abondante, tout le long de l'année, alimente les quatre principales rivières qui naissent du Kro, sinuent à travers les provinces, et se jettent dans la mer par des estuaires étroits couronnés de récifs menaçants. La rivière qui coule vers le sud se nomme Prann, elle arrose le duché de Rhamnanthus. Celle qui rejoint le couchant, Deiu, rafraîchit les terres du duc de Malvang. Celle qui s'ouvre sur la face lyonoise, Amante, traverse le duché de Sadaracx. Et enfin Deb Trish, qui s'illumine avec l'aube, appartient au duché de Corso.

La côte du Scola n'est qu'une suite sans fin de falaises déchiquetées, d'éperons agressifs, de brisants écumants, que viennent cependant ça et là adoucir une myriade de petites criques aux plages de galets ronds. On rencontre un village de pêcheurs, avec ses étendoirs à filet, ses maisons aux faces lavées par le sel, ses barques hissées sur la grève dans la plupart de ces calanques.

Il n'y a pas de véritable ville sur cette île, seulement des bourgs légèrement fortifiés où résident les seigneurs des provinces et un tiers des trente mille Skyls. Le reste n'est que refuges abandonnés, fermes isolées ou hameaux éparpillés. A Gehrg, duché de Malvang, siège le duc Retherd. Le bourg étend ses habitations le long de la rive sud de la Deiu, tout près de l'embouchure de la rivière. L'activité maritime y est plus intense que partout ailleurs, plusieurs petits bassins de radoub attestant d'un artisanat nautique florissant. La forteresse ducale, sise sur une pointe rocheuse, domine les environs.

Le bourg de Bodar, le plus peuplé de l'île avec ses quatre mille âmes, se situe plus à l'intérieur des terres, de part et d'autre de Prann la dolente. A cet endroit, s'étend une mince plaine herbeuse, parfois émaillée de fondrières et de bosquets denses. La demeure du duc Psaie, seigneur de Rhamnanthus, dresse son unique et massive tour au centre d'une petite île formée par les deux bras de la Prann, en plein milieu de l'agglomération. A partir du bourg, la rivière devient navigable et sert de principale voie de communication en l'absence d'une route vraiment entretenue.



Les bourgades de Hankalan et de Joersy abritent respectivement le duc Laourd et le duc Manelo, et se trouvent perdues dans l'arrière-pays, sur les contreforts du Kro. Les maisons seigneuriales sont à peine fortifiées, le bois étant plus utilisé que la pierre.

Parcourir le Scola n'est pas un voyage très agréable, il est nécessaire de cheminer par des routes tortueuses, cahotantes, parfois presque complètement effacées. Quelques rares cols permettent de franchir les arêtes aiguës du Kro, mais ils sont difficilement accessibles, guère empruntés que par les autochtones, et de préférence à pied. Il est plus sage pour l'étranger dépourvu de guide de rester sur le littoral ou de se contenter de remonter l'une des quatre rivières en direction du Kro.

Histoire

L'origine du peuple du Scola se perd dans la nuit des temps et pose un épineux problème aux historiens par l'extrême singularité de sa présence dans les Isles Anciennes. En effet, par son teint méridional et sa morphologie peu commune, le Skyl ne peut s'apparenter à aucune autre peuplade d'Hybras. Palmsang le sage, un historien qui a collecté et interprété les plus anciens mythes que se transmettent les autochtones de générations en générations, en a déduit ceci : ils auraient la même origine que les peuplades frustes et sanguinaires vivant au delà du mur d'Hadrien, au nord de la Bretagne. Ce seraient donc des Pictes qui auraient, il y a bien longtemps, traversé les Isles Anciennes, puis se seraient repliés petit à petit sur le seul Scola sous les vagues successives d'envahisseurs plus redoutables. Il ne subsiste malheureusement pas de témoignages palpables de cette ascendance, à part l'apparence atypique du Skyl contemporain et une poignée de légendes où guerroient encore de sombres hommes tatoués.

Lors de la division des Isles Anciennes en plusieurs duchés par le roi Olam I^er^, le Scola fut officiellement rattaché au Dascinet. Ce jour, non sans une piquante ironie, est célébré par les Skyls une fois l'an et est prétexte à des réjouissances diverses, dont la plus remarquable reste très certainement le concours de tir à l'arc où les cibles à tête de citrouille portent les atours du souverain dasce et de sa cour. Malgré cette hostilité de principe, le Dascinet a maintenu cette turbulente nation dans son giron jusqu'à nos jours.

Habitants

Le Skyl se remarque par un teint mat, des cheveux bruns bouclés, une courte stature, des membres forts et des yeux sombres que la colère ou tout autre sentiment violemment éprouvé embrase de mille feux. La femme skyle semble faite dans le même bois, mais avec, bien entendu, des traits plus féminins et une silhouette correspondante. Il serait toutefois déplacé, eu égard à la sensibilité de l'esthète moyen, de les qualifier d'attrayantes, du moins pour la plupart d'entre elles. Certains de ceux qui ne veulent se fâcher avec personne, parlent de beauté rustique.

Le caractère des Skyls est à l'image du cœur rougeoyant de leur volcan : bouillonnant, démonstratif et fantasque. Il est assaisonné, de plus, d'un esprit de vengeance plus tranchant que l'acier ska et d'un goût pour le théâtral qui paraîtrait risible s'il n'était aussi funeste. Le moindre désaccord ou la plus futile des erreurs sert de prétexte à une discorde qui, par le soutien d'un ciment familial ou clanique très puissant, engendre une véritable guérilla, quasi perpétuelle au sein de la population. L'existence d'un Skyl, dominée par la vendetta, n'est donc qu'une succession effrénée d'actions éclatantes ou perfides, d'aventures rocambolesques ou sordides, de fuites désespérées et de sauvetages grandioses, toujours placés sous l'égide du drame et de la démesure. L'embuscade, le rapt, le meurtre, le déplacement furtif ont été élevés au niveau d'art de vivre. Le Skyl manie le poignard comme il respire, une seconde nature qui lui permet d'assouvir ses penchants vengeurs, et ainsi de susciter de nouvelles dissensions... et de nouvelles vendetta, sans fin. Que l'étranger se méfie, malgré l'aspect emphatique de ses assertions le Skyl n'est ni vantard ni vain, ses promesses comme ses menaces ne sont guère que des actes momentanément retardés, mais toujours accomplis. Rien ne le détournera de son but, ni adversité ni bon sens, et seule la mort l'empêchera d'honorer sa parole. Mais là encore, il se trouvera bien un membre de sa famille ou un ami proche pour reprendre l'affaire à son compte et interdire à quiconque de traiter le défunt de parjure.

Dans la vie précaire de l'habitant du Scola, dont les seuls ennemis déclarés sont ses comparses, il existe cependant des moments où les vengeances sont oubliées, les revanches remises au placard, où d'anciennes amitiés sont renouées, et de jeunes amours consommées.

A l'occasion des fêtes peu nombreuses qui ponctuent les longues périodes de luttes fratricides, il arrive qu'une trêve soit établie. C'est alors une débauche de réjouissances qui balaie d'un seul coup plusieurs années d'inimitiés sanglantes, de mésententes mesquines et de glacials désaveux. Les tables croulent sous l'abondance de victuailles, le vin coule à flots plus denses que les quatre rivières réunies, et le Skyl, aussi énergique dans les représailles que dans le pardon, danse des ritournelles échevelées et se laisse aller à des débordements emprunts de la plus haute sentimentalité, le visage noyé par les larmes. Une passion débridée qui donne lieu à de tragiques retrouvailles, à de folles et impossibles adorations, à de fatals outrages, parfaits ferments pour créer de nouvelles rancunes et enrichir d'autre vendettas.

Des voisins encombrants

De tout temps, le destin du Scola a été associé à celui de ses deux grandes sœurs, les îles du Dascinet et du Troicinet. Mais malgré les tentatives répétées d'intégrations, parfois très violentes, de ces dernières, le Scola a gardé son identité propre, à l'image de l'immuable volcan Kro.
L'histoire de l'île regorge de ces incursions militaires sans suite où les armées dasces et troices s'épuisèrent à pourchasser une population cachée dans les hauts maquis et aussi prompte qu'efficace dans l'art de l'embuscade.
Finalement, les envahisseurs se bornèrent à occuper les terres côtières en se protégeant des expéditions skyles par de solides garnisons et des murs bien gardés. Choix fort judicieux, puisque le temps et la nécessité aidant, les farouches maquisards se civilisèrent à leur contact et finirent par assimiler en partie leur culture.

Restez sur vos gardes !

Dresser le bilan précis de la conjoncture politique revient à vouloir définir une règle mathématique sur les mouvements aériens d'une nuée de sternes alléchés par un banc de poissons.
Au mieux peut-on tirer quelques lignes générales, à peu près fixes, qui donneront un aperçu global au visiteur éventuel et lui permettront de ne pas commettre de regrettables impairs lors de ses pérégrinations au Scola. Mais qu'il ne s'y fie pas trop, car l'intrigante noblesse skyle se complaît aux retournements d'alliance sans fin, et il s'agit de mesurer ses pas et ses propos, de montrer des trésors d'adaptations, voire de s'aménager des échappatoires directs vers d'autres côtes plus hospitalières en cas d'erreur d'appréciation.

Il faut néanmoins tempérer quelque peu le tableau brossé ci-dessus en précisant que ce dernier s'applique surtout au montagnard skyl, celui qui vit retiré dans les terres ravinées et sauvages, sur les flancs de l'éternel Kro. Sur la côte et le long des rives des principales rivières, les autochtones font montre d'un caractère moins trempé et surtout moins leste à emprunter les sentiers de la vengeance. Ces Skyls restent cependant bien imprégnés de cet esprit revanchard et n'hésiteront guère, si on les pousse par ignorance ou par bêtise, à régler tout désaccord dans un bain de sang.

La noblesse skyle est composée d'un savant mélange d'indigènes et de colons dasces. Elle a hérité de l'emportement emphatique des premiers et du pragmatisme serein des seconds. Le résultat est des plus détonnants. Il confère à cette élite une déroutante efficacité dans l'excès, tant dans leurs comportement que dans la menée de leurs devoirs.

La langue parlée au Scola est la même que celle rencontrée couramment dans toutes les Isles Anciennes, à savoir la *lingua franca*. Chez l'habitant pure souche des hauteurs, circule un idiome aux accents gutturaux, imperméable à toute évolution, dont l'apprentissage est interdit aux étranger. S'exprimer dans cette langue sans être skyl revient à signer son arrêt de mort, car les autochtones en feraient une affaire personnelle !

Politique

La situation politique du Scola est, en théorie, très simple : les quatre ducs de l'île ont prêté allégeance au roi du Dascinet, Yvar Excelsus et sont donc de ce fait liés par serment à la couronne du Dascinet. Dans la pratique, les chefs des provinces skyles n'ont cure de la suzeraineté du souverain dasce et gouvernent leurs territoires respectifs comme bon leur semble. En ce qui concerne les relations diplomatiques avec les autres royaumes des Isles Anciennes, autant mettre un terme rapide à toute élucubration fantaisiste : elles n'existent pas ! Le Skyl ne se soucie que de ses propres luttes intestines, occupations qui le tiennent largement en haleine tout au long de l'année.

Il y a donc quatre duchés en Scola qui se partagent à peu près équitablement la superficie de l'île, avec un petit excédent de surface pour le duché méridional. Au nord s'étend le Sadaracx, appartenant au duc Laourd. A l'est, le duc Manelo veille sur le Corso. Au sud, le grand duché de Rhamnanthus est dirigé par le seigneur Psaie. Et enfin à l'est, se trouve le Malvang, administré par le jeune et bouillant duc Retherd.

Le duc Laourd vit en reclus dans un manoir fortifié près du bourg de Hankalan. Sa situation est des plus précaires, puisqu'il se trouve empêtré dans une guerre inexpiable avec les barons et seigneurs locaux. Le climat dans ce duché se révèle fort malsain pour celui qui ne possède personne pour surveiller son dos, et qui ne puisse compter sur quelqu'un de confiance, denrée rarissime par les temps qui courent. En plus de ses ennuis avec ses sujets, le duc doit tenir compte d'une sincère inimitié avec son voisin, le duc de Corso, qui a déjà rallié quelques hobereaux du Sadaracx à sa cause. Avec les autres provinces de l'île, le duc se contente d'une froide indifférence, réchauffée parfois par quelque coup de main perpétré par ses turbulents sujets.

Le Corso, le duché oriental, compte lui aussi bon nombre de problèmes internes, surtout entre les trois principales familles du duché. Les Dolo, menés par le vénérable Grafo, se cantonnent essentiellement sur la côte, et disputent la possession de quelques criques aux Leocto, qui vivent surtout sur la rive sud de la Deb Trish. De l'autre coté de la rivière, se déploient les terres de la famille ducale, menée par le duc Manelo en personne. Suivant leurs intérêts du moment, les Leocto s'allient tantôt aux Dolo pour faire pression sur des décisions inopportunes du pouvoir ducal, tantôt au duc afin d'obtenir des faveurs qui ne manqueront pas de relancer les disputes avec les Dolo. Quant à ces derniers, ils ne ratent jamais une occasion de lancer quelques expéditions lucratives au Dascinet ou dans les duchés voisins. Ce qui n'est pas pour arranger les relations qu'entretient le duc avec le Ramnanthus, avec lequel il veut soigner sa diplomatie depuis le mariage de sa fille Lania avec le duc Psaie. Que les Dolo se frottent aux côtes dasces, il ne trouve rien à y redire, une alliance de circonstance pouvant même s'avérer avantageuse, mais qu'ils viennent à ruiner des plans de paix longuement et patiemment mûris, voilà qui mérite quelques représailles. Le duc Manelo est très ambitieux, il a aussi des vues sur le Sadaracx et dépense beaucoup d'énergie à rassembler sous son autorité les seigneurs frontaliers qu'il peut suborner afin d'affaiblir le duc Laourd et de s'emparer dans un avenir proche de son titre et de ses terres. Le tableau ne serait pas complet si on ne parlait pas de la terrible vendetta qui ensanglante les berges de la Deb Trish, où quelques représentants de la famille ducale désirent arracher une poignée d'arpents de terre arable à des membres de la famille Leocto.

Le Ramnanthus prospère sous la ferme et juste poigne du duc Psaie, un homme solide, aux capacités intellectuelles largement supérieures à celles de ses collègues, qui mène une politique d'apaisement et d'ouverture avec ses voisins. Un but louable rendu fort complexe par la présence d'éléments perturbateurs, comme les irréductibles montagnards. Ceux-ci, qu'ils vivent à l'intérieur des frontières de son duché ou au Malvang et au Corso, ne cessent de se quereller et de franchir les crêtes pour mettre à sac les villages et fermes des environs. Avec le Corso, les choses semblent s'arranger peu à peu, son union avec la jeune Lania aidant, et le duc Manelo respectant la parole donnée le jour de la célébration. Les raids sont moins fréquents et tendent même à lentement disparaître. La situation est moins facile avec cette tête brûlée de Retherd, le jeune duc du Malvang, qui se complaît dans une attitude désinvolte vis-à-vis des agissements de ses hommes, et comble de tout, attise de ses propres bordées agressives le feu de violence qui les nourrit. Psaie devra bien se résoudre, avant longtemps, à museler ce chien fou dans l'intérêt du Scola tout entier. Le Ramnanthus est le seul duché dans lequel

il est formellement interdit d'organiser, de participer ou de mener des pillages contre le Dascinet ou le Troicinet, sous peine de goûter aux joies du chanvre bien serré à l'encolure. Il existe une ancienne alliance entre le Ramnanthus et le Sadaracx, mais elle n'est plus vraiment d'actualité. Il est donc vain de la part du duc Laourd d'attendre le moindre soutien du duc Psaie dans son combat contre l'ambitieux chef du Corso.

Le Malvang est une source perpétuelle d'ennuis pour les contrées limitrophes, qu'elles soient ou non séparées par un détroit. En effet, ses habitants cultivent l'art du saccage, de la piraterie et de l'expédition punitive comme d'autres le blé, l'orge et le seigle. Il n'y a apparemment guère de limite à leur audacieux enthousiasme, à leur goût de la performance futile, aux élans suicidaires qui les poussent à accomplir des actes totalement irréfléchis. A la tête de ces agités de l'exploit hasardeux, se trouve le duc Retherd, un jeune loup paillard, irrévérencieux et frénétique. Il est le parangon de toutes les discutables vertus adorées par le peuple du Malvang, et le digne aristocrate pour régner sur une cour tapageuse et vindicative. Assez paradoxalement, le Malvang est le duché où les vendettas sont les moins sanglantes, même si elles restent une réalité incontournable de la vie skyle. La perspective d'un coup de main osé suffit en effet à moucher les petites querelles, et pousse des ennemis de toujours à s'entraider dans l'accomplissement des pillages dont ils raffolent.

Economie

Du fait de sa politique mouvementée, le Scola n'est pas une nation florissante où le commerce enrichit les habitants et apporte le savoir dans les chaumières mal éclairées. Il est cependant doté de larges ressources agraires, maritimes et forestières qui pourraient apporter bien des satisfactions si l'on prenait la peine de les exploiter convenablement. Le Ramnanthus, le duché agricole par excellence, rassemble à lui seul les deux tiers de la surface cultivée de l'île. Ses récoltes céréalières suffisent amplement à nourrir les Skyls des quatre duchés. On y cultive aussi les légumes du potager, la betterave en tête, qui viennent compléter une alimentation composée de viande maigre, de venaison et de poisson.

Une vigoureuse forêt de hêtres, de trembles et d'érables s'élève dans l'arrière-pays, c'est-à-dire sur les pentes du Kro. Le sous-bois est excessivement dense, occupé par des bosquets touffus de noisetiers, de houx et de mûriers, qui forment un inextricable enchevêtrement qui rend la progression en forêt pour le moins malaisée. Le bois de noisetier est principalement utilisé pour fabriquer des arcs dans le maniement duquel les Skyls sont passés maîtres. Le hêtre fait l'objet d'une exploitation plus rationnelle, organisée autour de scieries, elles-mêmes bâties près des rivières afin de faciliter le transport des planches débitées. Chaque duché possède au moins une de ces zones d'abattage. Ce bois d'œuvre sert essentiellement à fabriquer des barques et des navires pour le Scola et les îles avoisinantes. Cette exploitation systématique - du moins pour des Skyls - a été encouragée par les ducs et les rois du Dascinet qui voulaient en réserver les fruits à la flotte du royaume. Actuellement, le quart de ce qui est débité au Scola finit à Gortelet. C'est peut-être là la contribution la plus importante de l'île à la Couronne qui la dirige.

Sur les hauteurs, outre les fumées nocives et les fournaises tapies, le Kro livre deux articles forts appréciés dont le commerce est très lucratif et de ce fait particulièrement disputé, et

Une discussion à la mode skyl !

Quand cela ne veut pas mordre

L'île compte de nombreux villages côtiers où la pêche est la principale source d'approvisionnement. La vie est rude pour les pêcheurs du Scola, car le poisson est capricieux dans les détroits, et si les eaux regorgent certaines années de spécimens de toutes tailles, d'autres ne livrent que des filets à peine remplis d'une infâme engeance à friture. C'est pour cela que les pêcheurs ont appris à compenser une saison de pêche déplorable en embarquant sur leurs coques de noix et en se transformant en pillards hurlants.

que les Skyls exportent largement. Il s'agit du soufre, dont on exploite les veines apparentes, un exercice dangereux et ingrat. L'espérance de vie d'un manouvrier dans une soufrière ne dépasse pas les trente ans et les accidents y sont fréquents, la moindre étincelle engendrant des déflagrations propres à catapulter la victime directement dans les bras du roi dasce. Le second produit, moins dangereux à récolter semble-t-il au premier abord, est cette pierre extraordinaire qui ne pèse guère plus qu'une plume, une pierre crachée par le volcan quand il veut exprimer sa capricieuse humeur. Les propriétés abrasives de la pierre de Kro en font un outil parfait dans les opérations de ponçage : que se soit pour le raclage d'un vélin, pour le polissage d'une pièce d'orfèvrerie, pour la finition d'une sculpture sur bois ou simplement pour l'éradication des cors d'un royal pied, la précieuse pierre est très appréciée. Après le ramassage, des ateliers spécialisés, regroupés dans les bourgs, se chargent d'apprêter les pierres pour leurs futurs emplois.

Enfin, il reste encore une dernière source de revenus couramment usitée par la population skyle, et déjà abordée plus avant, il s'agit du pillage. Encouragé par certains ducs, comme le duc Malvang, ou interdit par d'autres, à l'instar du duc Psaie, cet exercice apporte bon an mal an à ceux qui le pratiquent de substantiels revenus. C'est extrêmement dangereux, mais selon les critères skyls, nécessaire à l'accomplissement d'une vie digne de ce nom. Le roi du Dascinet, Yvar Excelsus, supporte avec philosophie cette gêne chronique, et n'a d'ailleurs pas vraiment les moyens d'y apporter le moindre remède, ce qui l'encourage à continuer de ne rien faire malgré son tempérament volontiers emporté. Ce n'est pas le cas du roi Granice du Troiscinet, qui commence à supporter de plus en plus difficilement les trop nombreuses incartades skyles, et qui nourrit surtout une exaspération croissante devant l'insolente insouciance du monarque dasce.

Curiosités et lieux notables

Le bourg de Bodar

Cette agglomération est la plus importante du Scola, comptant quatre mille habitants. Elle doit son existence à un Troice entreprenant du nom de Selvin, fondateur de la remarquable lignée des seigneurs locaux dont le duc Psaie est le digne et dernier représentant. Homme cultivé, à l'esprit ingénieux, Selvin choisit de s'installer sur une petite île émergeant des eaux d'une fort dolente rivière, la Prann. Les environs n'étaient que marécages puants, infestés de myriades de moustiques et habités par quelques Skyls apathiques. Il entreprit de vastes travaux d'assainissement, raffermit les rives de la rivière et construisit la haute tour carrée qui sert toujours de demeure à ses descendants. Avec pugnacité, il développa l'agriculture, l'élevage et le trafic fluvial. Au fil des ans, Bodar, qui signifie « bonne terre » en idiome skyl, est devenu un important centre agricole, d'où partent de petits navires pansus à destination des autres bourgs du Scola et même des ports du Troicinet et du Dascinet, les deux grands frères ennemis.

Le bourg s'étend de part et d'autre de la Prann. La tour, dressée en son centre, surveille les deux rives et contrôle le trafic entre le quartier ouest et le quartier est. Ce dernier s'effectue sur un pont qui relie les deux berges en passant par l'extrémité sud de l'île. Ce n'est qu'une longue jetée de bois bordée de garde-fous, assez large pour autoriser le croisement de deux chariots, et dont la section centrale peut être escamotée pour permettre la navigation. L'île, siège du pouvoir ducal, est bornée par un mur de pierre de quinze pieds de haut qui épouse parfaitement son contour. En son centre s'élève la tour seigneuriale, un édifice altier et massif, culminant à quarante pieds. Malgré son aspect austère, la demeure du duc Psaie prodigue confort et réconfort aux nombreux invités que compte le domaine du Ranmanthus. On dit le duc fort inspiré dans ses devoirs d'hospitalité.

Le visiteur trouvera dans le quartier oriental les établissements réservés à l'élevage (écuries, étables et bauges) et à l'abattage du bétail. Une tannerie traite, en aval, les peaux des bêtes tuées au bourg ou amenées par les paysans de la région. Une fois le mois, se déroule un marché qui voit s'échanger dans un concert de cris humains et bestiaux, des vaches, des veaux, des porcs, des chèvres, de la volaille aussi. Quatre fois l'an, on en profite pour organiser, si le cheptel le permet, un concours de toucheurs de bœufs, haut en couleur et servi par une chaude ambiance.

L'autre rive, le quartier ouest, est marquée par des installations à vocation agricole, en particulier les minoteries, avec leurs moulins à traction animale, qui appartiennent toutes au duc, mais aussi les brasseries et les divers entrepôts. Il existe un clivage assez marqué entre les habitants des deux quartiers, sans cesse entretenu par la fierté exaltée du Skyl moyen; cela n'empêche pas le commerce d'être florissant. Et puis les sanctions prises par le duc Psaie envers ceux qui ne peuvent se retenir de jouer du couteau sont terribles. Elles vont de l'immersion partielle, plus ou moins prolongée, dans des cages rouillées, à la pendaison sommaire dans les cas de récidive. Le duc ne plaisante pas avec ses intérêts, ni avec la prospérité de la région.

La pierre de Kro

Outre le caractère si particulier de ses habitants, l'île du Scola recèle un autre attrait issu directement des entrailles de son volcan : la pierre de Kro. Ce précieux caillou, parfois appelé pierre à poncer ou même pierre ponce, se trouve, au gré des humeurs tonitruantes du Kro, dispersé sur ses flancs sulfureux. Elle a une forme irrégulière et une taille qui s'échelonne entre la phalange d'un doigt et celle d'un bœuf tout entier. Sa surface noire présente une multitude de minuscules cavités. La pierre de Kro pèse à peine plus que l'air ambiant et possède cette étrange faculté de flotter lorsqu'elle est plongée dans l'eau. Elle doit ce singulier comportement au séjour prolongé

qu'elle effectue dans les nues avant de rejoindre le sol. Ce qui amène certains à la surnommer « pierre à nuage » ou « *lapis nebulosa* ». Cette pierre fait l'objet d'un ramassage systématique qui se pratique en équipe de trois à douze personnes, souvent des membres d'une même famille ou d'un même clan. On rencontre encore parfois des ramasseurs solitaires, mais ils ne font pas long feu, tant les dangers qui parsèment les pentes du volcans sont nombreux et mortels. Il y a bien sûr les crevasses, qui se révèlent sous le pas du maladroit, mais il y a surtout les fumées délétères, les éboulements intempestifs, les coulées de lave, les éruptions, l'ogre Tarbehont, sans oublier le principal ennemi du ramasseur de pierre : lui-même. Car la lutte est âpre pour la possession des meilleures spécimens. La liste des dangers a amené la division suivante des tâches au sein d'une équipe : ceux qui « récoltent », ceux qui « protègent » et ceux qui « chassent ».

L'équipement des ramasseurs se compose de bottes de cuir à semelle renforcée, d'une tunique noire, d'une besace de cuir passée en bandoulière, d'un foulard imbibé de parfum et parfois d'une chape de fer pour encaisser une éventuelle pluie de caillasses. Une courte pelle et un poignard viennent compléter la panoplie. Un ramasseur se doit de posséder des mollets vifs et des pieds sûrs afin d'échapper aux concurrents avides.

Un protecteur ressemble beaucoup à un soldat : il est couvert de cuir sur tout le corps, et porte une épée, ainsi qu'un épais bouclier oblong en bois doublé de fer. Son devoir consiste à protéger le ramasseur et sa précieuse récolte.

Le dernier membre du trio s'appelle le chasseur. Il est vêtu à l'identique du protecteur, mais ne possède comme toute arme, outre l'incontournable poignard skyl, qu'un arc et des flèches. Archers émérites, les chasseurs servent soit à contrer d'autres tireurs, soit à attaquer un groupe rival. Il arrive que des équipes de ramassage ne soient constituées que de ramasseurs et de chasseurs, voire uniquement de chasseurs, ce qui est assez mal, vu même si cela ne manque pas d'efficacité.

Lorsqu'une équipe de ramasseurs rejoint enfin le havre de paix que devient le village, le fruit de leur labeur est aussitôt stocké dans l'atelier de façonnage, sous haute surveillance. Le retour des valeureux est toujours prétexte à de fastes libations où l'on pleure ceux qui sont tombés et l'on se réjouit avec les survivants. Une sorte de guerre perpétuelle se déroule sur les pentes du Kro. Elle s'intensifie après chaque éructation du volcan, pendant cette période que les indigènes appellent la saison des pierres. Au cours d'une bonne année, la bouche du Kro crache entre dix et vingt fois, ce qui représente environ de cinq cents à mille livres de pierre à poncer. C'est peu, mais il faut garder à l'esprit qu'une pierre ponce de la taille d'un poing ne pèse guère plus qu'une plume. En outre, la qualité des pierres ramenées varie énormément et peu de ces dernières passent la rigoureuse sélection des ateliers de façonnage. Selon leur vertu abrasive, leur taille et leur aspect, elle sont destinées à des applications bien précises. Certaines, frustes et dures, servent comme de simples râpes à bois. D'autres, plus friables et plus douces, s'utilisent dans les divers travaux de polissage, dans l'orfèvrerie par exemple. Elles sont également très demandées pour la préparation des vélins ou encore pour corriger taches et ratures sur les manuscrits. Dans ce dernier cas, elles sont fractionnées pour atteindre une taille confortable dans la main du scribe, puis façonnées en biseau pour garantir précision et efficacité. Dans la lutte contre les cors et autres durillons, la pierre de Kro se fait ovale afin de permettre une bonne prise en main et un grattage régulier. Les plus beaux spécimens rejoignent les outils de beauté des grands de ce monde. Les pierres aux reflets irisés sont les plus prisées.

L'une d'entre elles, qui possédait un moiré incomparable, du vert profond au rouge flamboyant, a été acquise, dit-on, au prix exorbitant de six couronnes par le roi Audry du Dahaut. Elle avait été sculptée et représentait une sirène enlaçant un dauphin de ses blanches mains. Il y a de véritables artistes dans les ateliers de façonnage, mais seules les meilleures pierres font l'objet d'un soin particulier quant à leur forme. Selon la demande et la quantité apprêtée, les ateliers envoient sous bonne escorte les pierres dans les bourgs, afin qu'elles soient diffusée dans les Isles Anciennes et au-delà.

On croit rêver !

Certains Skyls de triste renommée, ont fait de la chasse au ramasseur de pierre leur seule et unique préoccupation. Délaissant le butin, ils ne tuent que pour récupérer la petite pelle des ramasseurs et collectionnent ce dérisoire trophée pour l'exhiber ensuite dans leur demeure devant des confrères envieux.
Il va sans dire que ce genre de personnage immoral parvient à réaliser un miracle au Scola : faire l'unanimité contre lui et risquer de s'attirer la plus noire des vengeances de la part de toute la profession, même entre des personnes originaires de clans différents ! Il existe en effet une espèce de code de conduite qui tolère l'étripage lucratif, mais n'admet pas le massacre gratuit.

L'ogre Tarbehont

La légende prétend que l'ogre Tarbehont habitait un manoir à trois tours dans la forêt de Tantrevalles. Non loin de sa demeure, entre d'immenses rochers moussus, jaillissait une source fraîche et claire, lieu de prédilection d'une gracieuse nymphe. Cette gracile créature à la beauté nubile répondait au doux nom de Glymphis. Tarbehont, sous l'emprise du charme irrésistible de la belle, la soumettait à une cour aussi empressée qu'assidue, mais la nymphe n'en avait cure, son cœur volage s'étant épris d'un jeune magicien au profil grec et à la rime aisée. Tantôt capricieuse tantôt futile, elle se jouait des sentiments de Tarbehont. Elle l'accablait à l'envi d'espoirs creux ou de promesses sans lendemain. Par jeu, et sur l'insistance de son soupirant, l'irrationnelle hafeline accepta finalement de se joindre à un festin organisé par celui-ci. Bien que le repas atteignit des sommets insoupçonnés dans l'art culinaire, la nymphe n'eut pour les plats présentés que dédain et remarques acerbes. Tarbehont commit sa première erreur devant ce fiasco inattendu : il se fit implorant. En réponse aux suppliques éplorées qu'elle entendit, elle l'abreuva de traits sarcastiques et ponctua son discours acrimonieux d'une tirade faisant l'éloge des qualités de l'élu de son cœur. Voyant ses purs sentiments bafoués par cette odieuse péronnelle, Tarbehont commit sa deuxième erreur : il attrapa prestement la nymphe et la boulotta sans même reprendre son souffle. Le dernier rot évacué, l'ogre éprouva un petit regret devant l'acte accompli. Il aurait dû prendre le temps d'apprêter de quelques épices cette chair si tendre, car elle lui avait paru un peu fade.

L'histoire aurait pu en rester là, mais il advint que le magicien, dont le nom ne s'est pas transmis, par pudeur ou par crainte, prit finalement connaissance du sort de sa promise. Et moins par amour de la belle – il assouvissait une curiosité intéressée – que par principe moral, il se rendit à la demeure de l'ogre et le somma de s'excuser pour son inqualifiable conduite. Le maître des lieux, encore sous le choc des ses

amours déçues, commit sa troisième et ultime erreur : il sortit au devant du magicien et ne fit acte d'aucune contrition. Rendu furieux par le comportement désinvolte de Tarbehont, le magicien lava l'affront en le frappant de la troisième variante de l'exil intolérable de Maufudus. L'ogre fut ainsi précipité dans la bouche incendiaire du volcan Kro, bien loin de la douce forêt de Tantrevalles.

On prétend qu'il erra plusieurs dizaines d'années dans les entrailles brûlantes de la montagne de feu avant de pouvoir regagner la surface. Sa physionomie, que l'on disait agréable, voire avenante pour quelqu'un de sa race, se transforma au contact de la lave en fusion. Sa peau devint aussi dure et noire que l'obsidienne, ses cheveux se nouèrent et se solidifièrent pour former un rostre puissant au sommet de son front, ses membres déjà épais gagnèrent en puissance et son souffle se mua en geyser âcre et mortel. C'est sous cette horrible forme que Tarbehont émergea des profondeurs et put à nouveau contempler la voûte étoilée. De son séjour souterrain, il avait acquis une connaissance exhaustive des méandres qui parcourent les parois du volcan. Sa nouvelle demeure fut un vaste réseau de salles illuminées par le rougeoiement de la pierre, au confort brut et à l'ambiance de fournaise, conforme à son état d'esprit.

Durant son errance, il avait perdu tout espoir de retrouver son foyer et avait peu à peu nourri son esprit d'une folie espiègle et ravageuse. C'est pour cette raison qu'il ne fait pas bon le rencontrer sur les pentes du Kro. Heureusement, on n'a le plus souvent affaire qu'à ses pièges et chausse-trappes humiliants et à ses facéties grotesques parfois ponctuées d'un rire sonore. Il aime particulièrement se jouer des ramasseurs de pierre auxquels il inflige par surprise de lourds fardeaux. Ces tours sembleraient presque enfantins s'ils visaient un autre ogre, mais ils ne le sont guère pour de simples êtres humains à qui ils coûtent régulièrement la vie.

Qui n'a pas raconté la triste aventure d'un compagnon écrasé par un rocher de la taille d'un ours accompagné d'un douteux « attrape la balle » retentissant. Ce n'est qu'un exemple parmi tant d'autre, car Tarbehont n'a semble-t-il trouvé d'échappatoire à son insupportable exil que dans un infantilisme brutal. Mais il sait montrer, de temps à autres, quelques lumières d'intelligence et de finesse. Devenu très joueur, il lui arrive de convier à des parties de dames ou à des défis sportifs des gens de rencontre rarement enthousiastes et plutôt mortifiés par la peur. L'un de ses plus fameux adversaire fut certainement le duc Morgon, arrière grand-père de l'actuel seigneur du Sadaracx, le duc Laourd. Cet ancêtre batailleur, après qu'une hécatombe eut éclairci les rangs de ses ramasseurs de pierres, mit sur pied une véritable campagne contre celui qu'il soupçonnait – à tort ou à raison – d'en être l'unique responsable. Il prit la tête d'un fort contingent de soldats et battit les pentes du volcan à la recherche de l'ogre dans le but avoué et manifeste de mettre fin à sa carrière de joyeux drille. Ce dernier, histrion génial, se joua des manœuvres savantes élaborées pour le capturer. Il réduisit patiemment les forces de l'adversaire à la seule escouade personnelle du duc. Certains furent précipités dans les limbes infernales du Kro, d'autres furent écrasés ou ensevelis, d'autres encore finirent dans son estomac, les plus chanceux se perdirent dans les entrailles tortueuses du volcan, et on les entend encore se plaindre de leur sort les jours où les vents glissent le long des pentes en direction de la plaine habitée. Les derniers moururent de frayeur à la vue terrifiante du monstre ou d'hilarité nerveuse devant ses cocasses pitreries.

Finalement, Morgon, entouré d'une seule et misérable poignée d'hommes, lança son gant empoussiéré à la face d'un ogre hilare, qui le convia à disputer une partie de dames. Devant un duc dubitatif, il produisit un damier de marbre où chaque pièce, grosse comme le pouce, était soit une émeraude, soit un rubis. Tarbehont expédia les règles et fixa les enjeux de la partie : le vainqueur garderait les joyaux pris à l'adversaire et resterait en vie, le perdant conserverait de même les joyaux ramassés, mais trouverait la mort. Le sort donna les émeraudes au duc et les rubis à son adversaire. Ainsi Tarbehont entama-t-il la partie. Elle pencha rapidement en sa faveur, au grand dam du duc qui voyait grossir le tas d'émeraudes à côté du genou rouge de Tarbehont, une mauvaise fortune qui précipitait sa mort. Mais un coup du destin vint changer la face de la partie. Le solide rocher sur lequel s'était assis l'espiègle Tarbehont, s'enfonça de quelques pouces dans le sol, à la faveur d'un bref frisson du Kro, au moment même où l'ogre poussait habilement du doigt une précieuse pièce. Ce malheureux incident déséquilibra le massif joueur et provoqua l'éparpillement de tous les jetons cristallins sur les pentes et parmi les rochers. Contrarié par sa maladresse, l'ogre proposa au duc de recommencer la partie. Voyant là

Tarbehont a toujours une bonne farce en réserve !

une occasion inespérée d'échapper à cette mortelle situation, le duc s'emporta et argua de la mauvaise foi de son adversaire qu'il qualifia de tricheur impoli. Sur cette tirade acérée, il quitta les lieux, emportant au passage quelques pierres et laissant derrière lui un adversaire médusé et penaud. On raconte qu'une belle fraction de la richesse des seigneurs du Sadaracx viendrait de cette mémorable partie. Malgré son envie irrépressible de retrouver l'environnement de sa jeunesse et de son innocence, l'ogre Tarbehont ne s'aventure jamais bien loin dans la forêt qui couronne la base du volcan. Son domaine s'achève à la limite de la verte sylve. A partir de là, le climat, trop doux et trop chargé d'humidité et d'air pur, ne convient pas à son étrange complexion : ses bronches se chargent d'humeur aqueuse, une toux bruyante et catarrheuse secoue durant des jours sa carcasse de granit. Qui n'a pas entendu, lors de quelque excursion sur les pentes dénudées du Kro, ces longs roulements grumeleux qui accompagnent la respiration de l'ogre refroidi ? Seule une longue cure à base de bains de lave incandescente et d'inhalations de gaz soufrés permet un rétablissement complet. Ces périodes de convalescence sont une aubaine pour toute la communauté des ramasseurs de pierre, qui peut alors se consacrer pleinement à son activité favorite sans craindre l'humour un peu lourd du gardien du Kro.

6

DIEUX & PANTHÉONS

Où l'on retrouve maître Queslin en pleine excursion sur les hauteurs du volcan Kro, que certains attribuent à son insatiable et docte curiosité et que d'autres, moins indulgents, imputent à un précédent très fâcheux qui le tiendrait loin des concentrations côtières en général et de l'aventureux Cand en particulier.

En cette fraîche journée de printemps, maître Queslin avançait à une allure soutenue sur la sente qui montait à grands renforts de lacets à l'assaut des pentes du volcan. Une solide canne, taillée dans une branche noueuse, l'aidait à assurer son pas. Sa démarche énergique ne trahissait aucune lassitude et son regard alerte dénotait une grande attention. Dès l'aube, l'heure à laquelle l'impénitent arpenteur avait quitté le minuscule village forestier qui lui avait offert le gîte pour la nuit, il n'avait cessé de remonter le cours de la Deb Trish, espérant atteindre avant le milieu du jour la source de la rivière. Depuis plusieurs milles le chemin s'en était écarté, ce qui commençait à inquiéter maître Queslin, car sa réserve d'eau atteignait un niveau inconfortable. Le paysage montrait maintenant les traces tangibles de l'activité du Kro. Des blocs de pierre noirs parsemaient les pentes poussiéreuses, leur course vers la mer interrompue par un arbre ou un caprice du terrain. Par deux fois, maître Queslin avait rencontré une coulée de lave refroidie, vestige d'une saignée ardente du volcan. Le vieil homme accueillit avec soulagement la nouvelle orientation du chemin qui se rapprochait enfin de la rivière. Après un passage escarpé, rendu difficile par la caillasse glissante, une aire plane bordée de rochers anguleux s'offrit aux jambes éprouvées du voyageur. Le chemin s'arrêtait là, à la source même de la Deb Trish.

La rivière sourdait à mi-hauteur d'une paroi vertigineuse, glissait le long de la roche qu'elle parait de mousse verte et coulait une courte longueur sur le replat qu'elle quittait après un brusque coude pour s'élancer au bas des pentes abruptes. Au centre approximatif du plateau, s'élevait un large pieux de bois sombre dont le faîte, situé à hauteur de poitrine, s'ornait d'une vasque rouge en terre cuite. A son pied était adossé un homme aux cheveux blancs et rares. Il portait pour tout vêtement une paire de braies et des sandales de cuir. A l'approche de maître Queslin, l'individu ne fit aucun signe de reconnaissance. Il avait vraiment mauvaise mine. Son corps émacié portait une multitude de scarifications qui se chevauchaient pour former un tableau insensé et livide. Alors qu'il se penchait sur lui, l'homme gémit et ouvrit les yeux. Une voix sèche comme un parchemin, presque un râle, s'éleva :

– Salut pérégrin ! Je suis heureux de voir un adepte de Nyrène en ce lieu sacré. Je désespérais d'avoir la force nécessaire pour accomplir le rite seul.

– Salut l'assis ! Répondit maître Queslin. Des Skyls m'ont parlé du dieu Nyrène, mais je suis au regret de t'annoncer que je ne compte pas au nombre de ses fidèles. Il ouvrit sa besace et en sortit son outre de cuir qu'il porta aux lèvres du moribond. Celui-ci but une gorgée, s'étrangla et toussa avec peine.

– Las ! reprit l'homme aux cicatrices, serais-je donc le dernier Skyl sur cette maudite île à honorer Nyrène ? Ne voient-ils pas qu'ils courent à leur perte en négligeant d'apporter l'offrande à Celui qui nous préserve de l'anéantissement ?

Le voyageur, pressé par la curiosité, ne put s'empêcher de demander :

– L'ignorance ne peut excuser ma malséante soif de précision, mais pourrais-tu m'expliquer d'avantage les raisons de ta présence ici ?

L'autre contempla maître Queslin, sans donner l'impression de le voir vraiment. Puis dans un long soupir il poursuivit.

– Après m'être épanché dans les trois autres rivières, il ne me restait plus que la Deb Trish pour clore le long et pénible hommage à Nyrène. Il leva les yeux au ciel. Tu vois le récipient posé sur l'autel ? Il sert à recevoir le sang des fidèles qui sera déversé ensuite dans la rivière sacrée. C'est notre contribution, une manière de montrer à Nyrène que nous lui sommes reconnaissants de son sacrifice. Les quatre rivières proviennent des plaies béantes que s'inflige Nyrène pour calmer le géant Kro au bouillonnant caractère. Au fur et à mesure que la croyance s'est diluée, les adeptes se sont trouvés de moins en moins nombreux à saigner dans la coupelle. Et maintenant, la tâche est trop lourde pour un seul…

Maître Queslin lui posa une main apaisante sur l'épaule.

– Economise tes forces, fidèle parmi les fidèles, je ne connais aucun dieu qui mérite que l'on se dévoue de la sorte et toi, d'après les stigmates que je vois sur ton corps, tu en as assez fait…

– Non ! souffla l'homme, en proie à une soudaine agitation. Cela doit être accompli. Je te demande de m'aider à achever le rituel.

Sans se soucier de la mine réprobatrice de maître Queslin, il continua dans un filet de voix à peine audible :

– Mes forces m'abandonnent…prends le stylet qui se trouve dans la coupe…et puise dans mes veines de quoi la remplir…tant que la vie anime mon cœur…et enfin…verse le contenu du réceptacle dans la rivière…fais-le…à la gloire de Nyrène…

Une vague de compassion submergea le cœur du vieil Aquitain, alors que l'autre, au seuil de la mort, sombrait dans l'inconscience.

– Je ne sers que mes ambitions intellectuelles, annonça avec gravité le voyageur. Je vais pourtant faire, pour toi, une entorse à mes convictions.

Il se leva et prit le fin poignard qui gisait au fond de la vasque. Si l'arme n'avait rien de particulier, le récipient lui, s'ornait de glyphes complexes à moitié effacées. Il en était de même pour la colonne de bois qui portait des inscriptions similaires gravées avec soin. Revenant au fidèle de Nyrène, maître Queslin lui appliqua la pointe du stylet sur le cou. Mais avant de percer la veine palpitante, il jeta un long regard autour de lui, en proie à l'indécision. Un léger sourire apparut sur ses lèvres sévères lorsqu'il vit en bordure de la place un buisson de mûres.

Maître Queslin prit le chemin du retour, bien avant la nuit, en laissant derrière lui un cairn de pierres noires, une vasque vermeille et un taillis dépourvu de toutes ses baies. Cette fois, le dieu Nyrène dut se contenter, au lieu du tribut sanguin habituel, d'un breuvage moins remarquable, mais largement plus désaltérant.

Introduction

Le voyageur qui embrasserait d'un regard toutes les Isles Anciennes ne manquerait pas d'être surpris par la quantité de religions que l'on y rencontre. Les peuples qui s'y sont succédés ont en effet laissé un héritage spirituel varié constitué de nombreux cultes qui, forts de leurs prêtres et de leurs cérémonies sans lesquels l'homme simple ne peut pas communiquer avec les dieux, se sont présentés dans les îles comme le ferait une pluie d'orage. Annonçant leur arrivée dans un grand fracas, ils se sont abattus en trombe, marquant le sol et les esprits, avant de s'effacer peu à peu, disparaissant souvent complètement.

Ainsi, comme l'histoire en est le témoin silencieux, les habitants des Isles Anciennes ont chanté et sacrifié à des dieux de toutes sortes, parmi lesquels seuls quelques-uns sont demeurés vivaces jusqu'à nos jours. Peut-être étaient-ils les moins exigeants ou peut-être les plus attentifs aux besoins de leurs fidèles, tant il est vrai que la majorité des habitants de l'archipel aborde la religion d'une manière très particulière, empreinte de légèreté et de tolérance. Pour eux, le sacré fait partie de la vie quotidienne, sans gravité et sans importance excessives.

De nombreux théologiens du continent se sont attachés à comprendre pourquoi les hommes des Isles Anciennes ont envers les dieux une attitude si détachée. Ils n'ont pu conclure à un total manque de foi, prenant pour preuve les superbes édifices voués au culte que le voyageur découvre aux détours des chemins, à Avallon, à Pargetta, à Domreis, à Ys, ou ailleurs. Mais il n'ont pu que constater l'absence étonnante de toute crainte révérencieuse qui autorise d'ordinaire les ministres des cultes à guider l'humanité et à lui dire ce qu'il convient de faire ou d'éviter. La clef spirituelle des Isles semble résider dans l'énigme boisée dissimulée au centre d'Hybras. Peut-on croire en la présence de puissances universelles lointaines quand des êtres bien réels et beaucoup plus proches, mais totalement étrangers, partagent la terre que l'on foule ? Peut-on ressentir une crainte révérencieuse devant les prêtres des divinités quand la présence des magiciens est un fait avéré, que ceux-ci soient puissants et connus comme Murgen ou de simples sorciers dont la renommée ne s'étend pas plus loin que les fermes du village voisin ?

Dans un monde où se mêle étroitement réel et magie, il est facile de comprendre que la notion du divin soit toute de nuance sur les Isles Anciennes.

En mal de foi

Aujourd'hui, même si la plupart des fêtes et des grands événements qui se déroulent dans les royaumes des Isles Anciennes nécessitent l'intervention d'un druide, leur pouvoir s'est largement estompé. La foi antique n'est majoritairement représentée qu'au nord d'Hybras, en Godélie et dans la province du Wysrod, largement contrôlée par des Celtes.

Partout ailleurs, leurs fidèles ne représentent plus qu'une portion minoritaire de la population, même si bien des régions isolées pratiquent encore avec cœur les anciens rites et les anciennes prières et si une bonne portion de la population assiste encore aux fêtes celtiques les plus importantes.

La foi antique

La tradition celtique est de loin celle qui a marqué le plus uniformément les Isles Anciennes, en particulier en ce qui concerne les pratiques religieuses. Composée de nombreux dieux, demi-dieux et autres entités qui s'assemblent en un panthéon compliqué que seuls les érudits et les druides arrivent à démêler, la foi antique s'est rapidement étendue à l'ensemble des terres de l'archipel, villes et campagnes confondues. Les populations des îles étaient en bonne partie issues de souches non celtiques, mais cela ne les empêcha pas d'apprécier un culte proche de leur quotidien, aux rites fortement liés aux éléments et aux animaux. Le pouvoir des druides augmentait à mesure de la progression des missionnaires, car eux seuls étaient à même d'interpréter et de comprendre les signes envoyés par les dieux. Ils auraient pu bientôt faire des Isles Anciennes une nation exclusivement celte, si les Danéens n'étaient pas arrivés en nouveaux conquérants. Ils limitèrent l'expansion de la foi antique et l'influence des druides en faveur de leurs propres divinités.

Rejetés des centres de pouvoir, les druides furent tentés d'approcher les hafelins de Tantrevalles. Mais ils surent assez rapidement se montrer lucides face à l'irascibilité des habitants de la grande forêt et, comme celle-ci était composée de nombreux chênes, à l'image du chêne sacré Kahaurok, ils la décrétèrent territoire divin, annoncèrent que les fées en étaient les légitimes dépositaires, et renoncèrent tout à fait à l'idée d'y implanter leurs pratiques.

Un bref survol du panthéon celtique

Le Dagda est le dieu bienfaisant, seigneur de la grande science et le père des autres dieux. Il contrôle le déroulement du temps et veille sur les récoltes. Il porte un bâton dont une extrémité tue et l'autre ramène à la vie.

Brigitte est le prénom auquel répondent les trois filles du **Dagda**. Elles veillent sur la médecine, le feu, les forgerons, la poésie, la sagesse, la fécondité et la création.

Kernuun a fécondé la **Déesse Mère**, la terre, il est le dieu de l'abondance et le maître de tous les animaux.

Lug, dieu de la lumière, possède toutes les qualités et connaît tous les métiers.

Ogma est le dieu de la guerre et de l'éloquence, il a donné l'écriture à l'humanité.

Matrone, la lune, veille sur la chasse et la nuit et parcourt inlassablement le ciel nocturne à la recherche de ses enfants perdus.

Sheah est le dieu de la poésie, on l'appelle aussi le gracieux. Il est la pensée qui s'égare au fil du temps et les idées qui forment les nuages.

Adonis est le dieu de l'amour volage et de la beauté.

Kaï, le gardien des forêts, est également celui des druides.

Mokous le sanglier, incarne la colère et l'aveugle fureur.

Kahaurok est le chêne sacré, le symbole de tout le culte celtique, celui qui puise sa force dans le sol nourricier par ses puissantes racines et dont le feuillage se dresse vers la voûte du ciel. Il est le trait d'union entre **Lug** et la **Déesse Mère**.

Un rendez-vous sans témoin humain.

Fêtes

Le Dagda et Brigitte sont présents dans toutes les cérémonies ayant trait à la naissance et à la mort. Ils offrent des dons aux nouveaux-nés, qu'ils reprennent aux mourants. La cérémonie d'attribution du nom, d'une importance capitale car le nom exprime à lui seul l'essence de l'être auquel il est donné, est, elle aussi, placée sous leur égide.

Les Brigitte sont aussi célébrées en pays celtes – Godélie et Wysrod – par une fête pastorale qui a lieu le premier jour de feabhra.

La veille de Beltane, le Lyonesse célèbre l'entrée en floraison des jeunes filles, la Blodfah. C'est aussi la fête des foyers et des bûchers où l'on saute par-dessus les flammes pour se purifier et où les âtres des maisons sont rallumés à l'aide d'un feu commun purifié par les druides.

La fête de Lug, la Lugrasade, est le prétexte à toutes sortes de foires et de débordements. Elle se célèbre le premier jour de deireadh et marque, en Dahaut, le début de la tournée des fêtes des moissons.

La veille de Suaurghille marque la fin de l'été et sert de prétexte à de nouvelles grandes fêtes, où des objets symboliques en osier sont livrés aux flammes : corbeau, cheval, taureau, ours ou parfois homme sont réalisés avec soin avant d'accueillir les sacrifiés qui finiront eux aussi dévorés par les flammes. La veille de Suaurghille est le dernier jour de lúnasa (Ulfland du Nord et Godélie).

Habillement

Les druides, comme les druidesses qui assument l'ensemble des tâches de leurs homologues masculins, sans restriction d'aucune sorte, portent toujours le même costume. Il s'agit d'une robe de tissu marron, serrée à la taille par une fine ceinture de cuir ou de corde tressée, munie d'un ample capuchon solidaire du reste du costume et parfois orné d'une branche de gui. Transportant leur escarcelle, contenant un peu de monnaie et quelques vivres, et, au côté, un couteau dans un fourreau de cuir, les druides arpentent inlassablement les routes d'Hybras, ravivant la flamme de la foi là où elle menace de s'éteindre tout à fait. Ils vont pieds nus lors des cultes et des fêtes mais ils sont nombreux à porter des sandales ou de courtes bottes en dehors de ces occasions solennelles. Les cérémonies importantes sont remarquables, au niveau du costume, par l'ajout d'accessoires inhabituels : couteaux sacrificiels, bâtons de chêne, ramures de cerf, ...

La hiérarchie du culte ne s'exprime pas davantage en termes de vêtements : ovates, druides et archidruides s'habillent de façon identique. Elle n'est perceptible que dans la position occupée et dans les actes accomplis durant les cérémonies. L'importance d'un sacrifice permettra toujours de deviner celle des druides en présence : les sacrifices humains, par exemple, dans les rares cas où ils se pratiquent encore de nos jours, seront toujours réservés aux seuls archidruides.

Lieux de culte

Les druides n'utilisent aucun temple ou édifice permanent, leurs cérémonies se déroulent à l'extérieur, généralement dans une forêt. Leurs seules constructions, et le terme est mal approprié, sont des assemblages de pierres soigneusement disposées – le plus souvent en un cercle – ou assemblées en de massives et hautes « tables », appelées dolmens. Ces aménagements ne sont pas très courants dans les Isles Anciennes, où l'on n'en rencontre pas plus une dizaine.

L'un des plus grands sites, un cercle de pierre – un cromlech dans le langage celte – a été aménagé dans une clairière à quinze bons milles au sud-est de Dun Cruighre, au sommet d'une douce colline. Il compte huit blocs de granit, hauts d'environ neuf pieds, qui dégagent un espace sacré d'un peu plus de six pas de diamètre. Appelé bois des Pierres, ce lieu n'est utilisé que deux à trois fois par an pour de grands rituels qui impliquent près d'une centaine de participants. Il est aussi employé de temps à autre pour régler, dans le calme, certains différents entre nobles celtes, confiants dans la nature divine des lieux.

Vieux druide en plein débat théologique.

Non loin de Cluggach, une vaste zone dégagée jouxtant un bosquet sacré accueille les Celtes désireux de traiter leurs affaires les plus sérieuses : questions de succession et de justice ou disputes concernant la propriété d'un animal ou les limites d'un champ. Le bosquet compte une demi-douzaine de chênes, où nichent quelques corneilles révérées par les fidèles et à cause desquelles il est malvenu d'élever la voix. C'est dans ce lieu sacré que, contrariés dans leur habitude de parler fort, les Celtes trouvent plus facilement un terrain d'entente.

Le lac Quyvern se trouve en l'Ulfland du Nord, non loin de la frontière avec la Godélie. Ses eaux comptent une douzaine d'îlots que la florissante végétation faite de chênes plusieurs fois centenaires a élevés au rang d'arbres sacrés. C'est, en dehors de la Godélie, l'endroit où les druides sont les plus actifs et les plus présents. Ils y célèbrent la fête de Suaurghille de la façon la plus traditionnelle, c'est-à-dire avec plusieurs sacrifices humains.

Le christianisme

Arrivés avec les soldats des légions de Rome, les adeptes du culte chrétien firent une entrée discrète dans les Isles Anciennes. Il est vrai qu'un bon nombre d'histoires et de ragots les avaient précédés. On disait de leurs cérémonies qu'elles comprenaient systématiquement des sacrifices humains, accompagnés d'anthropophagie rituelle où le corps et le sang des suppliciés étaient consommés par les adeptes. Des récits si sinistres et si maléfiques qui expliquent sans peine pourquoi ils se retiraient sous terre pour célébrer leur sanguinaire divinité. Ces mythes, colportés par leurs adversaires ou par des ignorants sans imagination, ne manquèrent pas d'intriguer voire d'inquiéter les Hybrasiens : comment des êtres humains pouvaient-ils associer à leurs cérémonies religieuses les répugnantes habitudes des ogres de Tantrevalles ?

Malgré les tentatives d'explication des premiers évangélisateurs chrétiens, leur religion ne parvint pas vraiment à enthousiasmer les foules. Il est vrai qu'elle ajoutait à une sulfureuse réputation, une absence trop évidente de souplesse pour pouvoir réellement plaire aux hybrasiens, pour qui la tolérance est la première des vertus.

Après ce premier échec, plusieurs siècles passèrent sans progression notable du christianisme. Lorsque les conquêtes les plus occidentales des généraux romains Belissaire et Narsaes furent définitivement perdues au profit des Goths, des Maures et des Lombards, marquant le déclin définitif de l'empire romain à l'ouest de la Méditerranée, et alors qu'Olam Magnus venait de réunifier les Isles Anciennes, Avallon connut un retour bien plus organisé du christianisme. Ayant achevé sa conquête de l'Occident, même si la conversion et le baptême des campagnes restaient encore à réaliser, la papauté décida de relancer le processus de mission sur un archipel affaibli par la guerre qu'il venait d'endurer. On espérait trouver en Olam un nouveau Clovis et obtenir grâce à lui une conversion massive des Isles. On fut déçu. Non seulement le roi refusa de se faire baptiser, mais encore il posa des conditions à l'élan missionnaire : seul le duché du Dahaut, déjà en cours de conversion, serait accessible aux envoyés du Christ, et ils ne pourraient lever aucune taxe, se contentant de vivre des dons de leurs fidèles, dont la moitié reviendrait à la Couronne. Malgré ces conditions, deux cathédrales ne tardèrent pas à élever leurs flèches dans la capitale et à Taciel, non loin de la frontière blaloise. Ces premiers ouvrages à la gloire de la chrétienté se voulaient imposants et rien ne fut négligé pour que le résultat séduise les yeux autant que les cœurs.

De ce double centre, partirent de nombreux missionnaires, moines pour la plupart, pour parcourir le duché de long en large, bâtissant partout où cela était possible une demeure à la gloire de leur Dieu. Dès la mort d'Olam Magnus, les missionnaires allèrent porter leur vérité au-delà des frontières dautes, jusque dans les Isles Extérieures, dans les Ulflands, en Godélie, à Ys. Les plus courageux et les plus pieux s'enfoncèrent dans Tantrevalles, où leurs mésaventures contribuèrent à augmenter notablement la liste, déjà longue, des martyrs. Ce sont en tout plus d'une douzaine de missionnaires qui perdirent la vie, pour la plupart sous les frondaisons de Tantrevalles ou, pour certains, entre les mains des pillards godéliens, ou sur les mers, dans l'abordage de leur navire par des pirates dasces. Mais, après plus d'un demi-siècle de travail, les évêques, réunis en synode à Taciel en présence d'un légat du pape, durent admettre l'échec de leurs tentatives : aucune église n'avait véritablement prospéré, beaucoup n'étaient déjà plus que monceaux de ruines, il s'était avéré impossible de supplanter les autres cultes déjà présents et il valait mieux passer sous silence les tentatives de conversion des créatures de Tantrevalles. A l'issue du synode, sous la pressante argumentation de saint Yaël, un moine irlandais à la tête de l'évêché du Blaloc, il fut décidé, de s'atteler avant tout à gagner les faveurs des grands du royaume, tout en poursuivant une patiente christianisation du peuple dans son ensemble. Saint Yaël persuada aussi le légat pontifical de l'inutilité des efforts menés en direction de la Grande Forêt, et parvint même à lui arracher le droit de pratiquer, véritable révolution, en cherchant à convertir avec souplesse et tolérance, là où l'intransigeance s'était avérée inutile.

A l'heure actuelle, le bilan se révèle nettement plus encourageant. On peut considérer que tout le nord des Isles Anciennes, Ulfland du Nord, Dahaut, Godélie et Blaloc, est raisonnablement évangélisé. Ces régions comptent bon nombre de chapelles et d'églises et une forte proportion de croyants baptisés, ce qui ne signifie pas pour autant qu'ils aient abandonné leurs croyances passées ou les dieux de leurs ancêtres.

C'est paradoxalement chez les Celtes de Godélie, bien connus pour leur attachement profond envers les principes et les rites de la foi antique, que l'on trouve le plus d'églises et de

baptisés. Il est vrai que les Celtes ont un goût prononcé pour le cérémonial et l'atmosphère grandiloquente qui règne dans les églises, ce qui explique leur intérêt soutenu pour les cérémonies proposées par l'Eglise de Rome ; mais il ne reste pas moins vrai que tout chrétiens qu'ils soient, ils mêlent profondément leurs coutumes et croyances ancestrales aux enseignements du catéchisme. La lune haute dans le ciel, on les rencontrera encore autour d'un bosquet de chêne, célébrant les rites sacrés des druides, les confondant quelque peu avec la mémoire d'un saint Jean oriental.

La christianisation de l'Ulfland du Nord serait un succès pour l'Eglise, si les Skas ne s'en étaient pas mêlés. En effet, les chrétiens comptent pour un tiers de la population, malgré la puissance encore intacte des druides dans certaines régions, en particulier dans les terres sauvages qui entourent le lac Quyvern. Malheureusement, depuis l'invasion ska et l'occupation d'une bonne partie du territoire, l'intérêt pour les questions spirituelles a notablement diminué, les habitants se montrant plus préoccupés à présent d'éviter la mort ou l'esclavage.

Le Blaloc a, quant à lui, soigneusement calqué son attitude sur celle de son puissant voisin. Il compte une bonne moitié de chrétiens, alors que son territoire a vu s'élever quelques belles églises, à Twissamy, bien sûr, mais aussi dans plusieurs villages de la côte.

Fêtes

L'année chrétienne, émaillée de nombreuses fêtes plus ou moins importantes, s'organise autour de deux temps forts. Le premier d'entre eux est Pâques, qui rappelle la mort et célèbre la résurrection du Christ, fils de Dieu. Le second est Noël, une fête, placée au cœur de l'hiver, qui se réjouit dans les jours les plus sombres de la naissance de l'enfant Jésus.

Pâques est une fête mobile. Elle est fixée au premier dimanche (sathairn), suivant la première pleine lune après l'équinoxe de printemps et oscille donc entre le vingt-deuxième jour de belthaine et le vingt-cinquième de meteamh. A la célébration de Pâques sont liées un ensemble de fêtes qui durent quatre-vingt-dix jours. Les quarante jours qui précèdent la mort et la résurrection du Christ, nommés Carême, sont des moments de mortification pour les pratiquants, qui jeûnent le dimanche et s'abstiennent de consommer de la viande, par exemple. Quarante jours après sa résurrection, Jésus quitta ses disciples et regagna le ciel, c'est la fête de l'Ascension, qui tombe donc toujours un jeudi (céadaoin). Dix jours après l'ascension, un autre dimanche (sathairn), les chrétiens célèbrent la dernière grande date du cycle pascal, la Pentecôte, qui rappelle le moment où l'Esprit divin descendit sur les disciples pour les guider et les amener à accomplir la mission que Jésus leur avait confiée en rejoignant son père céleste : « Allez donc auprès des hommes de toutes les nations et faites d'eux mes disciples ».

En comparaison de Pâques, Noël est une fête symboliquement moins importante. En effet, il s'agit seulement de se rappeler à cette occasion que Dieu s'est fait homme, alors que Pâques amène à se réjouir de la victoire ultime sur la mort. La Noël est célébrée toutes les années à la même date, le vingt-cinquième jour de feabhra et est, tout comme Pâques, intégrée à un cycle complet de célébrations, commençant par les quatre dimanches (sathairn) de l'Avent, qui préparent les fidèles à la naissance divine. Au sixième jour de marta, les chrétiens se réjouissent de la visite des rois mages, des sages venus d'orient à la suite d'une étoile filante pour assister à la naissance d'un enfant au grand destin, et le couvrir de présents précieux. En souvenir de cet acte généreux, les chrétiens échangent des cadeaux en ce jour de la fête des rois, dernière célébration du cycle de Noël.

Habillement

Contrairement à la population des Isles qui adopte progressivement un costume raccourci, les prêtres chrétiens arborent une longue robe, l'aube, en général claire, qui constitue leur unique tenue de cérémonie.

L'Eglise est une institution très hiérarchisée. Au-dessus du simple fidèle, se trouvent les prêtres, seuls autorisés à interpréter la parole divine contenue dans la Bible. Les prêtres reconnaissent la supériorité des évêques et ceux-ci celles du pape de Rome, chef absolu de l'Eglise. Autour du pape, proches conseillers et soutiens de son pouvoir, les cardinaux constituent le conseil restreint de l'Eglise, habilité à prendre toutes les décisions courantes.

Les évêques, de puissants prélats, portent une crosse et une mitre et se reconnaissent par l'usage du violet comme couleur de liseré sur leurs robes sacerdotales. Les cardinaux, quant à eux, se différencient des évêques par l'usage du pourpre et par le port du chapeau pourpre, en guise de mitre.

Le pape, chef élu de l'Eglise, porte du blanc en toute circonstance, la tiare pontificale, une couronne fermée en forme de cône, et, à son doigt, l'anneau de saint Pierre, le sceau de l'Eglise romaine.

Lieux de culte

Le christianisme célèbre ses cultes, appelés messes, dans des bâtiments appelés églises, souvent bâtis en forme de croix composée d'une nef et d'un transept et, si possible, tournée vers l'est en direction du lieu de la mort et de la résurrection du fils de Dieu, c'est-à-dire Jérusalem.

Dans la campagne, le christianisme implante une multitude de lieux de prières, simples avant-toits pourvus d'une statue d'un saint personnage, du Christ ou de sa mère, la Vierge Marie. Ces lieux sont appelés oratoires, du latin *orare* qui signifie prier.

Dans les lieux retirés, des monastères d'hommes et des couvents de femmes ont été fondés pour permettre à une élite de se retirer du monde, lieu de corruption par excellence, et à prier pour le salut des hommes. Missionnaires souvent remarquables, la plupart des moines et moniales des Isles Anciennes sont des

Le christianisme en marche

Le Dahaut est véritablement la plus belle réussite du christianisme, dont il est le bastion le plus solide, la moitié de la population ayant été baptisée, roi compris. Mais même si Audry II a demandé le baptême, il reste un souverain débonnaire et largement détaché des soucis spirituels. Il considère que la foi ne doit pas impliquer un surplus de contraintes, et se révèle donc un chrétien tiède selon les conceptions romaines.

Irlandais ou des Bretons. Ils se sont principalement installés dans deux monastères célèbres, en Dahaut sur l'Isle Wanish et en Godélie, non loin de Dun Cruighre, dans le monastère de Saint-Bac. Chacun de ces lieux de prière est au moins pourvu d'une église mais, en règle générale, seuls les moines sont autorisés à y entrer.

De nos jours, les cultes evadnoï ont presque entièrement disparu de l'archipel. Mais les seuls qui se sont maintenus ont pris, dans la vie des cités qui les hébergent, une importance que ni la foi antique, ni le christianisme n'ont pu diminuer. Gaea est la divinité tutélaire de l'Etat troice, tandis qu'Atlante, en Ys, est le principal dieu auquel les Trevenas sacrifient. Les deux cultes jouissent, en ces endroits d'un soutien populaire massif et leurs temples sont régulièrement honorés de prières et peuplés de fidèles, même s'ils sont bien loin de leur splendeur passée.

Les dieux evadnoï

Lorsqu'ils arrivèrent en conquérants dans les Isles Anciennes, les Evadnoï y amenèrent un panthéon en total accord avec la violence qui constituait leur mode de vie. Ils s'emparèrent par la force des territoires et des cités patiemment édifiées par le peuple du Khaz d'Or et imposèrent le culte de leurs dieux, qui réclamaient des temples imposants pour accueillir les cérémonies longues, formelles, complexes et remplies de sanglants sacrifices. Les dieux evadnoï virent des édifices monumentaux bâtis de coûteux matériaux - bois, pierre, or, argent, corail – être construits pour abriter leurs statues. Leurs serviteurs ponctionnèrent abusivement les forces et les ressources de leurs fidèles pour la gloire éternelle des divinités et le peuple des Isles Anciennes, épuisé, protesta en vain contre les efforts démesurés exigés par les conquérants.

L'ère des Evadnoï, mystérieuse et légendaire, pose nombre de problèmes épineux. L'un de ceux-ci est l'absence de références aux hafelins dans l'ensemble restreint de témoignages qui nous sont parvenus. Il semble bien, en effet, que les envahisseurs ne s'intéressèrent nullement aux créatures de Tantrevalles, comme si la forêt avait suscité un immédiat respect ou une indifférence totale. Seul un fragment de texte, retrouvé par un érudit obstiné à l'université de Metheglin dans une copie latine datant des débuts de la conquête de Rome, met en rapport les dieux evadnoï et la Grande Forêt :

« ...Alors Ierosral, prêtre de Gaea, partit en compagnie de ses soldats aux cheveux d'or et voulut emmener la déesse par-delà les montagnes. Il prit la route qui traversait la forêt. Avec lui partirent les prieurs d'Atlante qui transportaient une grande effigie du dieu. A quelques stades à l'intérieur des bois, Gaea et Atlante commencèrent à s'entretenir et se trouvèrent soudain en profond désaccord. Leurs voix étaient si fortes et leur dispute si violente que tous se jetèrent à terre et protégèrent leurs oreilles, afin de n'entendre plus un traître mot de la joute. Lorsque les dieux s'apaisèrent, les prêtres tombèrent d'accord pour ne poursuivre leur route sous aucun prétexte. Ierosral et le grand prieur décidèrent qu'à partir de ce jour, Son nom lui serait retiré et qu'elle cesserait d'exister... »

C'est là pour certains la preuve que c'est par peur que les conquérants blonds évitèrent soigneusement les abords de Tantrevalles, privée, dès lors, de son nom, donc de son existence aux yeux du peuple evadnoï.

Le cimetière des dieux

A Avallon, la capitale des conquérants evadnoï, une salle de Falu Ffail a été aménagée pour recevoir les plus anciennes et les plus belles statues des dieux perdus, ceux à qui plus aucun culte n'est destiné. C'est la Cour des Dieux Défunts, ou le Jardin de Pierre des anciens dieux, un lieu où se mêlent intimement crainte et curiosité.

Panthéon evadnoï

Gaea est la déesse de la terre. Elle régit et gouverne toutes les choses qui rampent, volent ou marchent.

Atlante est le frère de **Gaea**. Il règne sur les océans et sur les créatures qui les habitent.

Cron, l'inconnaissable, est l'époux de **Hec**, la déesse du destin. Ensemble, ils créèrent, par jeu, la différence entre le oui et le non et entre le quelque chose et le rien. Avides de distractions, ils finirent par laisser s'échapper de leurs mains la matière et la lumière et s'en émerveillent encore. Ils sont le père et la mère de toutes choses, même des autres dieux

Adace et **Aronice** forment le couple inconstant, changeant d'attitude deux fois l'an, l'un étant bienveillant, l'autre maléfique à tour de rôle. Ainsi **Adace** est-il le dieu de la douleur, de la cruauté et du mal durant les six premiers mois de l'année, et celui de la bravoure, de la vertu et de la clémence, les six autres. **Aronice**, incarne dans les même périodes l'amour et la bonté puis la malveillance, la haine et la traîtrise.

Palas, **Aeris**, **Drethre**, **Fantares**, **Fluns** et **Apollon** complètent le panthéon. Ils veillent respectivement sur les récoltes, sur l'air, sur la lune, sur le feu, sur les batailles et sur le soleil.

Fêtes

Les deux cultes evadnoï encore actifs sur les îles ont conservé une portion importante de leurs antiques traditions. A Ys, à la fin du premier quartier de la lune, les prêtres entament un rite connu sous le nom de Marche Abyssale. Revêtus de leurs vêtements sacerdotaux, ils s'assemblent en colonne et entonnent une longue mélopée dénuée de paroles en marchant le long des colonnades du temple. Leur chant varie lentement en rythme et en intensité, le faisant ressembler au bruit du ressac. A la minuit, ils descendent une longue volée de marches bleu nuit qui les amènent jusqu'à la mer, dans laquelle ils disparaissent, sans cesser de chanter jusqu'à ce qu'ils atteignent, affirme-t-on, une autre construction située sur le fondement du territoire d'Atlante, où les habitants des lieux les illuminent et leurs font offrande des fleurs de la mer. Les prêtres ne remontent qu'à l'aube et émergent les bras chargés de plantes marines colorées et les cheveux ornés de perles et de fines étoiles de mer.

A Domreis, le temple de Gaea voit brûler en son sein l'éternel feu de la déesse, allumé, dit-on, par le roi danéen Tabbro et soigneusement entretenu par une cohorte de jeunes prêtresses vierges. Le Palaeos, comme les Evadnoï ont nommé ce temple, est le lieu des sacres des rois du Troicinet après avoir été celui des sacres ducaux. Le jour de la cérémonie, le grand-prêtre du

culte, souvent un membre de la famille régnante, confie l'épée des seigneurs troices et remet la couronne au nouveau roi, qui prête serment de protéger et d'agrandir les domaines de la Couronne. Le Palaeos étant réputé être l'oreille même de Gaea, et les serments qui y sont prononcés étant censés être pris en charge par le déesse elle-même, ses colonnades sont très courues durant l'année entière et très nombreux sont les contrats conclus à proximité du feu immortel, qu'il s'agisse d'accords commerciaux entre marchands ou d'arrangements entre héritiers, par exemple.

Habillement

Le vêtement sacerdotal des prêtres d'Atlante, porté par les vingt prêtres de son temple d'Ys, est constitué de deux larges manteaux. Le premier, réservé aux cérémonies ordinaires d'offrandes, bleu foncé, couvre les bras et les jambes et comprend un large capuchon pour la tête ; il ne se ferme pas et est généralement porté par-dessus une longue chainse de lin blanc. Le second, réservé à la Marche Abyssale, bleu lui aussi, brodé de verts entrelacs rehaussés de fils d'argent, est deux fois plus ample que le précédent, couvrant la tête, les bras et les jambes. Le rang des prêtres est signalé par le nombre de turquoises qui décorent un médaillon d'argent qu'ils portent autour du cou.

Le grand-prêtre du culte de Gaea porte une cape de cérémonie blanche, qui couvre l'ensemble du corps. Elle est brodée de fils d'or en rinceaux et est complétée par une coiffe blanche qui s'élargit au niveau du cou avant de se poser sur les épaules. Deux larges fentes permettent au prêtre de sortir les mains et les bras, enveloppés dans une chainse jaune. Les jeunes prêtresses, pour leur part, portent une courte robe de lin blanc, serrée à la taille par une fine cordelette ne couvrant ni leurs jambes ni leurs pieds et laissant les mains libres. En hiver, elles ajoutent par-dessus un épais manteau de laine sombre et portent des sandalettes de cuir et des chausses de laine.

Les autres panthéons

D'autres cultes ont su séduire les populations des Isles Anciennes au fil de l'histoire. Des dizaines de religions, qui ne s'implantèrent que localement et n'eurent donc qu'une influence modeste sur l'archipel. En voici un petit inventaire, nécessairement lacunaire, destiné au voyageur pressé.

Mithra

Le culte de Mithra compte deux temples à Avallon et pas moins d'une demi-douzaine dans le reste des Isles, le plus important, et de loin, se trouvant en Lyonesse dans la ville de Pargetta. C'est dans la capitale daute que vit le grand-prêtre, le Père, à qui les autres dignitaires ont tous des comptes à rendre à intervalle régulier. Mithra est par ailleurs adoré dans les grottes des Ulflands depuis bien des siècles.

Amené par les soldats de Rome, il est le dieu aux mille oreilles et aux mille yeux, qui embrasse tout l'univers et à qui rien n'échappe, une allégorie positive du Bien et de l'amitié et le juge bienveillant des enfers. Son aspect initiatique organisé sur les sept degrés du secret, qui déterminent tous leurs cérémonies particulières, et son message dénué de complexité et empli d'espoir bienveillant lui ont permis de recueillir la foi des gens simples, qu'ils soient artisans, paysans ou hommes d'armes.

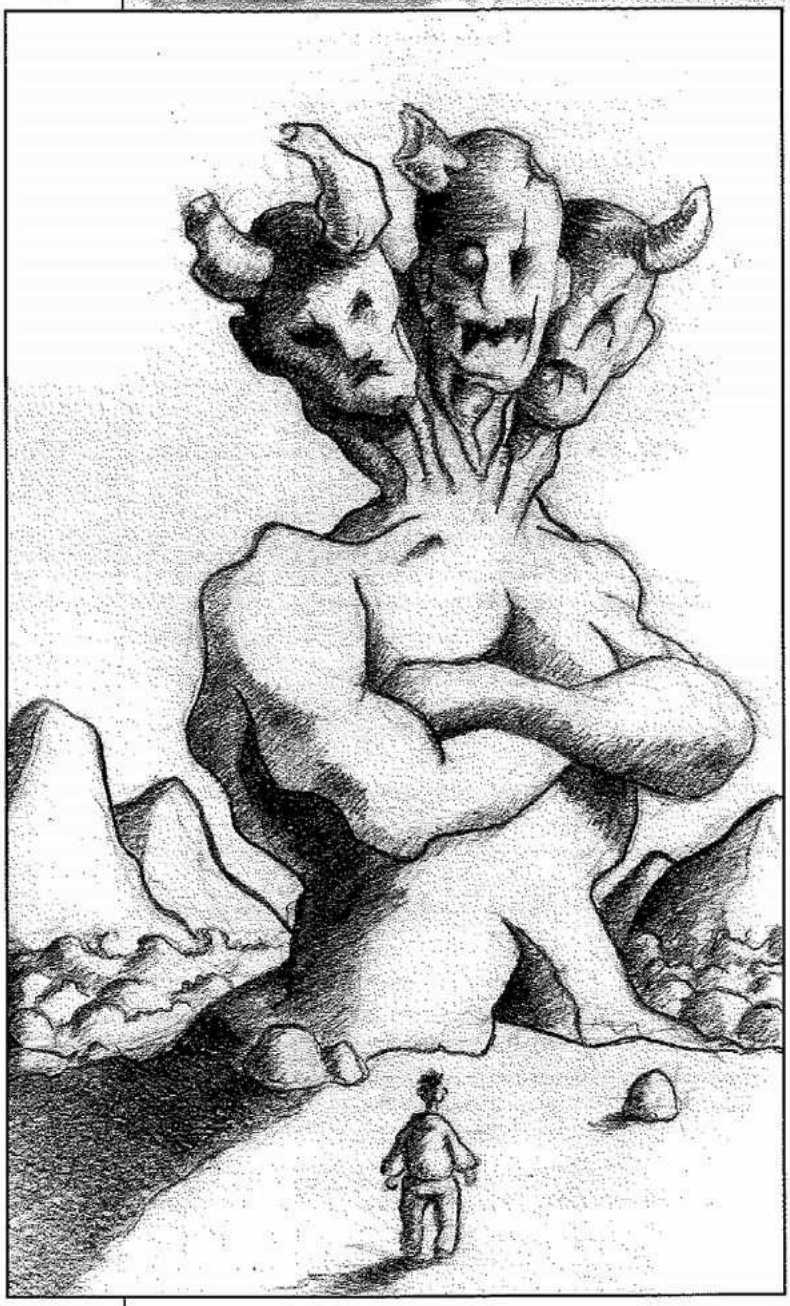
Seuls les temples d'Avallon et de Pargetta ont conservé le décorum hérité des Perses : les masques des sept degrés d'initiation. Dans l'ordre hiérarchique, il s'agit du Corbeau, le novice, du Griffon qui prépare le repas sacré, du Soldat, le prêtre itinérant du culte, du Lion, chargé du sacrifice du taureau une fois l'an, et du Perse, le prêtre et chef d'un temple. A ces grades, il convient d'ajouter ceux du Courrier, qui veille sur une province ecclésiastique, et bien sûr, celui du Père, le grand maître du culte et gardien des mystères. Malgré les prétentions exorbitantes des prêtres, qui annoncent un nombre largement fantasmatique d'adeptes, il est vrai que le culte de Mithra conserve, de nos jours, un lustre certain et qu'il est, sans l'ombre d'un doute, la troisième religion des Isles Anciennes.

Polythéisme antique

Les Romains ne se sont pas contentés de transmettre le christianisme et le mithratisme, ils ont également propagé le culte de leurs dieux. Lorsqu'ils firent d'Hybras une de leurs possessions, ils procédèrent comme à leur habitude et laissèrent la population libre d'adorer qui elle désirait à condition qu'elle remplisse ses obligations civiques auprès des divinités d'Etat. On vit apparaître des temples dédiés à Jupiter, à Mercure, à Mars et aux autres divinités romaines et chacun dut s'y rendre régulièrement pour y déposer des offrandes ou y assister à des rites et montrer ainsi son soutien à la Rome maîtresse du monde et à son chef, l'empereur. La défaite des légions marqua le déclin de la religion romaine, mais le panthéon ne cessa pas pour autant de drainer des fidèles. Aujourd'hui, outre le temple de Jupiter d'Avallon, il faut encore signaler les temples de Neptune, à Oäldes et à Arquensio, celui de Mars, en ville de Lyonesse et les nombreux oratoires dédiés à Fortunato, le dieu de la chance, par les populations rurales de tout le sud d'Hybras. En Ulfland du Nord et en Wysrod, il est courant dans les cérémonies de citer les noms des équivalents romains des divinités druidiques que l'on prie ; ainsi, Lug est-il assimilé à Apollon, ou Matrone à Diane.

Edil

Parmi les douzaines de temples élevés à Avallon, il en est un qui fut dédié à Edil, un dieu antique venu des riches terres fertiles de l'asiatique Sumer. Roi des dieux, il fut aussi le dieu des rois et on dit que le grand Gilgamesh, alors souverain de la cité d'Uruk, en était un des plus fidèles dévots. Ce furent les marchands kornutiens qui diffusèrent son culte aussi loin à



Dion le Tricéphale!

Dagon

Originaire de Sumer, le culte de Dagon, un dieu de la fertilité qui ne rechignait pas devant des offrandes de sang, est arrivé dans les bagages des navigateurs phéniciens. Le seul édifice qui lui soit encore dédié de nos jours élève ses colonnades orientales dans la ville des pommes. On le dit bâti sur les fondations du temple originel construit par ses premiers adeptes hybrasiens, avant l'arrivée des Evadnoï. Profondément remodelé par ceux-ci, nouvellement consacré à Cron, l'un de leurs dieux, il dut attendre le règne de Quarnitz I[er] pour être rendu à son culte originel, sur ordre direct du roi, qui se piquait d'histoire antique. Deux années de travaux et une bonne quantité d'or permirent de le reconstruire sous une forme que le roi jugea conforme à l'original : un bâtiment de belles pierres de taille aux larges colonnades, dégageant une impression de formidable antiquité, que viennent encore renforcer, de nos jours, le lierre rouge qui pousse ça et là et les lézardes des façades. A l'intérieur, un parterre de fines mosaïques guide le visiteur jusqu'à la statue du dieu, assise sur un trône monumental, les mains posées sur les genoux. Seuls le roi et sa cour, d'ailleurs, s'y rendaient de temps à autre pour y jouir de petites fêtes qui n'avaient pas grand chose de religieux, mais concernaient la fertilité, susurrait-on en coulisse.

Le temple de Dagon manqua d'être détruit lors du règne de Fafhion, avant d'être laissé totalement à l'abandon. Il attira alors l'intérêt de petites gens, qui commencèrent, sans cérémonie, à y déposer de modestes offrandes en échange de protection. Le roi Audry II a jugé l'esthétique du temple intéressante et a donc décidé que le Trésor prendrait dorénavant en charge son entretien, pour éviter qu'il ne s'effondre.

Dion le Tricéphale

Certains dieux aux origines obscures ont trouvé en Dahaut un ultime refuge contre l'oubli. C'est le cas de Dion le Tricéphale, que ses adeptes, assez nombreux en Dahaut, en Blaloc et en Pomperol, prétendent monarque des défunts et maître absolu des cercles qui séparent la vie de la mort. Dans l'ouest du royaume d'Audry, il est assimilé au dieu romain Pluton, roi des enfers.

Dans le temple de Twissamy, sa statue, trop souvent restaurée par des sculpteurs maladroits et des tailleurs de pierre pressés, ne permet plus de distinguer avec exactitude ses traits originaux. Par contre, ils ne sont pas parvenus à effacer les trois têtes de la divinité qui fixent leur triple regard sur un point situé à deux pas devant lui.

Ses fidèles disent que lorsqu'un homme décède, la première tête du dieu prend sa défense, alors que la seconde énonce ses crimes, et que la troisième décide s'il mérite de rester encore sur terre ou s'il est condamné à mourir et à être précipité dans le monde sinistre des trépassés où son esprit disparaîtra lentement. C'est pour se concilier les bonnes grâces de la deuxième tête que les adeptes déposent au temple un vingtième de leurs revenus durant l'ensemble de leur vie. Les prêtres affirment que cette preuve de piété adoucira le jugement de l'âme.

l'Occident, mais son succès resta fort modeste, car Edil est un dieu de colère qui règne du haut des montagnes où il s'est assoupi et qui apprécie peu d'être dérangé par ses rares fidèles aux prières desquels il répond souvent par de cruels châtiments. Avallon est le seul lieu qui accueille encore un temple d'Edil. Les cérémonies qui se tiennent entre ces murs antiques n'accueillent que fort peu de participants, souvent motivés par la seule curiosité. Il est vrai qu'elles ont de quoi étonner. Pour ne pas permettre au dieu qui dort sur la montagne de se rendre compte que son culte se réduit à une poignée de badauds rassemblés dans un temple vide, les prêtres célèbrent leurs cérémonies dans un profond et respectueux silence : les prières sont à peine marmonnées et les chants tout juste murmurés. Quant aux sacrifices d'êtres vivants, ils ont été abandonnés, car ces derniers respectaient insuffisamment le silence, en se plaignant de leur sort. La statue du dieu, un guerrier antique au port altier et à la redoutable puissance, haute de douze pieds, trône au milieu du temple. Le temps a considérablement effacé ses traits, mais on peut encore remarquer ses yeux fermés qui, comme l'expliquent les prêtres, ne s'ouvriront que lorsqu'il se réveillera, balayant les infidèles de son terrible courroux.

Le grand prêtre de Dion, dirigeant le culte depuis Twissamy, se prétend plus de cinq fois centenaire, bien qu'il ait gardé le physique de ses quarante ans. Comme il est originaire d'Irlande, personne n'est en mesure d'affirmer qu'il ment... Les cérémonies de Dion sont essentiellement funèbres, les familles amenant leurs parents fraîchement décédés devant la statue du dieu dans l'espoir de voir Dion juger positivement de leur valeur et les rappeler à la vie. Rares sont ceux qui prétendent avoir été témoins d'un tel miracle !

Zinctra Lelei

A l'ouest du Dahaut et en Ulfland du Nord, on entend parfois le nom de Zinctra Lelei, une déesse de la nuit et du ciel qu'on associe en général au panthéon kornutien. On ne lui connaît aucun édifice religieux ou lieu de culte particulier, car seul son nom semble avoir survécu au passage des siècles. Les érudits ont cependant cherché plus d'informations sur cette déesse qui ne semble réclamer de ses adeptes qu'un peu de temps en échange de sa protection. Ils affirment que les Kornutiens n'en sont pas les adeptes d'origine et que son culte provient des îles du Cathay, peut-être du royaume du fleuve d'argent dont parlent certains poèmes. Son nom signifierait dans une langue perdue : « celle dont le regard brille sur les rivages des îles », une traduction bien poétique que rien ne confirme.

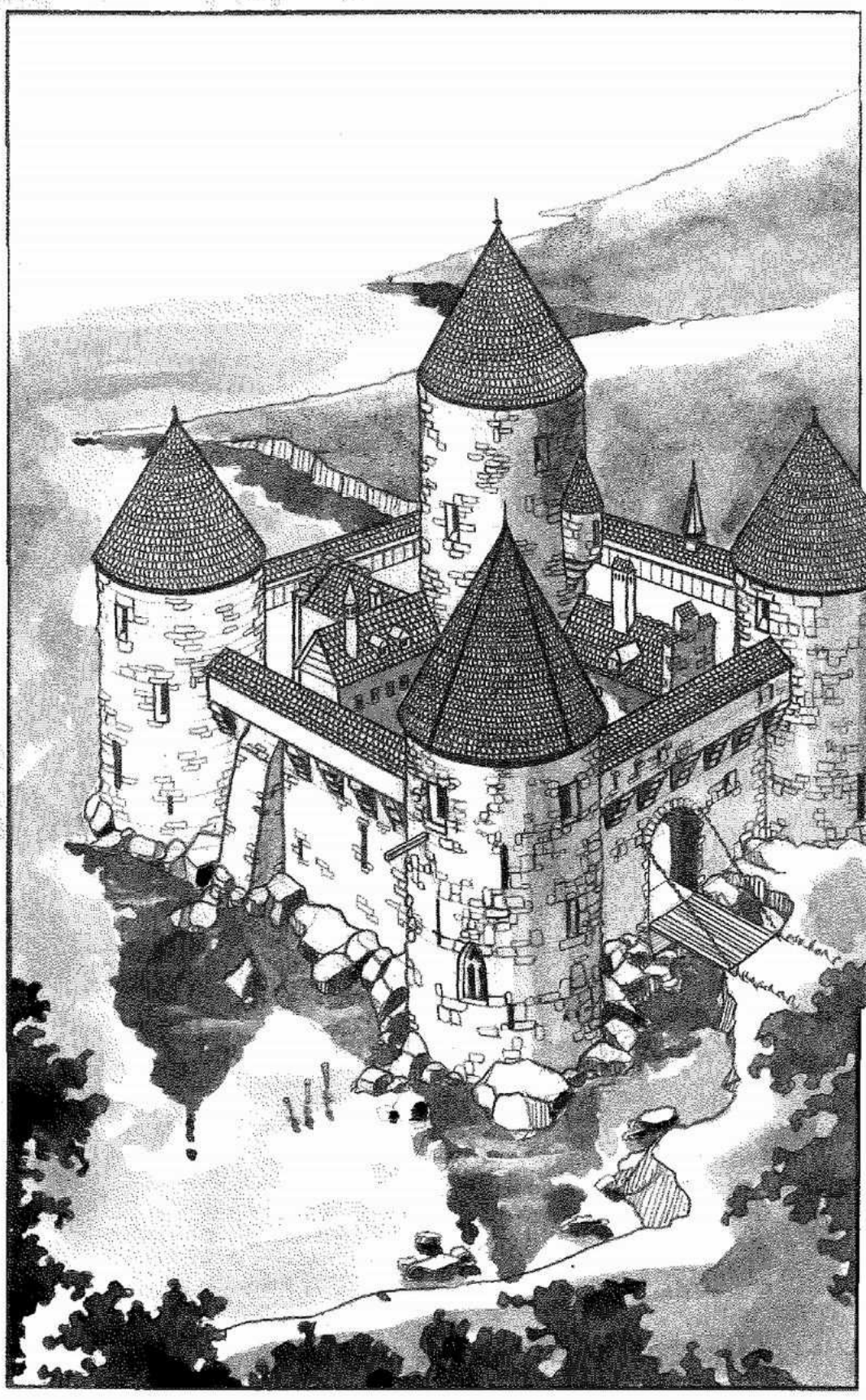
La pensée de Zoroastre franchit les monts Cantabriques et gagna les Isles Anciennes en compagnie de voyageurs perses du temps de la splendeur de l'ancienne Grèce. Elle s'implanta au sud d'Hybras et sur les Isles Extérieures où elle suscite encore de nos jours les vocations des savants et des philosophes, alors que rares sont les gens du commun à adhérer à son message complexe. Ses principes proposent à l'homme de mener une vie pure, en actes comme en pensées, au bénéfice d'Ahura, le dieu du bien et au dépens d'Ahriman, le dieu du mal. Ne réclamant ni édifice ni sacrifice, le culte de Zoroastre fut à la fois peu apprécié des puissants d'Hybras, qui n'en voyaient pas l'intérêt, et par l'ensemble du peuple, qui n'en comprenait pas vraiment les fondements.

Panthéon germanique

Lors des premières incursions gothiques, certains envahisseurs s'établirent dans le sud du Lyonesse, entre Slute Skeme et Bulmer Skeme. Là, ils se mêlèrent à la population, sans manquer de lui transmettre leur foi en Wotan, Donar et Nehalennia, allumant un petit foyer à la gloire du dieu des souterrains, posant des offrandes sur le fer de leur hache pour le gardien du ciel et honorant la déesse de la fertilité d'un peu de pain et de miel.

Depuis leurs chaumières, les trois déités se propagèrent vers l'ouest et arrivèrent jusqu'à la ville de Lyonesse, où un temple dédié à Nehalennia vit le jour dans la vieille ville. C'est un ouvrage modeste, entièrement ouvert sur la baie du Lir, qui accueille des cérémonies pour les marins, les paysans ou les jeunes mères.

Les célébrations sont encore prononcées de nos jours dans la langue germanique du peuple goth, qui survit dans les Isles Anciennes par ce biais alors que personne ne la parle plus. Un feu brûle en permanence au fond du temple, tenant lieu d'idole et ceux qui viennent y prier parcourent la distance qui les sépare du foyer en montrant ostensiblement leurs cadeaux. Les prêtres se chargent alors de plonger les offrandes dans les flammes et, suivant l'intensité et la couleur qu'elles prennent, déduisent le plaisir du dieu. Le culte gothique se cantonne de nos jours au Lyonesse et c'est à peine si l'on en trouve quelques fidèles dans le sud du Pomperol et au Caduz.



LE TROICINET

Où l'on retrouve le jeune Cand qui, contraint de quitter sans gloire ni fortune le Scola et son peuple ingrat, s'adonne avec intempérance aux plaisirs variés offerts par la plus belle île de l'archipel hybrasien et goûte même aux réjouissances qu'elle ne dispense qu'aux dieux.

Dans la grande salle des Emblèmes, la réception battait son plein. Les convives, vêtus de leurs plus beaux atours, apportaient par leur présence cette vivante ambiance qui d'ordinaire ne logeait guère en ce lieu austère. Le maître de cérémonie avait repoussé les ténèbres humides avec force candélabres et maints lumignons. Pour le plaisir des yeux, une saisissante enfilade de tapisseries masquait la pierre lugubre des murs. Il n'avait pas lésiné sur le confort : les tables dressées regorgeaient de plats aux mets fins, les bancs s'étaient parés du doux velours des coussins, et une flambée ronflante embrasait les trois énormes foyers que comptait la salle. La soirée étant bien avancée, plusieurs invités avaient quitté les longues tables et s'étaient égayés par petits groupes vers les divertissements proposés. Certains, le mollet frémissant, avaient rejoint un ensemble de musiciens et se déplaçaient avec grâce au rythme de la pavane. D'autres s'étaient réunis autour de quelques troubadours. Ils écoutaient avec attention les chants et les récits portés par de mélodieuses voix. Enfin, il y avait ceux qui s'étaient tout simplement réunis pour discuter de choses légères ou graves, mais toujours avec courtoisie et bonne humeur. C'était là sans conteste la meilleure manière de qualifier cette fête donnée en l'honneur des cadets du Collège des Ducs. L'atmosphère y était détendue, teintée de retenue et de savoir-vivre. A part peut-être au bout de la longue table centrale, près du feu, où venait de s'élever une exclamation vibrante de mépris.

– Sire, voilà des propos forts désobligeants. Aurez-vous l'audace de poursuivre cette conversation sans formuler d'excuses ?

Celui qui venait de s'exprimer ainsi portait le pourpoint chamarré des Cadets du Collège. Deux camarades l'accompagnaient, l'air méprisant et réprobateur. Le destinataire de cette intimation, tranquillement attablé, se contenta de mordre avec avidité dans les chairs tendres d'un chapon à la jance. Sous le regard de braise de son interlocuteur, il ponctua sa bouchée par une longue rasade de vin de rose. Ses yeux brillants trahissaient une excitation contenue, alimentée sans aucun doute par une soirée occupée à vider nombre de pichets. Il se retourna à moitié.

– Je disais donc, fringuant cadet, que deux jeunes prêtresses du Palaeos, au moins, ne doivent avoir de virginal, à compter de ce jour, que la vertu dont vous les affublez. Comme quoi la virginité n'est qu'un état temporaire voué à disparaître dans la volupté. Je peux même ajouter qu'une envie pressante m'obligea à me soulager dans le brasier que ces jeunes pucelles s'évertuent à entretenir l'année durant. Je crains, et je vous adresse mille excuses, avoir réduit ce sacré feu à l'état de braises fumantes.

– Quelle infamie, scélérat ! s'empourpra le cadet. Par ma foi, je vais laver cet affront dans votre sang ! Joignant le geste à la parole, il se jeta sur l'insolent dague en avant. Cand esquiva l'attaque de justesse et agrippa le bras de l'assaillant. Profitant de l'élan, il le saisit de son autre main à la nuque et lui plaqua avec violence le visage dans une tourte d'anguilles aux épinards.

– Verdissez de tout votre saoul, mon ami, mais de grâce ne frétillez pas au discours d'un homme éméché par tant de libations, ajouta Cand avec un sourire sardonique.

A ces mots, le jeune homme suffoqua de dépit, impuissant. Mais déjà le second cadet portait une estocade meurtrière vers la poitrine du débauché.

– Maudit scélérat ! hurla-t-il..

Relâchant sa prise, Cand s'empara d'un plat dont il se servit comme bouclier. L'arme embrocha le bourbelier de sanglier et traversa partiellement l'écu de fortune.

– Je ne saurai empiéter dans votre bauge, messire, sans me faire pardonner auprès de votre laie ! s'écria l'Aquitain. Laissant l'infortuné se débrouiller avec son épée encombrée, il remarqua le troisième opposant qui tentait un assaut par le coté. Leste, le jeune Cand exécuta une pirouette par-dessus la table et s'empara au passage d'une aiguière de bronze. Avisant son premier adversaire qui reprenait ses esprits en grommelant des injures, il lui asséna un terrible coup sur la tête qui retentit dans toute la salle.

– Goûte à ce vin d'hypocras, souligna le jeune Cand sentencieux, il parfumera tes songes de maladroit, mais gare au réveil : la campane sonnera pour toi !

Profitant de l'intermède sonore, l'autre sauta sur la table, prêt à trancher d'un large coup d'épée la tête de l'énergumène rimaillant. Toujours sans arme, Cand se baissa pour éviter la lame assassine et du pied fit tomber le tréteau soutenant la table. Déséquilibré par ce brusque dévers, le moissonneur de chefs tomba lourdement sur le sol, accompagné d'une pluie de daintiers de cerfs au persil que la bascule improvisée avait envoyés dans les nues.

– Vous voilà enseveli sous les noix de venaisons dont je ne vous souhaite de porter les parures ! s'excusa le trublion, tout en ramassant l'épée du malheureux pâmé. Et pointant son arme vers le dernier des combattants, quelque peu échaudé par la déconvenue de ses comparses, il poursuivit à l'intention des invités encore abasourdis :

– Après les durs efforts consentis durant cette journée mémorable, je me surprends à ressentir une ennuyeuse lassitude. Je me permets donc de prendre congé de votre agréable compagnie et vous souhaite la bonne nuit.

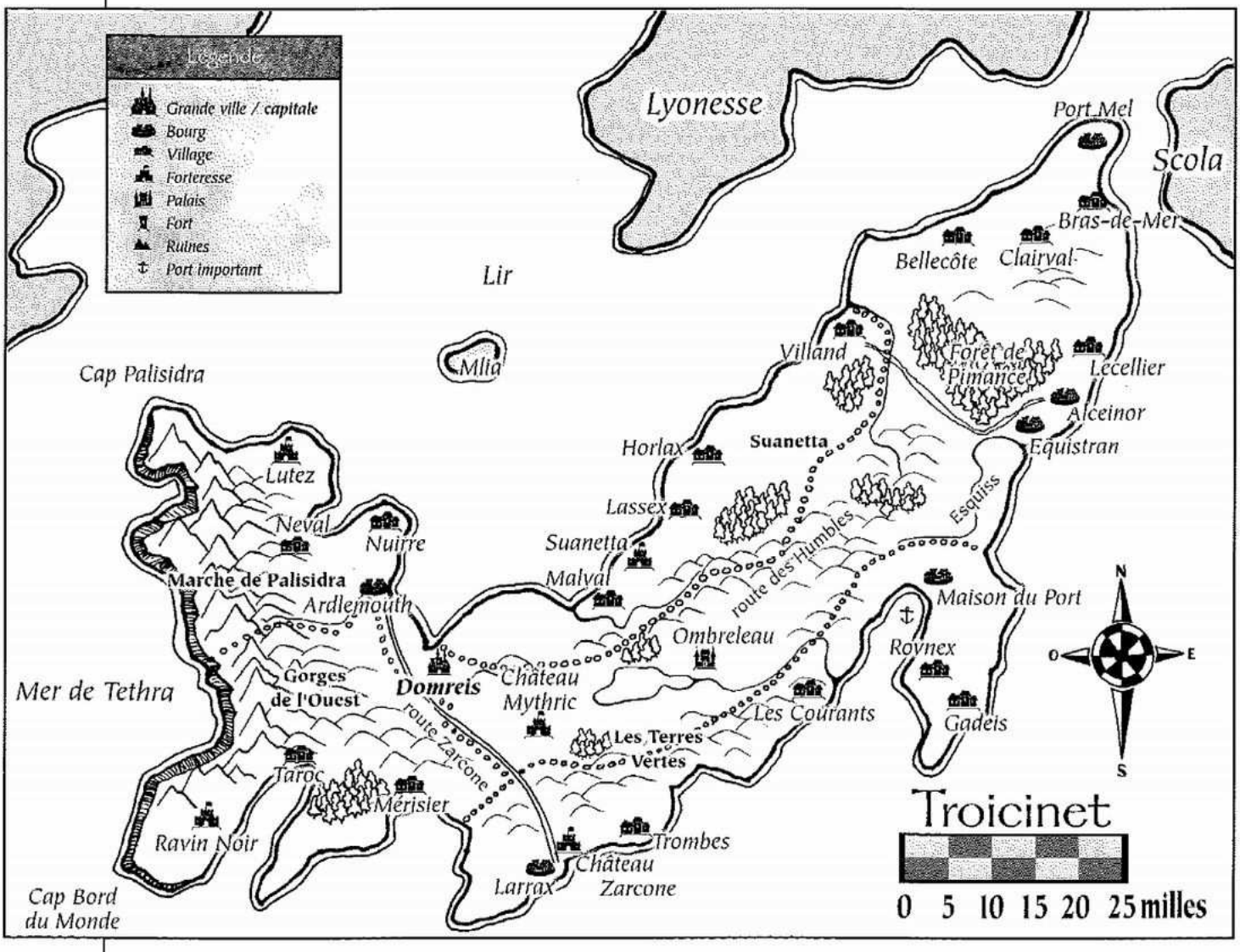
Il recula lentement en direction d'une fenêtre, suivi par une troupe essentiellement masculine et peu avenante. Sans perdre de vue la menace, il grimpa sur le bord de la fenêtre et sauta dans le vide sous les exclamations horrifiées ou mécontentes de l'assistance. Le bruit d'une grosse éclaboussure révéla l'heureuse issue de la chute, ce qui ne plut guère à nombre d'invités.

Géographie

La terre du roi Granice, appelée Troicinet, est la plus méridionale des Isles Anciennes, et aussi la plus importante des Isles Extérieures, l'ensemble des îles qui gravitent autour d'Hybras. Le cadastre royal y compte plus d'un million deux cents mille arpents, soit une surface d'environ trois mille sept cents milles carrés, alors que l'office du recensement dénombre un peu plus de deux cents dix mille habitants. La forme de l'île est approximativement celle d'une botte dont la pointe est tournée en direction de Lyonesse, comme si un géant imprudent avait donné un coup de pied en direction du palais du roi Casmir et se serait arrêté au milieu du Lir. Dans sa largeur, le Troicinet mesure trente milles et, dans sa longueur, pas moins de cent cinquante-six, qui séparent le cap Palisidra de Port Mel, les deux extrémités de l'île.

Brièvement évoqué, le paysage du Troicinet se réduit à une côte déchiquetée par de multiples petites rades et des criques arrondies et à un paysage de collines ombragées par de nombreux bois. Les montagnes en sont absentes à l'exception de la portion occidentale de l'île, dans le pied de la botte, où se trouvent les plus hauts sommets, qui culminent à près de quatre mille pieds. En effet, la côte au sud du cap Palisidra ne présente aux yeux des navigateurs qu'un horizon de falaises et de montagnes qui, sans être imposantes, suffisent à préserver l'intérieur des terres des vents de l'Atlantique et à décourager d'éventuels et belliqueux envahisseurs. A l'est de cette zone montagneuse, le paysage du Troicinet s'abaisse pour n'être plus composé que de collines entrecoupées de vallées sinueuses et de centaines de cours d'eau. Passé le « cou-de-pied » de l'île, où d'ailleurs, se trouve Domreis, la capitale du roi Granice, les collines s'écartent brutalement pour former le Ceald, une plaine vaguement ellipsoïdale de douze milles sur quarante. C'est approximativement au centre de cette plaine que se trouve Chanteleau, le seul lac de l'île, sur les rives duquel s'élève le manoir d'Ombreleau, demeure séculaire des ducs du Troicinet. Plus à l'est, les collines se resserrent, marquant la fin du Ceald, et s'abaissent ensuite en direction de Port Mel où elles ne sont plus que grèves désertes et landes arides.

La logique veut qu'une île soit obligatoirement une patrie de marins. Le Troicinet n'y échappe pas et les architectes de marine ont la chance d'y trouver tout ce que peut désirer une nation de navigateurs. Les forêts sont nombreuses et abondantes



en essences utiles pour la fabrication de bateaux : merisier et mélèze pour les courbes de consolidation, chêne pour les membrures, peuplement de jeunes et fins sapin pour les mâts et pin résineux compact pour le bordage.

Le Troicinet ne réserve cependant pas sa générosité aux seuls marins. Les mines fournissent généreusement en fer les armuriers et les maréchaux-ferrants; les pâturages s'offrent nombreux pour les éleveurs et leurs bêtes et la terre elle-même est fertile et propice à la culture de nombreuses céréales panifiables. Même les vignerons y trouvent leur compte, puisque les landes de l'est, sèches et rocailleuses, se montrent propices à l'élevage de la vigne. Protégée des caprices climatiques de l'Atlantique par ses reliefs occidentaux, l'île est un endroit où il fait bon vivre : le climat est doux presque toute l'année, la pluie, présente sans être une habitude et les hivers sont cléments.

Nous venons la capitale ...

Les habitants de la capitale se révèlent êtres un tantinet plus hautains que les gens du reste de l'île. Ils bénéficient d'une meilleure éducation que partout ailleurs dans les Isles Extérieures, les plus riches d'entre eux ayant la chance de jouir des efforts conjoints d'une université et du collège des Ducs, un institut remarquablement sévère, réservé aux jeunes gens de bonne famille..

Histoire

De nombreux visiteurs que le Troicinet a connu durant son histoire, les Tuathas danéens sont sans nul doute ceux qui y ont laissé les marques les plus profondes. Les légendes et les traditions, mais aussi quelques écrits d'origine incertaine, retracent leur arrivée mouvementée et leur établissement au Troicinet, au Dascinet et en Lyonesse. Les Danéens ont transmis aux Troices une bonne partie de leur panthéon, de leurs coutumes et de leur langue, toujours utilisée dans les cérémonies religieuses de nos jours. Bien des années plus tard, les Romains firent des Isles Extérieures une de leur province. Ils profitèrent de la position avantageuse de Domreis pour en faire un port commercial important, une halte sur la route de leur capitale éternelle, par où transitaient céréales, laine, plomb, charbon et cuivre de Bretagne, teinture, fer et vin du Troicinet, étain et bois d'Hybras. Ils construisirent la digue qui protège l'entrée du port, et firent éclater au grand jour la qualité des marins et des constructeurs de bateaux locaux, à tel point que les rades et les chantiers navals troices furent bientôt plus réputés que ceux de Chypre. Mais les Romains, pressés sur leurs frontières septentrionales et en proie à de sanglantes luttes internes, durent bientôt relâcher leur emprise sur l'archipel, qui retrouva sa liberté.

Bien plus tard, lorsque le roi Olam Magnus réunit à nouveau les Isles Anciennes sous un pouvoir unique, le Troicinet était devenu un assemblage d'innombrables petits territoires en guerre perpétuelle. Les chevaliers pillards, comme on les nommait alors, ne se souciaient guère du roi de toutes les îles. Abrités dans leurs tours, ils ne songeaient qu'à prendre chez les autres ce que, souvent, ils avaient déjà eux-mêmes. Jugé ingouvernable, le Troicinet fut confié à un vétéran de nombreuses batailles, un chevalier de bonne réputation et un fin tacticien, sire Aresius. Il s'établit à Domreis et entama la construction de château Miraldra en lieu et place de la petite forteresse romaine qui veillait sur le port. Une fois sa place forte achevée, sire Aresius soumit les chevaliers de la partie sud de l'île, investissant chacun de leurs fortins et les réduisant systématiquement en cendres fumantes, s'il estimait ne pas pouvoir plier la volonté du seigneur des lieux à ses principes. Le sud de l'île remis au pas, le gouverneur déplaça ses efforts dans le Ceald, où il renforça le château d'Ombreleau qu'il utilisa comme base et comme tête de pont. Il rétablit d'abord la sécurité de la route qui traversait l'île de part en part, puis, il abattit le pouvoir des chevaliers pillards de l'extrême est, qui ne comprirent que tardivement qu'il n'était pas venu négocier une composition mais ramener l'ensemble de l'île dans le giron du grand roi qui régnait en ville de Lyonesse.

Le duché ayant retrouvé le sens du mot ordre, le nouveau maître entreprit de panser les nombreuses plaies qu'il avait ouvertes. Il y épuisa le restant de ses jours. N'ayant eu le temps ni de se marier ni de concevoir une descendance, sa charge échut entre les mains du duc Brecard, fils de Lyda et petit-fils d'Olam I[er], dont le propre petit-fils fut l'un des chefs de file de l'opposition qui tenta de se mobiliser lorsque Quarnitz I[er] monta sur Evandig ; sa révolte fut de courte durée et il ne survécut pas bien longtemps au courroux du nouveau roi. Le Troicinet devint un domaine royal et le resta durant le règne des Coucous galiciens, celui de Quarnitz et des deux Niffith. Lorsque Fafhion rétablit le pouvoir dans la lignée d'Olam Magnus, il plaça l'un de ses gendres, Grabolt, à la tête du duché. Celui-ci se consacra à améliorer la marine troice, qui était déjà réputée pour son excellence. Olivano, son descendant à la cinquième génération, hérita ainsi d'un duché prospère et justement réputé pour être le meilleur des Isles Anciennes sur l'ensemble des questions maritimes, construction, puissance navale et qualité des équipages confondues. C'est lui qui eut l'occasion de proclamer la naissance du royaume du Troicinet dans la période troublée qui suivit la fuite d'Uther II en Bretagne. Actuellement, c'est son fils Granice qui dirige le royaume.

Habitants

Distinguer un troice d'un lyonois ou d'un daut en ne considérant que ses traits physiques revient à placer hasard et observation sur un pied d'égalité. On peut cependant observer que l'esprit troice allie avantageusement le sens pratique des antiques Romains, l'ardeur débridée des Celtes et l'obstination des Goths, même si cette dernière qualité est peut-être un héritage physique que les savants attribuent à l'épaisseur remarquable du crâne de ces farouches guerriers. Ces mélanges proposent donc au visiteur de l'île la vision d'un large panachage de tailles, de carnations et de teintes de cheveux, allant des plus sombres aux plus claires. Les Troices se montrent généralement entreprenants, énergiques et décidés. La population est, dans l'ensemble, honnête et travailleuse, et elle récolte de nos jours le fruit de ses efforts. Chaque bergerie ayant malheureusement son lot

Les Troices sont des fiers marins.

de brebis galeuses, certains Troices désœuvrés ne manquent pas de se lancer dans la carrière illégale, mais parfois rémunératrice, de bandit ou de pirate.

En consultant le dernier recensement ordonné par le roi Granice, on découvre que la population troice est forte d'à peu près deux cents quinze mille âmes, soit moins de la moitié du Lyonesse. Sur ce nombre, plus des trois quarts font un métier en rapport avec la mer, que ce soit pêcheur, soldat embarqué, ouvrier sur un chantier naval ou armateur. Les Troices semblent posséder un talent inné pour tout ce qui concerne le domaine d'Atlante : ils sont d'excellent marins, au nez très fin, et ont une encyclopédique connaissance des courants, tout comme un certain génie pour la construction des coques et des voilures. Leurs bateaux sont plus résistants et plus rapides que ceux de la concurrence. Il n'existe pas au monde, Skas et Dasces exceptés, un peuple qui rivalise avec eux sur les flots. Un cog qui sort des chantiers du Troicinet est quasiment insubmersible. Une réalité qui fait la fierté du peuple troice, qui n'hésite pas à se moquer ouvertement de la marine des autres royaumes et à taquiner leurs équipages dans des joutes aquatiques passablement insupportables pour les perdants, en particulier lorsqu'ils viennent du Lyonesse. Les habitants du Troicinet qui ne sont pas marins travaillent la terre, en surface ou dans ses entrailles mêmes : les agriculteurs cultivent le blé et l'avoine, exploitent quelques vignobles et élèvent des vaches, alors que nombre de mineurs creusent les falaises de granit pour en obtenir une pierre de taille de bonne qualité ou extraient du fer des mines au pied des monts occidentaux.

Les Troices ne sont pas très portés sur la religion. Il se trouve bien quelques druides de la foi antique sur l'île, mais ils demeurent loin du monde, à l'abri des forêts. La plupart des gens vénèrent la déesse Gaea, mais de manière débonnaire, sans saignements ni bûchers. Quatre fêtes sont pourtant célébrées durant l'année : en l'honneur de la Vie au printemps ; du Soleil et du Ciel en été ; de la Terre et de la Mer en automne et des Etoiles en hiver. Le jour de son anniversaire, un Troice va poser une offrande de pain et de vin sur la pierre votive du temple de la région pour remercier la déesse de l'année écoulée et s'assurer un horizon clément pour celle à venir. C'est un culte simple et honnête qui correspond bien au tempérament du peuple de l'île. Bizarrement, il n'existe aucun autel dédié à Atlante, alors que la population locale affronte chaque jour le dieu marin. Peut-être un accord séculaire entre la divinité des mers et les marins troices a-t-il été conclu, qui expliquerait leur fantastique maîtrise des eaux ? Le christianisme ne s'est pas vraiment implanté sur la plus occidentale des îles Extérieure. Les pratiquants qui se rendent en visite au Troicinet doivent se contenter d'une petite chapelle tenue par le frère Gilles, dans le quartier des artisans de Domreis.

Politique

La moitié des terres de l'île est restée entre les mains de la famille royale, l'autre moitié a été répartie en fief entre les quatre grandes familles du royaume. Ainsi la partie occidentale du Troicinet est-elle divisée en deux territoires, l'un, au nord-ouest de Domreis, compose la marche de Palisidra, qui est le domaine de sire Pirmence de château Lutez, l'autre, plus au sud, forme le domaine des Gorges de l'Ouest que dirige sire Langlark depuis le château du Ravin-Noir. De part et d'autre du Ceald, se trouvent deux domaines étroits, mais fort riches : au nord, la côte de Suanetta, du nom du château de sire Foirry, et au sud, les Terres Vertes, qui reviennent à sire Sion-Tansifer, demeurant en son manoir de Porthouse Faming sur la côte. Toute la région qui mène du sud de Domreis jusqu'au début du Ceald est la propriété du fisc royal. Elle est administrée pour la Couronne par le prince Abramet, le frère cadet du roi, depuis château Zarcone, sur la côte méridionale de l'île. Le Ceald lui-même et la portion du royaume qui s'étend autour de Port Mel, à l'est de l'île, qui font également partie du domaine royal, ont été distribués par les monarques successifs aux plus méritants et aux plus fidèles de leurs chevaliers. Le centre du Ceald reste toutefois dans la famille royale, puisque ce sont le prince Ospero, deuxième frère du roi, et la princesse Enora, sa sœur, qui vivent des terres d'Ombreleau et de château Mythric.

Le roi Granice aborde la politique d'une façon assez semblable à celle de son voisin Casmir. S'il n'aspire pas à devenir roi des Isles Anciennes, il œuvre pourtant par tous les moyens à accroître la puissance de son royaume. Intelligent, pragmatique, il apprécie le jeu de la politique et de la guerre et y excelle. Il est d'ailleurs prêt à toute éventualité et un conflit armé ne l'effraye nullement, confiant qu'il est dans la puissance de sa marine. Il a le contrôle des eaux, de l'isle Whanish à la mer de Tethra, mais sait modérer son ambition pour ne pas s'attirer plus d'ennemis qu'il n'en a déjà. Ses relations avec son voisin direct, Yvar Excelsus, sont en effet plutôt tendues, puisqu'il reproche à ce dernier de ne pas savoir maîtriser la fougue des habitants du Scola et de ne rien faire pour libérer le Lir des pirates. De plus, il craint que les ambitions de Casmir ne viennent remettre le feu aux poudres de la guerre, éteintes entre les royaumes hybrasiens depuis la fuite d'Uther II et la mort simultanée des rois de Dahaut et de Lyonesse à la bataille du Mont Orme. On dit qu'il a l'intention de ne pas ménager ses efforts pour bouter les Skas hors de la mer Etroite afin d'en prendre le contrôle, une action d'éclat qui lui donnerait ainsi une position de force face à Casmir, chaque royaume devenant ainsi son débiteur après l'élimination des noires armées. Granice s'applique à entretenir des rapports courtois et amicaux avec le reste d'Hybras et avec le continent, n'ayant nul besoin d'ennemis et de problèmes supplémentaires.

Le roi est un homme mince, anguleux et grisonnant, brusque dans ses manières et remarquablement laconique jusqu'à ce que les choses tournent mal, car alors il réagit violemment, ébranlant l'air de ses jurons. Il est marié à Baudille, qui n'a pu lui donner, à son grand désespoir, que quatre filles, Lorissa, Aethel, Ferniste et Byrin. Faute de fils, la succession sera assurée par son frère, le prince Arbamet. Le second frère de Granice, le prince Ospero, ne peut espérer monter sur le trône que si Arbamet décède avant le monarque, mais, détestant l'étiquette et l'atmosphère artificielle de la vie de cour, il ne souhaite en rien cet honneur et vit reclus à longueur d'année dans ses terres d'Ombreleau à s'occuper de son jeune fils Aillas.

Economie

Le royaume de Granice dispose de l'ensemble des ressources nécessaires à sa prospérité. Ses bois contiennent toutes les essences utiles à la fabrication de navires, souples pour la carène et solides pour les mâts, et ses côtes offrent des dispositions naturelles, criques nombreuses et protégées du ressac, propres à abriter des chantiers de construction navale. Ceux-ci montent et gréent des coques pour l'ensemble des royaumes des alentours, employant de nombreux artisans spécialistes. Le plus grand de ces chantiers est Equistran, situé sur la côte orientale de l'île, au sud d'Alceinor, mais chaque village côtier, jusqu'au plus petit, possède son propre hangar à rafistolage et sa zone réservée au raccommodage des voilures.

Les falaises de granit et de calcaire, qui s'élèvent non loin de château Zarcone ainsi que dans le duché des Gorges de l'Ouest, fournissent tout ce que peuvent désirer les maçons : de la bonne pierre de taille pour les constructions les plus monumentales et une roche plus tendre pour les édifices moins massifs et les embellissements de façades. La région la plus occidentale de l'île possède deux mines de fer très prolifiques, où des centaines de mineurs et d'ingénieurs s'occupent de l'extraction du minerai dont un bon tiers est exporté.

Malgré tous ces avantages, les Troices tirent leur principale ressource de leur alliée de toujours : la mer. En dehors de la capitale, chaque famille comprend au moins un membre qui vit de la pêche. Les mieux lotis possèdent leurs propres barques, alors que les plus défavorisés s'engagent sur les bateaux de leurs voisins. Un homme qui n'a pas le mal de mer – et un Troice n'a jamais le mal de mer ! – trouvera toujours du travail sur l'île. Les femmes ne sont pas en reste, puisque ce sont elles qui préparent le produit du labeur de leurs hommes et qui vont le vendre dans les villages de l'intérieur des terres. Le golfe Cantabrique et la mer de Tethra sont si généreux en poissons qu'on les retrouve, séchés, sur les étals d'Aquitaine, de Galice et du Dahaut. En plus de la pêche, l'audace et l'expérience des marins troices permettent de ramener par la mer, depuis de lointaines contrées, les nombreuses marchandises précieuses et utiles qui trouvent preneurs à très bon prix dans l'ensemble des Isles Anciennes : soieries, brocards, huiles, pierres précieuses, épices, armes et bien d'autres.

A contrario, l'agriculture n'est pas très développée, malgré la fertilité d'une grande partie des sols. Le royaume est toutefois capable de subvenir à ses besoins et les importations de nourriture venue du Lyonesse ne servent qu'à satisfaire les goûts exigeants des plus riches. Les vignes de l'est de l'île produisent quantité de fûts de bons vins, blancs et rouges - notamment la célèbre *Cuvée d'Alceinor*, très fruitée - qui sont appréciés jusque sur les tables du Dahaut. Pour en finir avec les présents du sol troice à ses habitants, les Terres Vertes voient pousser nombre de noyers et de noisetiers, dont les fruits sont utilisés pour produire des huiles de qualité, ou pour agrémenter les pâtisseries de Porthouse Faming.

Une armada impressionnante

La marine troice dispose de plus de quatre-vingts cogs armés et d'une trentaine de galères de tout premier ordre pour assurer la sécurité de son territoire. Les combattants embarqués, près de dix mille, sont bien entraînés, ce qui n'est pas forcément le cas des autres flottes des Isles, dont ce sont souvent des troupes terrestres réquisitionnées qui servent dans la marine. L'armée du royaume ne regroupe que quatre mille hommes, dont la principale mission reste d'assurer les communications, surveillant les routes contre les brigands et les côtes en vue d'empêcher un débarquement de Skyls en goguette...

Curiosités et lieux notables

Domreis

La ville a été bâtie dans une baie étroite et profonde, fermée par une digue de terre malicieusement nommée le Crochet du Lutin. Château Miraldra, le palais du roi, édifié côté terre, sur une éminence rocheuse à la base de la digue, permet de contrôler la porte occidentale de la ville, bâtie en arc de cercle tout autour de son port et enserrée entre plusieurs collines abruptes, qui se gomment à quelques portées de flèches des murailles pour devenir une vaste plaine. Le temple de Gaea, appelé Palaeos, se dresse à moins d'un mille à l'est de Domreis, au sommet d'une de ces collines. C'est là que les anciens ducs

étaient couronnés et que sont à présent célébrés les sacres des rois du Troicinet. Plus près de la ville, la colline du sémaphore dresse ses cent quatre-vingts pieds de hauteur et permet la surveillance attentive des allées et venues des navires grâce à l'épaisse tour ronde, d'origine romaine, qui la surplombe. Celle-ci est également le lieu des exécutions capitales des criminels de droit commun, dont les cadavres à moitié dévorés par les oiseaux charognards pendent mollement aux créneaux, rappelant aux visiteurs qui s'approchent de la capitale qu'il vaut mieux ne pas défier l'autorité du roi.

Le roi Granice.

Domreis est une très ancienne cité dont certains bâtiments conservent la structure ou les plans des constructions originales d'époques danéenne ou romaine, ainsi, le Palaeos et toute la partie orientale des murailles, les bains publics, la rade du port et les égouts qui percent la colline sous Miraldra. Ces anciennes réalisations constituent de bien utiles héritages du passé, que les seigneurs du crû se sont souciés de préserver et de maintenir en état. Malheureusement, les guerres qui marquèrent la période des chevaliers pillards, puis celle de leur liquidation par sire Aresius, ont provoqué la disparition de nombre de ces témoignages du passé. Une partie des pierres de taille de Miraldra provient des anciens temples des dieux evadnoï Hec et Cron, qui se dressaient au nord de la ville, et dont il ne subsiste plus rien, hormis des traces sur le sol désert où, dit-on, des fantômes viennent déambuler certaines nuits d'hiver. On raconte aussi que la période de la remise au pas des chevaliers pillards aurait vu la destruction d'une formidable colonnade, la jetée des Géants, qui paraît-il suivait la courbe du Crochet du Lutin, et se prolongeait sur les eaux sur plusieurs dizaines de pas avant de former une grande place au milieu des flots où les rois antiques, les géants marins et les tritons se réunissaient et festoyaient ensemble.

L'urbanisme de la capitale est articulé autour de son port, les quartiers s'en éloignant de part et d'autre de la voie de Zarcone, l'avenue principale qui traverse la ville depuis la porte méridionale. Celle-ci mène le visiteur jusqu'à l'une des plus remarquables rades de toutes les Isles Anciennes, profonde, large et bien défendue, où la moitié de la flotte troice pourrait tenir, certes en rangs serrés, mais sans craindre d'en racler le fond. Le Crochet du Lutin qui rend toute attaque par mer pratiquement impossible, est protégé par une longue muraille à chemin de ronde, pourvue de huit tours, s'étendant depuis le château du roi, au nord de la cité, jusqu'à l'extrême pointe du Crochet, où elle se termine par un phare. Dans l'autre sens, la voie de Zarcone mène le voyageur jusqu'à la côte australe de l'île, aux portes du domaine du prince Arbamet.

Au levant sont rassemblés les bas quartiers, à l'occident ceux de la bourgeoisie et de la noblesse. A gauche de l'avenue, en partant du port, vivent les marins puis les ouvriers et les artisans ; la partie droite est habitée, de la mer au palais, par les marchands, les érudits et les militaires. La partie la plus cossue de la cité est celle qui se trouve à mi-chemin entre la route du sud et le château Miraldra; c'est le quartier des artisans de luxe et des savants. Le style des bâtiments est assez monotone : la ville est construite d'édifices en bois, au plan plus ou moins carré, comptant généralement deux étages et des toits de tuiles rouge sombre. Des ruelles pavées de galets les sépare les uns des autres et évitent au promeneur de finir, les jours de pluie, crotté de boue jusqu'au genou. Après qu'un terrible incendie, à l'époque du duc Helm, ait détruit un bon quart de la ville, il a été décidé d'aérer la cité avec des avenues et de petites places qui servent de coupe-feu en cas de récidive. Domreis n'est pas une très jolie ville ; elle apparaît de loin comme une tache sombre ponctuée çà et là de points clairs correspondant aux édifices de pierre, romains ou danéens, qui subsistent encore.

La ville est par contre joyeuse et animée; elle recense quarante mille habitants dans ses murs et les visiteurs y sont bienvenus. L'auberge de l'*Etoile Verte*, située sur le port, leur offre un gîte modeste mais propre pour une somme modique. Les soirées qui s'y déroulent ne sont jamais tristes et son tenancier, Ludiar, n'hésite pas à pousser lui-même la chansonnette, en souvenir de son passé de marin. Pour ceux qui cherchent un environnement plus choisi, l'*Aigle Noir* devrait leur convenir. Pour trois sous, ils découvriront un endroit calme, pourvu d'un confort acceptable.

Au nord-ouest de la cité, le château Miraldra veille sur la deuxième porte de Domreis, percée dans les murailles du couchant. A l'origine, le château n'était guère plus qu'une tour de guet, mais sous l'impulsion de sire Aresius, il s'est développé, quoique de façon chaotique. C'est avec peine que l'on cherchera l'harmonie ou l'utilité de la stupéfiante quantité de rajouts – salles, galeries et annexes. Les quatorze tours du palais ont apparemment été bâties sans la moindre logique si l'on en juge par l'extrême diversité, tant de leur masse, que de leur hauteur. Miraldra, comme le reste de la capitale, est ceint de murailles d'une orgueilleuse prétention et d'une épaisseur largement excessive. La seule explication articulée par les savants interrogés tient en ce qu'Aresius désirait, par la seule construction de sa forteresse, montrer aux chevaliers pillards l'étendue de son pouvoir et de ses moyens. A en juger par ses résultats, l'histoire lui a donné raison.

Un lourd édifice de pierre et de bois de trois étages occupe tout un côté de l'esplanade située en face de la résidence royale, au bout de la place d'armes. C'est le collège des Ducs, une institution qui offre aux jeunes nobles et aux bourgeois les plus riches les avantages conjoints d'une université haut de gamme et d'une caserne d'officiers. Après avoir appris, à l'université voisine, à maîtriser les sciences du *trivium* et du *quadrivium*, les cadets passent deux années supplémentaires, dans l'uniforme bleu et argent au casque panaché d'écarlate, pour parfaire leur usage des armes, leur connaissance de l'art de la guerre et leur capacité à négocier la paix. Les cadets du collège des Ducs sont la fleur de la nation troice et sont présents à toutes les grandes cérémonies officielles du royaume, encadrant la famille royale, dont ils doivent être en toutes circonstances le plus sûr soutien.

Le Palaeos

Le Palaeos est le temple dédié à Gaea, la déesse tutélaire du Troicinet. C'est une construction très ancienne, assise au sommet d'une colline, entourée d'un parc richement boisé que délimitent encore les belles pierres blanches danéennes que le temps a érodées et qui formaient jadis une gigantesque enceinte de colonnes où était sculptée, dit-on, toute l'histoire du peuple de Dana. Le temple, ouvert à tous vents, est posé sur un socle comptant sept marches, et son lourd entablement est supporté par de hautes et puissantes colonnes. Au milieu du temple, sur l'autel, brûle le feu dynastique qu'entretiennent jour et nuit, par groupe de deux, les jeunes prêtresses vierges dédiées à la Grande Déesse. La légende veut que ce feu ait été allumé par le roi danéen Tabbro en personne et que, depuis, il ne se soit jamais éteint. Personne ne sait ce qui arriverait si cela devait se produire, mais tous les sages s'accordent à dire que cela n'augurerait rien de bon pour l'île.

La tradition veut que, depuis la nuit des temps, ce soit au Palaeos que les seigneurs du Troicinet, ducs ou rois, prêtent serment. Le futur souverain s'agenouille devant le grand prêtre qui porte la couronne en mains et qui prononce les paroles de bénédiction qui remonteraient, elles aussi, au roi Tabbro. Le religieux pose alors l'épée sacrée des rois devant le nouveau monarque, qui se saisit farouchement de la garde en forme de croix, puis il entaille le front du souverain à l'aide d'un poignard afin de déposer sur l'épée plusieurs gouttes de sang, symbole de l'union mystique qui lie le roi à son royaume. Le grand prêtre n'a alors plus qu'à le couronner pour achever la cérémonie et en faire le seul roi légitime de l'île. La solennité des promesses prononcées par le nouveau souverain est encore renforcée par la certitude, partagée par l'ensemble des Troices, que tout serment prêté à portée de voix du Palaeos est pris en charge par Gaea elle-même et qu'elle veille à son respect, dans la lettre comme dans l'esprit.

Les mères troices racontent souvent à leurs enfants l'histoire du jeune marin Hynos, pour leur rappeler l'importance de l'honnêteté et leur enseigner la grandeur de la déesse tutélaire du royaume. Fier de son physique, vantard et peu enclin à la vérité, le jeune homme s'était amouraché d'une des prêtresses du Palaeos lors d'un passage à Domreis. Une nuit, il vint la retrouver près du temple, mais elle se refusa à lui, de peur de devoir abandonner son statut qui réclame une virginité sans faille. Elle lui demanda de revenir la chercher la saison suivante, car elle aurait alors eu le temps de réfléchir et, peut-être, de changer d'opinion. Hynos lui promit tout ce qu'elle voulait, y compris de ne connaître charnellement aucune autre femme avant qu'elle ne lui ait fait sa réponse, mais se jura à lui-même de profiter de toutes les occasions qu'il rencontrerait dans les ports. Avant leur séparation, la jeune fille lui rappela que son serment avait été entendu par Gaea et qu'il ne pourrait le parjurer sur son domaine sans encourir la colère de la déesse. Un peu inquiet, tout de même, Hynos retourna à bord de son navire et trouva la parade à son malheur : il n'avait qu'à rester sur l'eau, territoire d'Atlante, et serait alors à jamais hors de portée du courroux de la déesse de la terre. Sa vie devint un peu monotone, mais, grâce aux amis qu'il comptait dans l'équipage, les femmes de petite vertu venaient quand même à lui quand le besoin de tendresse se faisait par trop sentir. Tout allait pour le mieux jusqu'au naufrage qu'il subit six ans plus tard, non loin de la pointe de Fflaw. Obligé de nager jusqu'à la côte, il hésita un bon moment avant de rejoindre la terre ferme, se demandant si Gaea se souviendrait du serment fait à la jeune prêtresse si longtemps après, si son domaine comprenait le nord d'Hybras, si éloigné du Troicinet ou si la légende de la colère de la déesse était tout simplement fondée. L'eau étant froide et ses bras fatigués le rappelant à la cruelle réalité de sa situation, il décida de tenter le coup et rejoignit finalement le rivage. Il fit un pas sur le sol, puis deux, prêt à être foudroyé sur place, mais rien ne vint... Il vécut encore une pleine semaine, alité à cause de la forte fièvre qui le tenait, avant de se voir emporté par la pneumonie contractée durant son séjour aquatique. Gaea s'était souvenue.

Equistran

La construction du plus grand chantier naval du Troicinet fut entreprise par le duc Grabolt à environ deux milles au sud d'Alceinor, sur la côte orientale de l'île. Il en choisit le site parmi une série de criques peu profondes arrosées par la rivière Equiss, provenant directement du haut des Terres Vertes, plus au sud. Les premières années, ce n'était qu'un grand arsenal maritime, mais, au fil des règnes, la place s'est développée et est devenue à présent une véritable petite ville, désertée à la nuit tombée quand les ouvriers retournent chez eux et quand seule une garde réduite protège les carcasses des géants en devenir. L'endroit choisi, situé à proximité d'une grande forêt, arrosé par le courant puissant de l'Equiss, suffisant pour alimenter les cinq moulins à aubes de la scierie et baignant dans de calmes baies qui ont permis de creuser, sans effort superflu, les bassins artificiels nécessaires à la mise en cale sèche, présente toutes les qualités requises pour la construction et la réparation des navires.

Tous les corps de métier en rapport avec la construction navale sont regroupés sur place. Les ouvriers viennent des villages alentours et de la ville d'Alceinor elle-même. On trouve parmi eux des cordiers, des charpentiers, des voiliers, des calfats, ainsi que bien des cuisiniers pour nourrir tout ce beau monde. Plus de mille trois cents personnes se rendent sur place chaque jour pour y gagner leur pitance, et ce nombre n'est pas excessif en regard du travail qui s'y accomplit. Plus de la moitié de la flotte troice sort en effet de ces ateliers, dont les activités vont de l'accastillage des cogs marchands à la navalisation des galères de guerre, en passant par la pose des gréements des voiliers et par le calfeutrage des carènes. De plus, même les navires les plus résistants ont besoin de réparations, et ils n'en trouveront pas de plus minutieuses que sur le site qui les a vu naître et où ils reviennent de temps à autre se faire choyer. Dans sa totalité, Equistran forme à l'heure actuelle un carré de cinq cents pas de côté, entièrement consacré à la chose maritime. Il abrite, dans son enceinte légèrement fortifiée, deux bassins de radoub, trois bassins artificiels, cinq grandes scies de six pieds de long forgées entièrement en métal, actionnées par la force hydraulique, et valant chacune plus de cinq couronnes, deux grandes anses où attendent les bateaux à retaper, un atelier uniquement consacré à la confection des cordages et deux, à celle des voilures. A toutes

Un chantier sous haute surveillance

Une garnison de cinquante hommes d'armes protège constamment le chantier naval, des soldats auxquels il convient d'ajouter les troupes embarquées sur les navires de guerre qui mouillent à proximité en attendant une réparation.
C'est donc plutôt à une centaine de soldats que doit s'attendre l'inconscient en mal d'ennuis qui désirerait s'offrir une petite virée de pillage en Troicinet. Les fortifications, il faut l'admettre, font moins grande impression : les remparts de bois qui entourent la place datent un peu et sont passablement vermoulus. De plus, toute une section en a été enlevée il y a quelques années pour agrandir l'un des bassins et n'a jamais été remplacée.

ces activités, il convient d'ajouter deux exploitations forestières, sises à plus d'un mille à l'intérieur des terres et les efforts entrepris pour acheminer une bonne part du bois utilisé à Equistran depuis les forêts du nord du Ceald. Des navires chargés de troncs arrivent en effet deux fois par mois en provenance des domaines de sire Foirry, entraînant un surcroît d'activité durant quelques jours.

Le chantier naval troice est largement plus productif que ceux du Dascinet, au grand dam du roi Yvar Excelsus, qui a envoyé plusieurs espions à Equistran. Grâce à leur travail, les Dasces se sont très largement inspirés de l'organisation de leurs voisins. Malheureusement, comme aucun espion ne peut rendre les artisans locaux plus capables et les matériaux meilleurs, le travail troice reste supérieur.

Ombreleau

Lorsque, depuis le Port-de-la-Sorcière, en dessous du cap Brumeux, on remonte le courant de la rivière Rondante, on finit par arriver au col de la Trouée de l'Homme Vert. Depuis ce promontoire, on bénéficie d'une vue qui permet d'embrasser le Ceald dans son ensemble. De haut, il s'étend en bandes colorées : vert embrumé tirant sur le noir, jaune grisâtre, sombre bleu, lavande fumé, alors qu'au loin miroite la surface argentée de Chanteleau, le seul lac de l'île. En redescendant dans la plaine, le visiteur croise deux villages, traverse une vaste forêt, longe, non loin du lac, un marais alimenté par de multiples cours d'eau et très bien fourni en volatiles – hérons, faucons, merles, foulques, butors et canards – franchit un verger de poiriers et termine son périple au pied des remparts d'Ombreleau, la demeure séculaire des seigneurs du Troicinet. De nombreux arbres dissimulent en partie ses murailles et adoucissent de leur ombre l'aspect massif des tours. Sur les berges, des mûriers et des figuiers répandent une forte odeur de miel durant la belle saison.

Ombreleau a été construit durant la période troublée des chevaliers guerroyeurs, afin de protéger le Ceald et d'autoriser une navigation paisible sur le plan d'eau. C'est un château imposant, pourvu de tours d'angle rondes et trapues avec des toits coniques recouverts de tuiles. Un donjon fut construit au centre de la forteresse sur le même modèle que les tours extérieures, mais en plus grand. Le bâtiment dans son ensemble fut bâti au bord du lac, si près que deux des tours et le corps principal se retrouvent partiellement immergés. Le donjon abrite une vaste salle de réception pourvue d'une large table en fer à cheval capable d'accueillir plus de cinquante convives en même temps, une bibliothèque bien fournie, des vestiaires, des salons et des chambres d'hôtes confortables, ainsi que l'ensemble des communs que l'on peut attendre dans un tel endroit.

Le château est la demeure du prince Ospero, frère du roi Granice. C'est un homme de faible constitution, à l'âme portée aux élans de la poésie et aux aspirations d'érudits et d'archéologues. Le seul ajout qu'il fit réaliser au château est une terrasse aménagée au pied du donjon, qui s'avance sur le lac et qui permet d'assister aux magnifiques couchers de soleil en sirotant le vin de la région – le San Sue – et en grignotant des noix. Le prince était marié à Ainor, qui mourut en mettant au monde son fils unique, Aillas, il y a une quinzaine d'années. Ospero a donné la meilleure éducation possible à son enfant; il a fait venir de Domreis les précepteurs les plus réputés du royaume afin de lui enseigner, le mieux possible, les mathématiques, l'astronomie, la musique, la géographie, l'histoire et la littérature. L'éducation physique d'Aillas n'a pas été négligée pour autant, mais comme Ospero n'est pas un homme de guerre, il a confié cette tâche à Tauncy, son bailli. Ce dernier a dévoilé au jeune garçon tous les mystères du tir à l'arc, du maniement de l'épée et du lancer de couteau. Tauncy est un homme très adroit, qui préfère la finesse à la force brute, et Aillas, en très bon élève, progresse vite et bien. Il présente à présent, malgré son âge encore tendre, une véritable stature d'athlète : mince de hanches et carré d'épaules, sa musculature bien découplée faisant oublier une taille modeste. Ses cheveux châtain clair taillés en forme de bonnet et couvrant le haut de ses oreilles, son nez court et droit et la ligne nette et bien dessinée de sa mâchoire confèrent à son visage fermeté et détermination.

La maisonnée du prince est complétée par Weare, le chambellan, toujours de noir vêtu, qui porte en permanence le trousseau des clés des différentes portes du château, symbole de son statut et de son importance, par Cern, un garçon d'écurie du même âge qu'Aillas, qui est son compagnon de jeu et de luttes amicales, et par Flora, la seule femme d'Ombreleau, qui assure le service et la cuisine.

Un fort à la dérive

L'aspect défensif d'Ombreleau s'est largement atténué au fil du temps, puisque les périodes de troubles appartiennent à un passé lointain et que l'île connaît une période calme et prospère. Le pont-levis n'a jamais été relevé de mémoire d'homme et l'armurerie reste silencieuse, à part lorsqu'il faut forger des fers à cheval ou remmancher une pelle. Dernier détail révélateur, aucune garnison n'est maintenue sur place. C'est à peine si les seigneurs d'Ombreleau maintiennent encore à leur service une poignée d'hommes d'armes qui servent de majordome, de fauconnier ou de portier et qui passent à peine quelques heures par semaine à s'entraîner au maniement de leurs armes.

Port Mel

Située au point le plus septentrional de la façade orientale de l'île, Port Mel, avec ses deux mille âmes, est la bourgade la plus importante à des lieues à la ronde. Elle vit essentiellement de la mer. Protégée par le cap extrême de l'île, à quelques centaines de pas plus au nord, la rade est calme et vaste, et contient aisément les barques de pêche et les rares karfs des habitants. Le môle n'est qu'un long étalage de filets en ravaudage, de voiles mises à sécher, de cordages enroulés et de paniers à nettoyer. Sur les cinq cents huit hommes de la ville, trois cents quatre-vingts travaillent comme pêcheurs, les autres se répartissant entre les maigres champs alentours, les quelques vignobles et les tâches plus manuelles du bâtiment. Ce sont là des pourcentages conformes à ce que le voyageur peut remarquer dans son périple sur l'ensemble de l'île. La mer abonde en poissons : sardines, harengs, dorades, merlans et rougets, pêchés au chalut, c'est-à-dire à l'aide de filets en forme de poche qui sont traînés derrière les embarcations. Certains navires sont même équipés pour attraper de plus grosses prises comme des thons.

Port Mel fête chaque année le solstice d'été avec les six villages de la région. Pour l'occasion, tous les habitants de la contrée se rendent à la bourgade principale pour trois jours de festivités. Le point d'orgue de ces réjouissances est l'organisation du Grand Défilé, des réjouissances qui se présentent en trois phases. La première consiste à parer de guirlandes de fleurs et

de peintures gaies une dizaine de barques de chacune des sept localités, et de les faire naviguer en cortège dans la rade, au son d'une musique de fête produite par de petits orchestres embarqués ; la seconde voit un groupe de notables se charger de la lourde tâche de désigner sept jeunes filles pour représenter les Sept Grâces durant la fête ; la troisième se déroule le lendemain, sur la terre ferme et présente le défilé d'une série de chars gaiement décorés, qui traversent le bourg de part en part entre deux rangées de spectateurs qui chantent, rient et boivent beaucoup. Les jeunes filles choisies la veille, vêtues de toges et portant des couronnes de fleurs dans les cheveux, se tiennent sur les chariots, d'où elles lancent des poignées de pétales sur leur passage en gratifiant la foule de leur plus beau sourire.

L'île des sternes

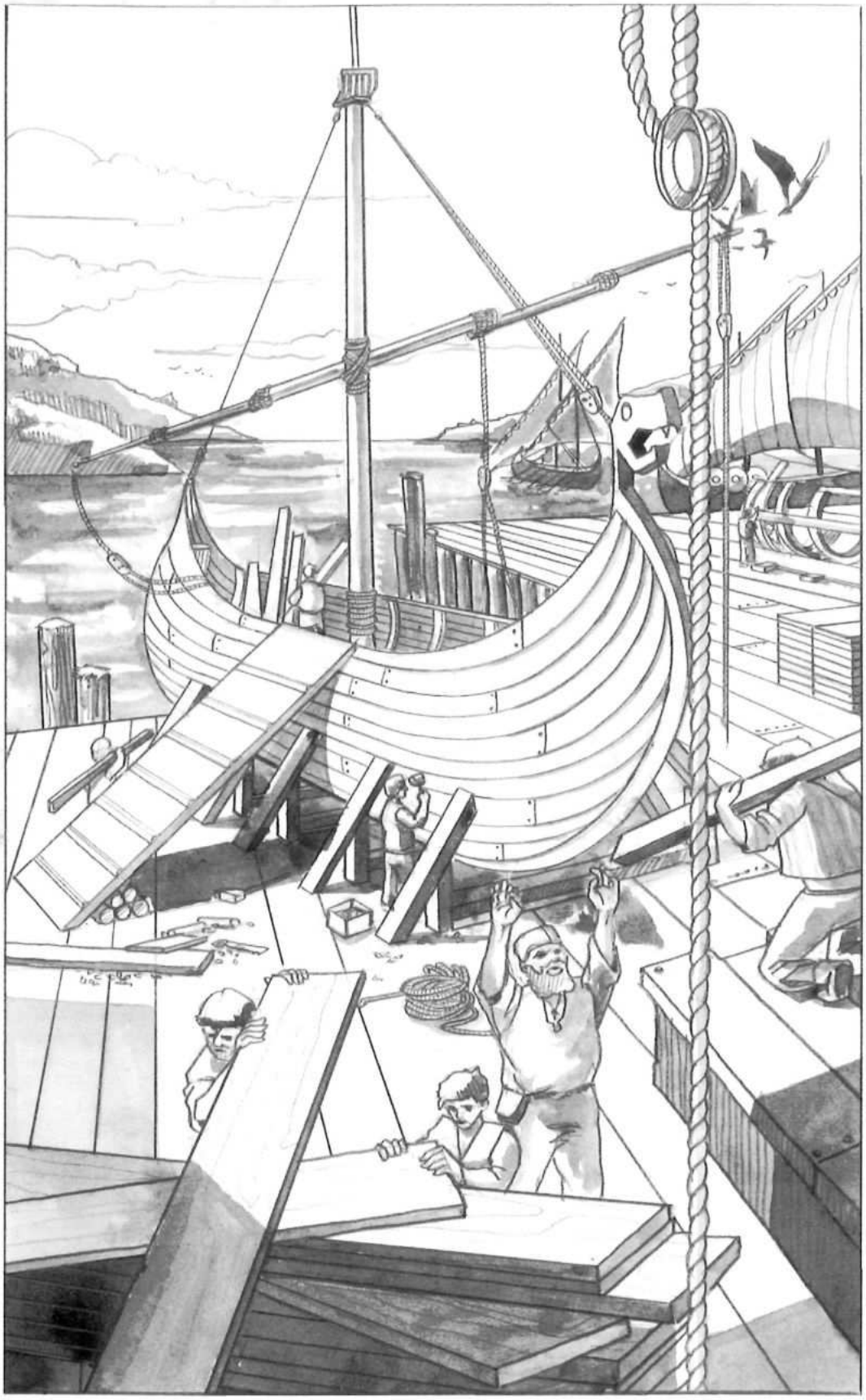
A l'ouest du Troicinet, un petit archipel émerge des flots de la mer de Tethra, étrangement appelé, au singulier, « l'île des sternes ». Une appellation due aux volatiles qui y font escale lors de leur grande migration vers le sud au début de la période froide du nord de l'Europe. Il s'agit de plusieurs centaines de petites îles, dont les neuf dixièmes ne dépassent pas la taille d'un gros rocher, mais dont six sont suffisamment grandes pour que de la végétation s'y soit développée.

Bien que rien ne la rattache réellement au Troicinet, l'île des sternes est néanmoins sous la houlette des hommes de la plus occidentale des Isles Extérieures. Cette domination n'est contestée par personne, et ce pour deux raisons. La première est économique : il ne semble pas qu'il y ait la moindre ressource intéressante sur ces bouts de cailloux. La deuxième est technique : la zone est relativement dangereuse à cause de ses courants changeants et seuls les marins troices osent s'y risquer. La Couronne troice, elle, a trouvé deux utilités à ces morceaux de roches apparemment dénués d'intérêt. D'une part, elle a profité de la crainte inspirée par les courants de cette région pour transformer en prison quelques unes des îles les plus grandes. Ils sont ainsi devenus un lieu d'exil idéal pour les gens dont Granice souhaite se passer pour quelques temps. Abandonnés à leur sort, les exilés doivent survivre par eux-mêmes, sans grand espoir de voir un jour un navire battant un autre pavillon que celui du Troicinet s'arrêter à proximité de ce qui risque bien d'être leur dernière demeure. En se nourrissant de racines de plantes, de poissons pêchés, et, lorsque que c'est la période des migrations, d'un ou deux sternes tués à coups de pierres, certains prisonniers ont passé des années sur l'île des sternes. Le record de longévité en ces lieux est détenu par le chevalier Madrar, accusé d'espionnage pour le compte du Dascinet à l'époque du duc Helm, qui est resté plus de vingt ans sur un îlot d'un mille sur deux. Il a eu le temps d'y construire une grande cabane, de cultiver un petit champ de betteraves et un autre de pissenlits, alors que nombre de ses compagnons d'infortune, désespérés, se sont pendus après moins d'une semaine d'isolement.

La deuxième utilité que Miraldra trouve à cet ensemble d'îles est liée à la présence massive, deux fois dans l'année, des oiseaux qui lui ont donné son nom. Après seulement quelques jours sur cet archipel, ils laissent une trace aussi visible qu'odorante et peu ragoûtante : le guano, une ressource précieuse. En effet, les déjections des oiseaux sont utilisées comme engrais, car c'est une fumure bien plus efficace que le crottin de cheval, par exemple. Les paysans payent donc volontiers d'un bon prix ce fertilisant, ce qui justifie les deux expéditions annuelles menées sur l'île des sternes par des marins dénués de toute sensibilité excessive aux odeurs. Le guano est évidemment présent sur tous les bords de mer, au Troicinet comme ailleurs, mais il est intéressant d'aller le chercher sur ces îlots difficiles d'accès, car sa concentration y extrême sur un tout petit périmètre. Trois bateaux se partagent la tâche de récupérer ces déjections de volatiles, un nombre largement suffisant pour récolter l'ensemble de la production. Leurs capitaine ont obtenu du roi un privilège d'exclusivité en échange du payement, chaque année, de la somme de vingt couronnes. Les profits qu'ils en tirent font de cette récolte une activité rémunératrice et ils ne sont pas prêts a y renoncer. Les trois équipages ont reçu le surnom peu flatteur de « puants », de l'ensemble de la marine troice. En plus des raisons évidentes qui justifient une telle appellation, il convient de rappeler que la finalité de leurs efforts est de revendre le produit récolté à des paysans, une catégorie de personnes peu considérée dans les milieux des marins. La moquerie porte également sur le fait qu'ils se montrent possessifs en ce qui concerne leur précieux produit. Malheur à celui qui tenterait de leur en voler quelques livres, il se verrait

Un bateau de pêche exceptionnel

Le Ver-Luisant, *le bateau de Lotar, n'est pas le plus grand de la flotte de Port Mel, mais il fait bonne figure avec ses dix pas de long. Outre son fils, Lotar emmène avec lui, les jours de pêche, trois autres hommes, car il se fait une spécialité de la pêche au gros. Il utilise des filets à large maillage pour emprisonner l'animal, puis laisse le soin aux membres de l'équipage de le ramener à proximité de l'embarcation et vient leur prêter main forte pour assommer les prises à coups de gourdins et de gaffes. Lotar est très fier d'avoir à son actif la plus belle prise du bourg, un thon de plus de dix pieds de long, qui a lutté près de deux heures avant de finir sur le pont du* Ver-Luisant.



NAVIRES & NAVIGATION

Où l'on retrouve nos trois voyageurs quittant les Isles Extérieures à bord d'un cog troice gouverné par un capitaine très pointilleux quant au respect des coutumes maritimes, ceci au détriment de l'intrépide Cand qu'un besoin soudain de discrétion avait poussé à la clandestinité.

La proue du navire se soulevait et retombait au rythme lent des profondes vagues que creusait un tempétueux vent du nord. Toute voilure dehors, le cog filait bon train vers les côtes du Lyonesse. Si quelques marins assuraient encore l'essentiel des tâches nécessaires à la manœuvre du bateau, la plupart assistaient avec enthousiasme au divertissement imaginé par le capitaine. Un homme était suspendu par les pieds au bout d'une vergue et, lorsque l'étrave quittait le creux pour regagner la crête, son corps disparaissait presque tout entier dans les flots écumants. La seule personne qui n'appréciait guère ce très discutable spectacle se tenait assise près du grand mât. Maître Queslin, en effet, affichait la mine déconfite des gens indisposés par le tangage. Quant au capitaine, posté sur le gaillard arrière, il surveillait le déroulement de l'opération avec froideur. Les ans avaient tracé leurs signatures argentées dans ses cheveux noirs comme dans sa barbe taillée avec soin. Son visage, lessivé par les embruns, avait toute l'apparence de la pierre et nulle émotion ne semblait pouvoir l'animer.

L'apparition d'une jeune femme sur le pont détourna l'attention de quelques matelots auxquels se rallia, suite aux exclamations stupéfaites de ces derniers, la totalité des membres de l'équipage. Le capitaine se tourna vers l'origine de cette diversion impromptue. Une légère crispation de la mâchoire fut le seul signe révélant sa fugitive déconcertance. En effet, la passagère qui avait embarqué hier au soir à Domreis portait de beaux atours tirés sans aucun doute possible de la garde-robe personnelle du maître de bord. Un long gilet de velours azur passé sur une chemise de lin blanc rehaussait les formes exquises de la dame, alors qu'une haute paire de bottes de cuir dévoilait la ligne parfaite de ses jambes. Un large ceinturon fermé d'une boucle d'or à l'effigie d'un triton affinait délicieusement sa taille. Ses cheveux, laissés libres, cascadaient le long d'un manteau de laine grenat ourlé d'or, que le vent chassait sur le côté.

– C'est une belle matinée pour une exécution, capitaine, lança-t-elle en montant avec grâce les marches menant au gaillard. Mais pour la trouver à mon goût j'aurais préféré voir un brigand sanguinaire au bout de la corde.

– Je vois, dame Saliène, que vous avez largement profité du confort de ma cabine, éluda l'austère marin. Et je suis ravi de constater que ses habits virils ne peuvent masquer votre délicieuse beauté, continua-t-il avec un peu plus de chaleur. Devant la moue écœurée de la jeune femme, il reprit la parole.

– Laissez-moi vous rappeler que ce scélérat, outre sa clandestine présence à bord, compte à son palmarès une série de crimes odieux qui lui méritent cent fois la baille.

– Tiens donc ! s'écria-t-elle, me ferez-vous le plaisir de m'en conter quelques-uns ?

Le capitaine parut réfléchir un moment, puis se décida à parler.

– Il a profané un temple et perpétré des outrages sur au moins trois de ses servantes qui ont dans l'aventure, je vous le rappelle, perdu leur virginité et une bonne partie de leur innocence ! énonça-t-il d'une voix vibrante d'indignation.

– Voyons, capitaine, je ne peux m'empêcher d'être impressionnée par un homme d'une telle vigueur et très certainement doté de cette délicatesse qui nous désarme – nous les femmes – et nous permet d'accéder, sans concession, à une pleine et consciente soumission. La jeune femme accompagna sa réplique d'une œillade explicite qui ralluma un désir que le marin croyait sur l'heure en berne.

– C'est un fieffé vantard qui s'est de surcroît illustré en maltraitant sans scrupule et sans dignité la fleur de notre noblesse, se reprit le coureur troice. Mais il savait déjà que la charmante personne qui lui faisait face avait perçu son trouble. Il n'attendit pas longtemps la riposte d'une dame Saliène rompue à ces joutes verbales.

– Il m'a été confié que ces derniers étaient trois, bien armés et instruits, et que le pauvre n'avait pour lui que son courage, ses aptitudes de combattant, ainsi qu'une batterie de plats joliment apprêtés. Je ne pense pas faire preuve de légèreté que de montrer mon admiration pour ce vaillant bretteur qui porte haut des qualités masculines de moins en moins représentées de nos jours.

– J'ai peur de n'avoir pas bien saisi cette dernière allusion, dame Saliène, énonça-t-il sur le ton aride de la colère contenue.

– Je faisais mention à la manière dont est traité ce pauvre bougre. Au bout de sa corde, il me semble avoir du mal à défendre sa cause. Si j'étais un homme, et que je nourrissais un quelconque grief envers lui, je me ferais un devoir de réparer le différent lors d'un juste et honorable duel, répondit la jeune femme sans se laisser impressionner.

– Il m'apparaît que vous méprisez ma conduite… commença le capitaine, sur le point de laisser éclater sa fureur. Dame Saliène, sentant un mauvais grain s'abattre sur la conversation, tempéra ses propos.

– Allons capitaine, je ne vous juge pas. Vous deviez, de par votre autorité, agir et punir ce jeune impétueux, concéda-t-elle. Mais poursuivre plus avant le châtiment me semble étranger à la haute opinion que je me fais de votre personne. Ce que j'apprécie par-dessus tout chez un homme, c'est sa magnanimité.

Le capitaine aspira plusieurs goulées d'air, puis fit un signe de tête à son chef d'équipage. Ce dernier cria des ordres et le supplicié transi fut hissé sur le pont. Une poignée de marins le portèrent en fond de cale, suivi par un Queslin pâle et titubant.

– Vous avez toute ma gratitude capitaine, le remercia en souriant dame Saliène. Je vais maintenant regagner votre cabine afin de me réchauffer un peu. J'espère que vous ne me laisserez pas seule trop longtemps.

Alors qu'il regardait la jeune femme s'éloigner, le capitaine se surprit à songer qu'une douce défaite vaut largement une amère victoire.

Fort de cette constatation, la colère reflua de son cœur comme le jusant. Il s'imposa de rester encore quelques temps sur le gaillard – pour les apparences – et se rendit enfin dans ses quartiers pour y cueillir les fruits de sa mansuétude.

Introduction

Le rapport des Isles Anciennes à la mer est évidemment essentiel d'un point de vue géographique, mais il l'est tout autant au niveau social et s'avère, bien sûr, d'une rare importance économique. Leurs relations avec l'extérieur dépendent, en effet, exclusivement des liaisons maritimes et les déplacements d'un royaume à l'autre, à l'intérieur même de l'archipel, sont souvent effectués à bord d'un bateau.

Que ce soit commercialement ou militairement, les navires occupent une place prépondérante dans la vie des Isles et rares sont les insulaires à n'avoir jamais mis les pieds sur le pont d'une nef. La construction et le développement des vaisseaux de haute mer fait partie intégrante de la vie hybrasienne et chaque région possède ses chantiers navals, allant du simple petit abri pour ravauder les voiles, au gigantesque complexe comprenant plusieurs bassins pour le carénage des bâtiments.
Les Isles Anciennes sont entièrement dépendantes de la navigation pour le commerce. L'archipel étant riche, il peut importer un grand nombre de denrées, et aurait énormément de peine à subvenir à ses besoins en cas d'arrêt brutal des relations qu'il entretient avec l'extérieur.

La marine marchande est très développée sur les îles et comprend bon nombre de nefs et de cogs qui constituent les cargos les plus importants pour le transport de toutes les marchandises pondéreuses. Les ports ne cessent pratiquement jamais leur activité et ces places de repos pour les navires ne le sont pas pour les hommes, les dockers n'ayant de cesse de débarquer les caisses et les mousses de vérifier les étais, alors que les tavernes retentissent des chants et des cris des professionnels de la mer venus soigner leur solitude le temps d'une escale. Pour survivre, chaque ville d'importance se doit de posséder un beau et grand port afin d'accueillir le nombre de bateaux nécessaires à ses besoins. Les rois et les seigneurs en sont bien conscients, qui déboursent sans compter pour l'établissement de débarcadères supplémentaires ou pour l'érection d'un nouveau phare. Les môles se multiplient et réservent des places de transaction entre marchands locaux et étrangers, ainsi que des entrepôts en suffisance pour stocker les marchandises les plus volumineuses, en attendant un départ pour une destination lointaine ou une répartition dans les échoppes de la ville. Les rades sont parcourues en tous sens par des dizaines d'embarcations venues commercer sur l'archipel, et ce n'est pas la moindre des merveilles qu'il y ait si peu de collisions entre les navires tant le trafic est dense.

Les bateaux

Les barques

Une grande partie de la population des Isles Anciennes vit,partielement ou complètement, du revenu de la pêche. Ces marins passent leur temps en mer à proximité prudente des côtes, à lancer leurs lignes et à tendre leurs filets. Nombreux sont ceux assez fortunés pour posséder leur propre embarcation, les autres étant engagés à la journée ou au mois sur les grandes barques de leurs voisins mieux lotis. Ceux-ci forment souvent des entreprises familiales, qui réunissent le père et ses fils autour d'une seule barque et les femmes à la réparation des filets et à l'apprêt des prises.

La barque de pêche est un bateau de cinq à douze pas, muni d'un mât unique et généralement dépourvu de pont. Elle est propulsée à l'aide d'une voile à livarde, ou d'une voile latine pour les plus grandes, barrée par un aviron de direction et par une paire de rames qui permet les manœuvres délicates. Les barques, rudement sollicitées pendant la presque totalité de l'année, ne sont pas toujours en très bon état et il n'est guère prudent de s'éloigner du littoral à bord d'un de ces esquifs. Les plus petites d'entre elles sont souvent maniées par un seul marin, qui connaît parfaitement les réactions de son navire ainsi que ses points faibles, qu'il n'avouera à personne.

Il existe plusieurs sorte de barques suivant le type de pêche pratiquée. On trouve, par exemple, des caseyeurs, utilisés pour la pêche à l'aide de casiers, c'est-à-dire de filets spéciaux tendus sur des cadres de bois ; des coquillers, destinés à la drague des coquillages ; ou des bateaux à fond plat, pour aller dans les endroits peu profonds et équipés de grands râteaux.

Les navires marchands

Les Isles Anciennes, de par leur situation géographique, sont une plaque tournante économique et c'est tout naturellement que les marchands de tout le monde connu se rencontrent dans leurs eaux. Les bateaux de commerce foisonnent dans les ports hybrasiens, qu'ils viennent de la Méditerranée ou des mers nordiques, et apportent des produits du continent pour repartir les cales pleines des richesses de l'archipel.

Les bateaux commerciaux les plus utilisés dans l'ensemble de l'Europe sont les nefs. Elles sont hautes et ventrues, mesurent trente pas de long pour une dizaine de large et sont gréées de voiles latines, sur leur grand mât et leur mât de misaine. Ce dernier, le plus haut, est incliné vers l'avant et supporte la hune et sa vigie. Les plus grandes disposent d'un troisième mât à l'arrière, le mât d'artimon, sur lequel est tendue une voile, appelée brigantine, qui sert à faciliter la navigation. Le système de direction à l'aide d'un double gouvernail avec un aviron de chaque côté de la poupe n'est en effet pas très performant.

Les nefs ne sont ni rapides ni maniables et leur haute taille leur inflige une tendance à la bricole, mais elles se révèlent tout à fait adaptées au cabotage et parfaites pour le transport d'encombrants chargements qu'il serait ruineux de

Glossaire

Accastillage : *ensemble de toutes les pièces (mâts, voilure, etc.) d'un navire au-dessus du pont.*

Allure : *direction de la route d'un voilier par rapport à celle du vent.*

Amarre : *corde servant à maintenir un bateau à un point fixe.*

Appareillage : *ensemble des manœuvres à exécuter pour qu'un navire quitte le port.*

Armateur : *propriétaire d'un bateau.*

Bâbord : *côté gauche d'un bateau.*

Bricole : *tendance d'un navire à l'instabilité, due à un excès de poids dans les hauts.*

Cabestan : *treuil vertical.*

Cabotage : *navigation le long des côtes.*

Cambuse : *magasin contenant les vivres.*

Carénage : *action de nettoyer ou de réparer la coque d'un navire.*

Carène : *partie immergée de la coque d'un navire.*

Château : *fortes superstructures établies à l'avant et à l'arrière d'un bateau.*

Commettage : *confection d'un cordage par la torsion de torons mis ensemble.*

Corderie : *atelier de fabrication des cordages.*

Désemparé : *hors d'état de servir ou de manœuvrer.*

Drosser : *en parlant de l'action du vent ou d'un courant sur un bateau, entraîner dans une direction différente de la route à suivre.*

Dunette : *superstructure sur le pont-arrière d'un navire.*

Echouage : *pose du navire sur le fond par retrait des eaux.*

Echouement : *heurt et arrêt du navire sur le fond (se mettre au sec).*

Encalminé : *pris dans le calme ou dans un vent insuffisant pour manœuvrer.*

Enfléchure : *échelon de corde horizontal disposé dans les haubans et permettant de monter dans la mâture.*

Etaler : *supporter, tenir tête à un courant, tenir le coup.*

Etambot : *pièce de charpente sur l'extrémité arrière de la quille.*

Etrave : *pièce (droite ou inclinée, souvent courbe) sur l'avant du navire, à l'extrémité de la quille.*

Ferlée : *se dit d'une voile repliée contre sa vergue.*

Gaillard (d'avant et d'arrière) : *superstructure placée sur le pont supérieur (plus petite qu'un château).*

Gouvernail : *partie mobile d'un bateau qui permet de le diriger.*

Gréement : *ensemble des mâts, voiles, cordages d'un voilier (Gréer = garnir un mât de ses voiles).*
Haubans : *cordages latéraux servant au maintient d'un mât (différent de étai).*

Haut-fond : *élévation sous-marine recouverte d'une eau peu profonde*

Hauts : *partie supérieure de la coque.*

Hune : *plateforme fixée à un mât, donnant l'écartement convenable aux haubans et servant de poste d'observation à la vigie.*

Jusant : *reflux de la marée.*

Lever : *rassembler, mobiliser un équipage.*

Louvoyer : *naviguer contre le vent, tantôt à gauche, tantôt à droite de la route à suivre.*

Marcher : *avancer, faire route.*

Masquer : *cesser soudainement de recevoir le vent sur l'arrière des voiles.*

Mâts (de la proue à la poupe) : *le* beaupré, *dans le prolongement de l'étrave, presque horizontal, on ne le compte pas dans le nombre de mâts d'un bateau ; le* mât de misaine *; le* grand-mât *et le* mât d'artimon.

Nageur : *homme manœuvrant une rame (nager = ramer).*

Navalisation : *aménagement d'un bateau visant à le préparer à la guerre.*

Œuvres : 1) mortes : *partie émergée d'un navire.* ***2) vives*** : *partie immergée d'un navire (sous la ligne de flottaison).*

Poupe : *partie arrière d'un bateau.*

Proue : *partie avant d'un bateau.*

Quart : *chacune des périodes de quatre heures consécutives pendant lesquelles les hommes sont tour à tour de repos ou de service sur un navire.*

Quille : *pièce maîtresse de la charpente d'un navire, sur laquelle s'assemblent l'étrave, l'étambot et les couples.*

Radoub : *réparation (bassin de radoub : bassin asséché où l'on répare la carène des navires.)*

Rang de nage : *ligne de rameurs sur une galère.*

Tirant d'eau : *profondeur de la carène dans l'eau, ou hauteur d'eau nécessaire au déplacement d'un navire.*

Tribord : *côté droit d'un bateau.*

Virer : *changer nettement de direction.*

Vogue : *ensemble des rameurs (voguer = aller à la rame).*

Voile (type) : Aurique *: voile d'étai ou voile à corne.* Carrée *: trapézoïdale, soutenue par une vergue.* Latine *: triangulaire, soutenue par une antenne.*

Voile (nom) : voile à livarde *: sert à améliorer la manœuvrabilité dans des occasions spéciales ;* misaine *: sert en général à améliorer la manœuvrabilité ;* grand-voile *: voile carrée inférieure du grand-mât ;* brigantine *: sur le mât d'artimon, sert en général à améliorer la manœuvrabilité ;* hunier *: voile carrée située au-dessus des voiles principales ;* bonnette *: voile carrée supplémentaire qu'on ajoute sur le bas des voile carrées principales pour augmenter la surface de voilure par beau temps.*

Manœuvres difficiles

Il faut une vingtaine d'hommes pour manœuvrer correctement un cog, un investissement en salaires important, mais largement payé par l'incroyable quantité de marchandises qui entre dans sa large cale de soixante-dix mille tonneaux. Certains cogs sont employés pour le transport de passagers et plus de cent cinquante peuvent alors se retrouver à bord. Ce sont par contre des embarcations terriblement lentes, si elles se montrent relativement maniables, employées à la fois comme bateaux de commerce et comme navires de guerre, une activité où ils n'égalent naturellement pas les coûteuses galères.

transporter par voie terrestre. Essentiellement conçues dans cette optique, elles sont toujours pontées, parfois doublement, et offrent un accès facile à leur large cale. Les gaillards d'avant et d'arrière sont relativement bien développés, car c'est sur ces places que l'équipage tente de repousser les pirates en cas d'attaque.

Un bonne trentaine de marins ne sont pas de trop pour manœuvrer les nefs, navires capables d'accueillir cent passagers en l'absence de cargaison. Certaines sont même aménagées pour pouvoir transporter jusqu'à quarante chevaux. Une grande porte, un huis, pratiquée dans la coque permet de faire pénétrer les animaux dans la cale. Une fois ceux-ci installés à l'intérieur, le calfat démontre sa maîtrise de la science du calfeutrage en rendant l'ouverture parfaitement étanche. C'est un travail d'une extrême importance, car l'huis est entièrement découpé en dessous de la ligne de flottaison du navire.

Les cogs sont les navires les plus fréquemment employés par les capitaines hybrasiens. Ces grands bateaux de près de trente pas de long, de huit pas de large et d'un tirant d'eau de neuf pieds, se différencient des nefs par leur étrave droite et inclinée, et par leur gouvernail d'étambot, une pièce mobile fixée dans l'axe du bateau et servant à la direction, bien plus efficace que les doubles avirons des nefs. Cette évolution technologique triple presque la capacité de transport des cogs par rapport de celle des nefs ventrues, qui tendent de ce fait à se raréfier dans les eaux de l'archipel. Ces dernières retournent dans leur bassin méditerranéen natal, alors que les cogs habitent les eaux du territoire d'Atlante. Les cogs comptent deux mâts mais un seul est gréé, le grand, qui supporte une voile carrée. Le beaupré quant à lui est équipé d'une bouline, un cordage aidant à l'orientation de la grande voile. Le gaillard d'avant est triangulaire, alors que la poupe est surmontée d'un véritable château qui abrite bien souvent la cabine du capitaine.

Les gabares sont des embarcations à fond plat d'une vingtaine de pas de long, dont l'unique mât est gréé d'une voile latine. Leur utilisation principale est le transport de marchandises sur de courtes distances, et plus spécialement lors des chargements et déchargements de navires trop imposants pour entrer dans les ports. Elles servent également à approcher et à vider les navires échoués ou rendus inutilisables. N'étant pas faites pour affronter la haute mer, elles doivent se contenter, lorsqu'elles quittent l'enceinte du port, de longer prudemment les côtes. Leur équipage se compose essentiellement de gros bras qui déplacent les cargaisons d'un pont à l'autre.

C'est dans la cité de Montroc, ou plutôt au Port-la-Sueur qui la dessert, que les gabares trouvent leur emploi le plus régulier et le plus nécessaire de tout Hybras. L'accès au port de la capitale cade est étroit et engoncé dans la falaise et la rade ne peut donc accueillir plus de six grands bateaux à la fois. Seulement, comme le ravitaillement de la capitale se fait en grande partie par la mer, des nefs et des cogs marchands se pressent à l'entrée du goulet en un permanent embouteillage. C'est là que les gabares interviennent : les navires marchands excédentaires mouillent à quelques encablures du port et transvasent leur cargaison sur ces navettes qui parcourent pour eux les dernières brasses jusqu'aux débarcadères. Il n'en reste pas moins que les marchands préfèrent pouvoir accoster sans faire appel à des intermédiaires, car ceux-ci augmentent évidemment les frais de transport et rendent la vente de la marchandise un peu plus difficile. Certains s'en sont d'ailleurs plaints au roi, qui a promis d'y penser. Ils réclament l'instauration d'une taxe supplémentaire sur l'ensemble des navires de gros tonnage s'arrêtant en Caduz pour financer l'usage gratuit des gabares pour ceux qui n'ont pas la chance d'arriver les premiers. Affaire à suivre...

Les galères

Navires de guerre par excellence, les galères, également appelées *dromons* en souvenir des navires de l'ancienne Grèce, sont des embarcations longues et étroites, mesurant au moins quarante pas de long pour une largeur maximale de sept ; une forme imposée par la marche à la rame. Elles possèdent deux mâts à voiles latines, mais sont principalement mues à la force des bras de leurs nombreux nageurs, dont le nombre, variable, ne se révèle jamais inférieur à une grosse cinquantaine, répartie sur deux bancs de nage. Elles sont munies du même gouvernail que les nefs, deux longues rames à la poupe.

Les *dromons* sont rapides et maniables. Leur proue est prolongée par un éperon, souvent sculpté en forme de monstre marin, servant aux abordages et leurs châteaux sont surélevés, afin d'offrir les meilleures conditions pour les tirs de projectiles, javelots ou carreaux de balistes. Leur utilité ne se limite toutefois pas au combat et elles sont parfois utilisées pour le transport rapide de matériel léger et de marchandises précieuses, où elles offrent le double avantage de la rapidité et de la capacité de combat. Mais leur faible contenance leur interdit d'être un bateau marchand efficace et ces opérations de transit ne sont qu'occasionnelles.

La meilleure flotte de guerre des Isles Anciennes est sans conteste celle du Troicinet, un fait qui énerve et démoralise Namid de Frant, capitaine ombrageux du *Renard Argenté*, une galère au service du roi Casmir. Si le souverain lyonois peut s'enorgueillir de ses armées terrestres, il ne peut guère soutenir la comparaison de ses troupes embarquées avec celles de son voisin Granice. L'équipage militaire du *Renard Argenté*, quarante combattants endurcis, est régulièrement humilié par ses homologues troices dans des courses le long du Lir. Lorsqu'un navire lyonois est repéré par un équipage troice, celui-ci n'hésite jamais à provoquer les lyonois en s'approchant pour leur montrer son fondement, tout en restant prudemment hors de portée des flèches, puis en les laissant littéralement sur place grâce à son embarcation et à son entraînement supérieurs. En plus des moqueries troices, les soldats lyonois doivent endurer les foudres de Namid de Frant qui ne supporte plus ces affronts et se dit prêt à déclencher une véritable guerre pour démontrer qui est le maître du Lir. Malheureusement, Casmir n'est pas prêt à accepter qu'un de ses officiers prenne des décisions susceptibles de l'obliger à présenter des excuses diplomatiques à son voisin insulaire et le capitaine est obligé de ravaler ses aigreurs

en attendant une occasion officielle. Si les soldats en prennent pour leur matricule, que dire des deux cents galériens enchaînés aux rames, qui n'arrivent pas à suivre les cadences imposées. La vie d'un condamné aux galères n'est vraiment pas enviable.

Les longs vaisseaux

Originaires du nord du continent, d'une conception différente de celle des navires de la Méditerranée, les longs vaisseaux sont également présents sur les flots d'Hybras. Leur nom provient davantage de leur étroitesse et de leur taille élancée, que véritablement de leur longueur et cet effet d'optique est encore renforcé par le fait qu'ils sont très bas sur l'eau, leur bastingage ne dépassant pas les flots de plus de cinq pieds.

Largement utilisés au nord de l'Europe, les karfs sont des caboteurs. Ils mesurent en moyenne vingt pas de long pour cinq à six de large et ne sont pas pontés, la marchandise se trouvant simplement entreposée au centre du navire, au pied du mât. Le moyen de propulsion le plus fréquemment utilisé est la rame, même si les nageurs n'y sont guère à l'aise, puisque les bancs de nage brillent par leur absence, et sont donc contraints de ramer assis sur des sièges mobiles ou sur des coffres. Un faible confort qui s'explique par le fait que, même si les karfs comptent une douzaine de paires d'avirons, ils s'appuient le plus souvent sur une large voile, carrée et colorée, pour se rendre à leur destination. Cette voile se révèle très efficace, puisque les karfs sont capables de louvoyer contre un vent défavorable. La direction est assurée par un unique gouvernail, toujours placé à tribord de l'étambot.

Ces embarcations sont assez rares dans les Isles Anciennes, d'une part parce que les navigateurs nordiques n'entretiennent que peu de relations avec l'archipel, d'autre part à cause du faible tonnage de ces navires qui n'en permet pas une utilisation commerciale vraiment intéressante comparée à celle des nefs et surtout des cogs. Les karfs rencontrés sur le littoral hybrasien sont donc presque tous issus des chantiers navals de la grande île. Leur construction est motivée par leurs qualités exceptionnelles en vitesse, qui en font des bâtiments très utiles pour les communications militaires ou pour les brefs diplomatiques.

Illays est un pêcheur daut qui a hérité du karf de son ami Guld, également pêcheur et célibataire. Son ancienne barque ne lui servant plus à rien, il l'a vendue un bon prix et a décidé d'arrêter la pêche pour se lancer dans une nouvelle entreprise en profitant des capacités du *Bolève*. Inspiré par ce qu'il avait vu sur les routes, il voulut lancer un système de messagerie rapide des flots. Dans ce but, il s'arrangea avec cinq gaillards aux bras musclés de son village pour faire avancer le navire et s'en alla traîner dans le port d'Avallon à la recherche de clients. Après quelques temps difficiles, il commença à recevoir des offres de certains marchands qui voulaient qu'on délivre rapidement des lettres de change à un collègue, des ordres pour telle succursale, ou encore une lettre personnelle à un fils en formation au loin. Illays assure des liaisons sur toute la côte est d'Hybras avec une flotte de quatre karfs et mouille même parfois jusqu'en Armorique. Comme pour les courriers à cheval, les tarifs d'Illays sont calculés en fonction de la distance et des risques encourus, mais ils se comptent toujours en florins d'argent. Pour envoyer une épître de la ville des hautes tours à Bulmer Skeme, le prix à payer est de deux florins, mais pour aller jusque dans les côtes d'Armor le barème s'envole et atteint la somme rondelette de quinze d'entre eux.

Autre bateau venu du nord, plus long encore que le karf, le drakkar tire son nom – qui signifie dragon – de sa figure de proue jaillissant des flots et représentant un monstre serpentin. Les marins les différencient par leur nombre de rameurs. Ils parlent alors, par exemple d'un « vingt places », ce qui signifie que quarante nageurs tirent sur les rames en même temps, car, et c'est aussi le cas pour tous les navires propulsés à la rame, la proportion de deux nageurs par rame est respectée, et c'est en rames que comptent les gens de la mer. Certains drakkars portent « trente places » et parfois même plus, jusqu'à quarante-quatre. Ces navires s'allongent alors jusqu'à une cinquantaine de pas et deviennent de redoutables embarcations de guerre. Ils ont la particularité de présenter un avant et un arrière pareillement relevé ainsi que des avirons placés de manière à pouvoir manœuvrer aussi bien dans un sens que dans l'autre. Une possibilité qui n'est pas que théorique, puisque leur mât central, au gréement carré, peut être rabattu, autorisant le navire à faire marche arrière, un avantage primordial dans les batailles navales. Le plat-bord est protégé par des boucliers peints, assujettis au bastingage pour protéger l'équipage. Seules les extrémités du bateau sont pontées, offrant de petits abris aux vivres et au butin.

Les drakkars rivalisent avec les galères au niveau de la vitesse, et les dépassent en maniabilité, mais ils ne peuvent pas transporter d'engins de destruction à distance. Contrairement aux *dromons*, ils n'offrent pas de spécialisation des tâches et les nageurs, qui ne sont jamais des criminels condamnés, se feront soldats en cas de combat. Les drakkars sont donc aussi bien des embarcations de guerre que des navires capables de tenir longuement la mer, idéaux pour des expéditions d'exploration.

Les navires noirs

Les véritables drakkars sont encore plus rares que les karfs dans les eaux hybrasiennes, car aucun royaume n'en construit et rares sont les envoyés nordiques qui voyagent sur un bâtiment de guerre. La flotte ska est par contre largement inspirée de ce type d'embarcation comptant pour seule modification une réduction drastique de la longueur pour limiter le nombre de bras nécessaires. Les navires noirs ont le même profil allongé, la même voilure et une figure de proue semblable. Pourtant, on ne compte jamais plus de quarante Skas à bord et, à part pour les transporter, aucun esclave. Les rameurs sont tous des guerriers..

L'équipage

La composition de l'équipage varie beaucoup suivant le type de navire et les hommes présents à bord n'ont pas tous les mêmes fonctions, car les postes à pourvoir varient, à la fois en importance et en nombre. Il y a pourtant un contingent de base qui se retrouve sur toutes les embarcations : les matelots de pont, également appelés gabiers, qui se chargent de la manœuvre des voiles et des gréements (ils passent presque autant de temps accrochés dans la voilure que debout sur le pont) sont le premier élément indispensable ; le second est le capitaine commandant l'embarcation, seul maître à bord, mais pas forcément propriétaire du navire, il peut être simplement mandaté par l'armateur pour le transport de ses biens par-delà les mers.

Le capitaine d'un navire n'est autre qu'un marchand louant un navire et prévoyant de faire plusieurs transactions au cours de son voyage afin de rentabiliser au maximum son périple. Ces capitaines, commerçants et non marins expérimentés, même s'ils

acquièrent finalement une certaine expérience dans le domaine de la navigation, se déchargent en général de la tâche de guider le bateau sur un pilote professionnel qui connaît parfaitement la mer et qui donne les indications nécessaires au barreur de quart, l'homme chargé de diriger le bateau pendant une certaine période.

Parmi le personnel courant, il faut encore ajouter la vigie, qui rend plus sûr le déplacement des navires grâce à sa vigilance de tous les instants, exercée du haut du mat, depuis ce que les marins nomment la hune. Sur les bateaux marchands ou sur ceux servant au transport de passagers, les questions administratives demeurent entre les mains d'un seul homme, l'écrivain de bord, chargé de gérer tout ce qui monte et descend du bateau : marchandises, vivres et personnes, de vérifier que les comptes soient conformes du début à la fin du voyage et de s'occuper des formalités dans les différentes capitaineries visitées. Le cuisinier tient également un rôle essentiel du bord, et cela d'autant plus lorsque le navire transporte des passagers payants. Un bon maître queux est toujours particulièrement apprécié de ses camarades, tout comme ses subordonnés : le cambusier, chargé de la conservation et du stockage des vivres, et le calier, qui veille sur la précieuse réserve d'eau douce. La tâche du chef de cuisine n'est pas aussi aisée que celle de ses collègues restés sur le plancher des vaches, puisque le choix des produits à disposition est limité à ce qui a été emporté. Comme la plupart des voyages en mer ne dépassent pas une journée, il ne faut prévoir que des en-cas, les passagers se rattrapant le soir à terre. Mais lors de déplacements de plus longue durée – même si le navire mouille chaque soir dans une crique, il n'est pas sûr de trouver de quoi manger et boire – une gestion efficace de la nourriture et de l'eau doit être strictement respectée : les réserves se composent essentiellement de denrées non-périssables (viande séchée, fromage, pain) parfois agrémentées, si l'occasion se présente, des résultats de la pêche.

Lorsqu'un navire entreprend un long voyage, des spécialistes de toutes sortes deviennent d'indispensables auxiliaires, afin de faire face aux nombreuses avaries qui pourraient survenir dans les endroits sensibles du bâtiment. Les intempéries ne sont en effet pas tendres avec les structures du bateau, elles déchirent les voiles, s'attaquent à l'étanchéité de la coque et brisent le gréement. Les tarets, de vicieux coquillages, s'attaquent aux œuvres vives de la coque, leur système d'ancrage perforant les planches de la carène. S'il n'est pas possible de faire escale dans un chantier naval pour réparer les dégâts ou si ceux-ci sont limités, les membres d'équipage chargés de l'entretien et des réparations entrent en action. Le voilier remet les voiles en état, le charpentier maintient la mâture et la coque et le calfat vérifie la bonne étanchéité de l'embarcation. Ces corps de métiers augmentent sensiblement le nombre d'hommes à bord et rendent nécessaire la présence d'une maistrance, un groupe d'intermédiaires qui font le lien entre le capitaine et les matelots. Le chef de la maistrance n'est autre que le maître d'équipage, véritable bras droit du capitaine.

La vie à bord n'est pas à proprement parler luxueuse. L'essentiel de la place disponible étant consacrée aux marchandises transportées et chaque bout de plancher devant être rentabilisé, l'équipage se contente d'à peine quelques pieds carrés par personne; et les hommes doivent dormir à tour de rôle, car il n'y a pas assez de hamacs pour tout le monde. Ce type de couchage, constitué de filets suspendus aux poutrelles, présentent l'énorme avantage de ne prendre que très peu de place et d'être plus stable lorsqu'il y a du roulis. Le confort des passagers n'est pas plus grand que celui des marins et la promiscuité est donc le lot de tous ceux qui s'embarquent, à l'exception des plus riches. Ajouter à cela que tous les passagers n'ont pas forcément le pied marin et que la mer prend un malin plaisir à les rendre malade, et l'on peut avoir une idée de la saine atmosphère qui règne dans la cale d'un navire. Il ne faut pas oublier non plus que, selon les denrées conservées en fond de cale, les rats pullulent, amenant leur lot de maladies parmi les humains.

L'équipage des navires militaires est comparable à celui des bateaux marchands, excepté en ce qui concerne le nombre de personnes à bord. Celui-ci peut en effet être nettement plus important. La raison principale doit en être recherchée dans la présence à bord de deux nouvelles catégories de spécialistes ; d'abord des hommes d'armes habitués à combattre sur mer, et ensuite quelques ingénieurs formés à l'utilisation de balistes et de petites catapultes embarquées. Du fait de ce nombre accru de passager, les navires militaires ont connu une inflation importante de leur taille, entraînant par là même la nécessité de posséder une voilure considérablement plus étendue et du personnel supplémentaire pour s'en occuper. Sur les navires de guerre propulsés à la rame, les nageurs sont très souvent des condamnés de droit commun, qui purgent leur peine à bord des galères, alors que dans la marine marchande, les rameurs sont toujours des hommes libres et salariés, au même titre que leurs coéquipiers de pont.

Les deux grosses armadas

Les flottes des deux grands, Lyonesse et Dahaut, qui se valent à peu près en taille et en efficacité, se placent bien loin derrière celles des deux meneurs. Leur principale force réside dans le nombre de soldats qu'ils peuvent lever, mais ce qui est écrasant sur terre devient vite inutile en mer quand on ne dispose pas de suffisamment de coques et de marins pour amener tout ce monde à bon port. Et même s'ils ont des nefs ou des cogs en suffisance pour transporter leurs soldats, ils ne peuvent pas assurer une escorte de navires de combat suffisante pour protéger celles de leurs troupes en mer qui s'avéreraient trop vulnérables à des attaques. Quant aux autres royaumes, le Caduz, le Pomperol, le Blaloc et les Ulflands, ils se contentent de flottes réduites, dont le seul but est de protéger leurs côtes des pirates.

La guerre

Les bateaux ne servent pas uniquement au commerce, mais également à une autre activité qui passionne les hommes : la guerre. Chaque royaume des Isles Anciennes possède sa propre flotte de combat et la développe en fonction de ses ambitions et de ses affinités avec la mer.

Le Troicinet est sans conteste le royaume qui règne en maître sur les eaux hybrasiennes. L'île arme le plus grand nombre de navires, nefs marchandes, cogs militaires ou longues galères, et possède les charpentiers de marine les plus compétents, capables de réaliser les meilleures coques de l'archipel. Les navires qui naissent dans ses chantiers navals sont aussi maniables que résistants et les bateaux de guerre sont rapides et efficaces, même si le roi Granice n'en use que de manière défensive, car il ne rêve pas d'expansion. De plus, les Troices sont des marins dans l'âme et dominent l'art de la navigation comme aucun autre peuple, à l'exception des anciens Phéniciens.

Leurs voisins immédiats du Dascinet arrivent non loin der-

rière eux. Ils disposent d'un nombre de bâtiments comparable, mais de moindre réputation. Il est vrai que l'épreuve du feu n'a pas départagé les deux royaumes depuis fort longtemps. La flotte dasce, respectée par tous les marins qui croisent dans le Lir, pourrait l'être encore plus, si certains de ses hommes d'armes n'étaient pas considérés comme de simples pirates, une accusation qui n'est pas toujours aussi infondée que le prétend l'Amirauté d'Arquensio.

Le seul peuple réellement capable de rivaliser avec les Troices sur les flots, et ce n'est un soulagement pour personne, est celui des Skas. Leurs longs bateaux, si différents de ceux qu'emploient les autres peuples, se révèlent particulièrement redoutables. Les Skas imposent un véritable règne de terreur sur la mer Etroite et sont presque parvenus à supprimer tout passage à vue des côtes d'Ulfland du Nord. Ce sont en effet de véritables pirates, qui s'attaquent à tout ce qui brille, d'excellents navigateurs et de très fins stratèges, qui ne commettent que très peu d'erreurs et parviennent presque toujours à repérer les proies les plus juteuses... et à s'en emparer, renforçant encore leur hégémonie.

Les meilleurs bâtiments de guerre, les galères, rapides et maniables, qui ne craignent pas d'être encalminés en pleine poursuite puisqu'ils marchent à la rame, sont particulièrement efficaces pour enfoncer de leur éperon la coque des bateaux adverses et arriver ainsi au contact de l'ennemi, afin de le passer au fil de l'épée grâce au grand nombre de combattants embarqués. Comme l'a dit Greche de Tarcelin, amiral du Lyonesse : « les combats navals se réduisent à des corps à corps, sur des plates-formes flottantes, farcies d'hommes d'armes ». Les navires plus petits doivent donc à tout prix éviter l'éperon des galères et les couvrir de leurs traits. De ce fait, avant l'assaut, le travail des archers est essentiel, puisqu'ils permettent de gêner la progression de l'embarcation pourchassée afin de permettre son éperonnage. Pour parer à cette menace et pouvoir effectuer les manœuvres d'évitement dans de bonnes conditions, les navires de combat sont, pour la plupart, équipés d'écrans pare-flèches, c'est-à-dire de grands boucliers qui peuvent être fixés au-dessus du bastingage et qui permettent aux matelots de continuer à travailler malgré les projectiles.

Si les galères sont l'idéal, les cogs sont pourtant la norme. Moins rapides et moins maniables que les galères, ils forment la plus grande partie des flottes de guerre, car ils sont incroyablement moins onéreux. Pour servir comme bâtiments de combat, ils sont préalablement navalisés, c'est-à-dire que leur château arrière est transformé en plate-forme à balistes ou à petites catapultes embarquées. Ces engins peuvent tirer à plusieurs dizaines de pas des boulets ou le terrible feu grégeois, un mélange de naphte, de soufre, de poix et de salpêtre, qui colle et qui brûle longtemps, même sur l'eau, en dégageant une épaisse et étouffante fumée noire.

Enfin, pour les débarquements, les nefs sont préférées du fait de leurs remarquables prédispositions au transport de troupes. Mais leur usage est risqué, car elles ne sont bonnes qu'à cela et aucun marin n'aimerait se retrouver à bord de l'une d'entre elles si un combat menaçait de l'impliquer; il serait sûr de sa fin. Manquant cruellement de maniabilité, et plus encore de vitesse, la nef est une proie bien facile.

L'éclairage

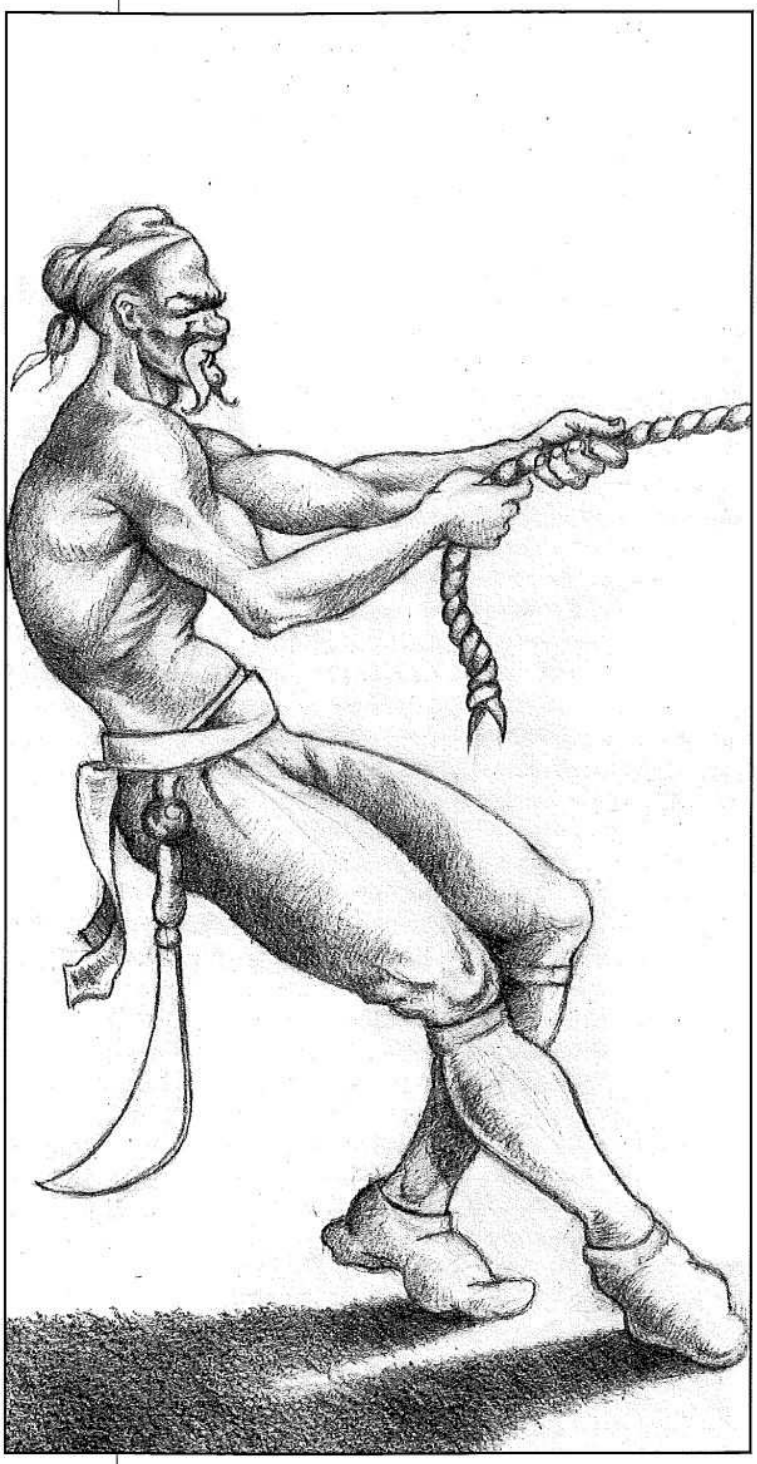
Par éclairage, le marin entend tous signaux balisant les dangers maritimes. Il s'agit des tours à feux, placées aux endroits stratégiques pour prévenir le pilote, contraint de naviguer de nuit ou par temps difficile, de la présence d'écueils ou pour indiquer l'entrée d'un port. La plus célèbre est celle de la grande ville d'Alexandrie en Égypte. Bâtie sur l'îlot de Pharos à l'entrée du port, elle a donné son nom aux autres constructions éclairantes. Ainsi la baie du Matin voit-elle ses deux caps être illuminés par des phares et le môle du grand port d'Ys être éclairé, la nuit, de mille feux mouvants. La lumière n'est pas le seul moyen de prévenir les dangers : dans les régions où les bancs de sables sont fréquents ou particulièrement traîtres, les habitués plantent de longues perches de bois sur lesquelles sont accrochés des bouts de tissus, afin de délimiter la zone sablonneuse pour ceux qui connaissent les fonds moins bien qu'eux.

Une navigation moins risquée

De nos jours, toutes les zones dangereuses ont été dûment balisées. Les rois des Isles Anciennes n'hésitent en effet jamais à entreprendre de coûteux travaux pour le bien-être des capitaines de navire, car ils sont bien trop conscients de l'importance du trafic maritime pour leurs royaumes. Il est impératif que le commerce puisse s'y dérouler dans les meilleures conditions possibles, et la plus grande partie du commerce se fait par la mer. De plus, les rois désirent que la sécurité des navires battant leur pavillon, et surtout celle des bâtiments militaires, soit assurée pour la sauvegarde de leur grandeur et de leur trésor.

Malgré cet effort des pouvoirs publics, les propriétaires de bateaux sont prudents et ne naviguent que lorsque les conditions de visibilité sont satisfaisantes. La navigation nocturne est très peu pratiquée et beaucoup de bateaux restent amarrés lorsque la mer forcit. Pour se diriger, les pilotes se servent de l'astre solaire la journée et de l'étoile polaire la nuit, ce qui nécessite un temps découvert. Mais leur plus sûr moyen d'éviter de se perdre est de ne pas s'éloigner des côtes. Tant que la terre est en vue, le bateau est sauf. Evidemment, se rapprocher du littoral est aussi source de dangers, car un coup de vent latéral pourrait projeter le navire contre une falaise ou sur un haut-fond camouflé par la houle et faire échouer l'embarcation. Le cabotage n'est donc pas de tout repos, mais il est infiniment moins éprouvant pour les nerfs que l'impression de vide qui surgit lorsque l'horizon est entièrement constitué d'eau et de ciel. C'est pourquoi la plupart des capitaines ne sillonnent la haute mer que lorsque c'est absolument indispensable. Heureusement pour eux, les côtes du Dascinet ne sont pas à plus d'une journée de voyage du continent dans des conditions normales. Quant aux plus prudents, ils ne tentent la traversée que depuis Avallon, car il n'y a guère qu'une demi-journée de là à la pointe de l'Armorique. Il n'est pourtant pas rare d'apercevoir de nombreuses coques échouées en lignes sur les plages les lendemains de tempêtes, particulièrement sur les îles Extérieures, et l'observateur ignorant peut penser que les marins du crû perdent tous leurs moyens du moment que le vent se lève. Mais la vérité est toute autre, puisqu'il s'agit d'une manœuvre délibérée : en cas de gros temps, l'équipage des embarcations les plus légères est habitué à tirer son bateau sur la terre ferme afin d'éviter à la charpente d'être soumise à trop rude épreuve.

Evidemment, les navires n'échappent pas toujours aux fureurs de la mer et bien des bateaux drossés contre des rochers ou échoués sur un monticule de sable n'en bougeront plus. Des tempêtes trop soudaines et trop brutales pour permettre de gagner l'abri d'un port se produisent de temps



Certains marins viennent de très loin pour accoster sur Hybras.

Les vents et les courants

Les navigateurs sont presque tous des poètes et ils ne se lassent pas de donner des noms aux éléments naturels qu'ils rencontrent et affrontent à longueur d'année ; on a moins peur de ce que l'on peut nommer. Les vents les plus terribles viennent du grand ouest, de l'Atlantique. C'est donc dans la mer Etroite qu'ils sévissent le plus fort, car ils sont ensuite largement freinés par le massif Teach tac Teach et ne parviennent que très affaiblis dans la baie du Matin. Les loups de mer nomment ces bourrasques *fureur* ou *rage d'Atlante*, considérant les plus violentes d'entre elles comme le signe tangible du caractère heurté du dieu marin.

Les vents du nord, qui proviennent de Bretagne et d'Irlande et terminent leur folle course en Galice, portent deux noms différents : près des rivages de la Godélie on les nomme *Tionndaidh*, alors que dans le Lir les marins préfèrent parler des *vents des Celtes*. Ils soufflent par à-coups violents durant le printemps et de manière plus douce et plus régulière en automne.

Lorsque les vents arrivent à toute vitesse du nord-est du continent dans le golfe Cantabrique, chargés de la froideur des territoires nordiques qu'ils ont balayés, les matelots préfèrent parler de *Bise*, car leur frais contact fait autant pleurer que les embrassades précédant le départ en mer. La *Bise* sévit à n'importe quelle saison et souffle sans discontinuer durant trois à quatre jours, avant de s'arrêter complètement jusqu'à la prochaine fois.

Les vents plus chauds, qui remontent du sud-ouest en suivant les côtes galiciennes et aquitaines, sont communément appelés *brise des Ovièdes* par l'ensemble de la marine mouillant dans le golfe. Réguliers et continus, ce sont les vents les plus propres à la navigation, à condition de faire voile vers le nord...

Outre les vents, les marins dépendent également des courants, formés de masses d'eau en mouvement dégageant une telle force qu'il faut parfois la sueur de plusieurs heures de nage ou des vents violents pour échapper à leur volonté.

Le courant marin qui provient de la verte Irlande pour se rendre en Bretagne vient essuyer les rivages septentrionaux d'Hybras. Il porte les navires de la baie de Dafdilly à celle de Dingle, avant de repartir vers le nord-est et vers la mer du Nord. Les capitaines qui quittent Xounges pour Avallon le nomment la *Buinne*.

Tout le long de la mer Etroite, un courant ressemblant à une véritable rivière sous-marine s'écoule du nord vers le sud. La légende dit qu'il s'agit d'un cadeau d'Atlante à l'immortelle Ys, vers laquelle il amène immanquablement les navires, sans que quiconque ait à s'en préoccuper. Les marins le nomment le *Mincefil*, tant sa largeur est ténue et sa vitesse réduite par endroits. La légende est jolie mais infondée, puisque le courant continue bien au sud de la majestueuse cité, pour se disperser peu à peu.

Venant des eaux chaudes du lointain sud-ouest atlantique, la *Tethrale* vient terminer sa course à proximité d'Hybras, après avoir traversé la mer de Tethra. A la hauteur du cap des Adieux, elle se sépare en deux bras distincts : le premier longe le littoral lyonois et y perd un peu de sa vigueur, on le surnomme l'*Inconstant*, tant sa force et sa vitesse s'avèrent variables ; le second remonte la mer Etroite pour aller mourir dans le port d'Ys, où sa cha-

en temps et là, même les meilleurs capitaines ne peuvent parfois rien faire. Il suffit que le matériel casse pour que le navire devienne ingouvernable. Des causes moins naturelles sont à l'origine d'échouages moins nombreux, mais plus dramatiques encore. D'une part, les pirates qui rabattent leur proie sur les rochers pour les empêcher de leur échapper, d'autre part, les bandes d'échoueurs, des bandits qui profitent de la noirceur de la nuit ou d'un épais brouillard pour allumer des feux, comparables à ceux des phares, pour mener les navires droit à leur perte sur des brisants ou sur des hauts fonds sablonneux. Les pilotes qui ne connaissent pas bien la région suivent alors les indications données par le feu, précipitant leurs navires vers leur destin. Une fois leur proie immobilisée, les brigands ont tout loisir d'aborder l'embarcation et de se servir du butin. Il va sans dire que les autorités de l'archipel offrent un bon prix pour leur tête.

leur participe au maintien du climat si particulier de la cité éternelle.

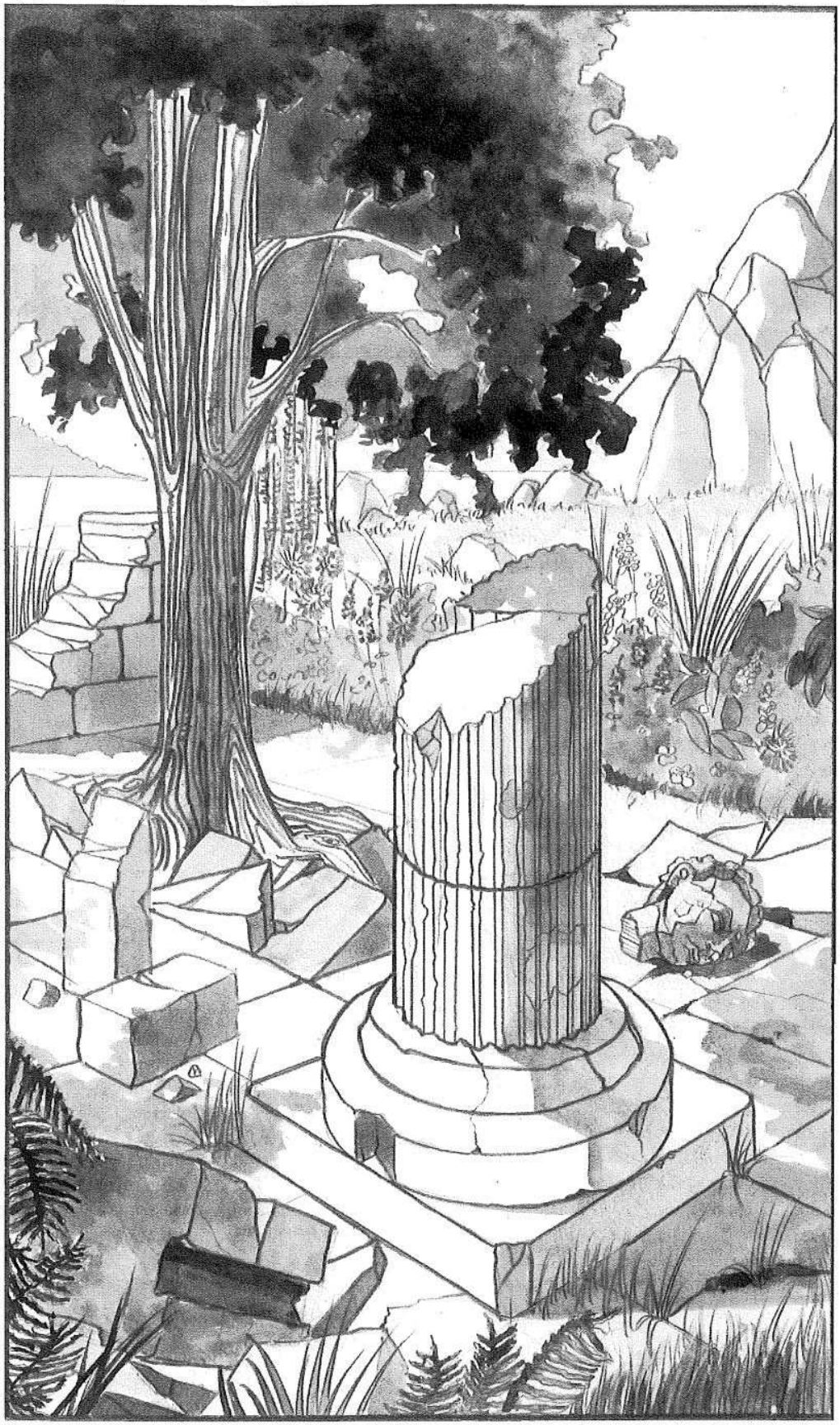
Au nord de la Galice, les bateaux se voient entraînés vers l'est par le puissant *courant des Ovièdes*, qui passe entre le continent et les îles du Troicinet et du Dascinet et s'en va ricocher contre les côtes d'Armorique, s'enroulant autour de la plus septentrionale des îles Extérieures avant de revenir finalement dans le Lir par son embouchure nord. Il perd une bonne partie de sa force dans une boucle annexe qui fait le tour de la baie du Matin, boucle que les marins appellent tout naturellement la *Matinale*. Arrivé à cet endroit, il a perdu énormément de sa force et n'est plus qu'un tranquille flux qui parcourt le Lir d'est en ouest, et finit par rencontrer le tiède *Inconstant* dans la zone des *Tournoiements* de sinistre réputation. Dans cette région les deux courants marins trouvent une fougue toute nouvelle pour s'affronter dans un tourbillon de reflux et de jusants, qui mettent à mal les carènes des navires imprudents, allant jusqu'à broyer les coques les plus fragiles. Les navigateurs, un peu moqueurs dans leurs appellations, sont bien plus respectueux de cette zone et évitent de trop s'en approcher. Les histoires vont bon train à propos de ce secteur mouvementé, car il est clair que la manière de se comporter des deux courants n'est pas naturelle. L'explication qui revient le plus souvent est celle qui en rend responsable la toute proche île des hommes-poissons, qui protégeraient ainsi un sanctuaire marin. L'université de Domreis a développé une théorie qui s'appuie sur l'existence d'un troisième courant, sous-marin celui-ci, en provenance du Skola et des profondeurs du terrible volcan Kro. Ce serait lui qui entraînerait les deux autres protagonistes dans leur folle sarabande.

Les pirates

Le commerce incessant entre Hybras, le reste de l'Europe et les riches royaumes de l'est méditerranéen attire les convoitises des gens malhonnêtes et les pillards des flots fleurissent dans les eaux de l'archipel. Les lieux les plus mal famés sont le pourtour du Dascinet, les rivages godéliens et, évidemment, la mer Etroite, dont la partie septentrionale est entièrement aux mains des pavillons skas, la partie méridionale étant dangereuse, mais partiellement contrôlée par les flottes d'Ys. Fléaux des mers, les pirates sévissent autour d'Hybras comme partout ailleurs où se fait le commerce.

Ils s'attaquent aux navires marchands les plus riches, prenant or, bijoux et produits précieux, qu'ils revendent en Cornouailles, en Irlande ou sur le continent. On trouve certainement des receleurs sur Hybras ou dans les îles Extérieures, mais ces gens-là savent rester suffisamment discrets pour que personne ne les connaisse. Les voleurs ne dédaignent pas les marchandises plus lourdes, comme les tissus, les lainages ou l'huile, mais ces cargaisons sont bien plus difficiles à écouler. De même, si vider les cales d'un marchand de vin ou d'alcool fait toujours plaisir, il est rare que les bandits des mers s'emparent d'un chargement de céréales, de bois ou de fruits. Les pirates ne font normalement pas commerce des vies humaines si ce n'est, occasionnellement, d'une de ces jolies passagères qui ont le malheur de croiser leur route et qu'ils revendent, après leur avoir fait subir des sévices indicibles. Seuls les Skas emportent avec eux tous les bras valides qu'ils arrivent à capturer, afin de grossir les rangs de travailleurs de leurs mines.

Tous les royaumes des Isles Anciennes s'appliquent à éradiquer cette engeance, mais les capitaines pirates sont malins et leurs vaisseaux rapides. Il leur est aisé de semer les lourds cogs armés, et les coûteuses galères ne sont pas utilisées pour la chasse au menu fretin. Actuellement, sept ou huit bandes de pirates écument les mers autour de l'archipel, du golfe Cantabrique à la baie de Dafdilly, se moquant de l'autorité des seigneurs. Le plus célèbre des flibustiers est Rossbeldy, le chef de l'équipage qui a dérobé une cargaison d'argenterie, cadeau du duc Garish d'Aquitaine au roi Audry. Depuis son forfait, plusieurs navires dauts et aquitains patrouillent le nord d'Hybras et une forte récompense est promise à celui qui apportera la tête barbue de Rossbeldy à Falu Ffail.



LE LYONESSE

Où l'on retrouve le jeune Cand au Haidion qui, profitant de l'absence momentanée du roi Casmir, s'évertue à réchauffer l'austère ambiance du palais pour le plus grand bonheur d'une cohorte de jeunes demoiselles émoustillées.

Le jeu avait débuté dans l'Orangerie mais s'était peu à peu déplacé – sous l'œil désapprobateur des dames plus mûres – vers d'autres lieux pourtant moins propices à ce genre d'activité. Après un court passage dans la galerie couverte, il avait gagné l'intérieur des bâtiments. Cand, guidé par le rire des participantes ou par le froissement de leur mises empesées, tentait d'en attraper une mais sans succès. L'entreprise pourrait paraître triviale et le jeune Aquitain bien maladroit si ce dernier n'avait sur les yeux un épais foulard noir qui le privait de toute vision. C'est donc à son ouïe seule qu'il devait s'en remettre pour localiser ses proies gloussantes. Ces dernières – un rien coquines – laissaient à portée du jeune homme juste un bout d'étoffe ou un effluve fugace, mais toutes mourraient d'envie de se faire capturer. Elles le menèrent ainsi, par le bout du nez, jusqu'à proximité de la Salle d'Honneur. Là, les demoiselles s'égaillèrent en minaudant et ne laissèrent pour seule trace que quelques échos rieurs.
Désorienté par le soudain silence, le jeune Cand se risqua à soulever un bord de l'étoffe qui le privait de vue.
– Hou le fourbe que voilà ! railla une voix sur sa droite.
Il suspendit tout net son geste, honteux d'avoir été surpris en flagrant délit de tricherie.
– Te laisseras-tu attraper ma douce colombe ? chuchota le jeune homme, soucieux de faire obliquer la conversation vers une destination plus avantageuse.
– Voilà qui faciliterait votre tâche et rabaisserait à coup sûr le plaisir que vous retireriez de ma capture, rétorqua sur le même ton la courtisane en reculant d'un pas dans la vaste et honorable pièce. Elle jeta un rapide coup d'œil par-dessus son épaule dénudée pour s'assurer de la bonne disposition des lieux. Ce qu'elle vit lui tira un sourire malicieux. Elle caressa d'une main leste la joue glabre de l'Aquitain et s'effaça dans l'encoignure de la porte. Subjugué par cette furtive invite, promesse de découvertes charnelles plaisantes, Cand se précipita dans la direction supposée de sa mystérieuse interlocutrice. L'intéressée, voyant le soupirant aveugle s'égarer vers les vénérables sièges, se retira silencieusement de la pièce et en referma délicatement les portes.
Tout à l'évocation de délicieux ébats qu'il espérait imminents, le jeune homme ne remarqua pas la disparition de la courtisane. Il susurra :
- Je t'imagine blonde comme le blé mûr, douce comme la caresse d'une brise matinale et friponne comme la...
Un hoquet de surprise venant de la gauche trahit la présence de la demoiselle, ce qui conforta le chasseur dans sa tactique flagorneuse.
- Ha ! belle enfant, poursuivit-il d'une voix onctueuse, il me tarde d'explorer du bout des doigts le moindre contour de tes formes exquises, de lire sur ta peau veloutée de secrets désirs, de goûter à tes lèvres fruitées...
C'est un petit rire étouffé cette fois qui accueillit les torrides louanges du jeune Cand. La demoiselle avait plus d'esprit qu'il ne le pensait, cela nécessitait donc une révision de son approche. Cependant, le frais parfum de lavande qu'il venait de capter le rassura : elle n'avait pas esquissé un geste de fuite et se tenait non loin de lui, droit devant.
– Ne te méprends pas sur l'inconsistance de mes propos, ma belle, poursuivit le séducteur tout en s'approchant de l'objet de sa convoitise, je préfère moi aussi aux vaines promesses le ...
Pour la troisième fois, il fut interrompu dans son discours. Un doigt gracile s'était posé sur sa bouche, endiguant plus sûrement le flot de paroles que ne l'aurait fait un bâillon.
– Chut, messire, souffla une faible voix, trop de mots gâtent les menus plaisirs.
Impatient, le fougueux Aquitain voulut enlever son bandeau, mais une main retint son geste :
– Laissez-moi récompenser comme il se doit votre... éloquence, reprit la demoiselle, un soupçon de moquerie dans la voix. Elle se haussa sur la pointe des pieds et déposa sur les lèvres du séducteur un léger baiser de papillon.
– Maintenant vous pouvez retirer ce foulard, messire s'écria-t-elle avec allégresse.
Au comble de l'excitation – mais égratigné dans sa fierté – le jeune Cand prit la peine de dénouer lentement le bandeau qui l'aveuglait.
– Princesse... Suldrun ! parvint-il à balbutier, sous l'emprise conjuguée de l'effroi et de la honte. Il se recula vivement tout en effectuant une révérence qu'il eut du mal à achever tant était grande sa confusion. Le rouge aux joues, il tenta de s'excuser :
- Pardonnez mon audace, votre altesse, articula Cand avec difficulté, c'est une misérable méprise qui mérite cent fois votre juste colère...
– Je vous pardonne, messire le galant, répondit la jeune fille aux yeux rêveurs. Mais à condition que ce qui vient de se passer reste un secret.
Soulagé par la tournure de l'événement, l'Aquitain posa un genou à terre et plongea son regard dans celui – si semblable – de la princesse du Lyonesse.
– Je vous jure garder par-devers moi ce secret jusque dans ma tombe, votre altesse, énonça-t-il avec gravité. La jeune fille acquiesça d'un hochement de tête satisfait, puis le congédia d'un sourire chaleureux teinté de mélancolie.
Le jeune Cand s'en retourna vers l'Orangerie, vers ces intrigantes qui l'avait piégé de si amusante manière. Mais en songeant à la délicate caresse du papillon, il se disait qu'il y aurait, dans quelques saisons, une bien belle fleur à cueillir dans les jardins du Lyonesse.

Géographie

Le Lyonesse est l'un des deux royaumes les plus importants des Isles Anciennes, à la fois politiquement, économiquement et géographiquement. Il comprend la moitié méridionale d'Hybras, à l'est du Teach tac Teach, du cap des Adieux à l'ouest jusqu'au bout des jetées du port de Bulmer Skeme en face d'Arquensio, près de deux cents milles plus à l'est. Le royaume pourrait accueillir un nombre de personnes proprement phénoménal s'il n'y avait des obstacles naturels comme les Troaghs, le Teach tac Teach et, surtout, la forêt de Tantrevalles, occultant à elle seule plus du tiers du Lyonesse.

En remontant la course du soleil, au départ de la ville de Pargetta, le Lyonesse démarre au niveau de la mer avant de s'élever progressivement jusqu'à la région des Troaghs, qui se présente comme un amoncellement disparate de pics et de précipices marquant le début austral de l'épine dorsale d'Hybras, le Teach tac Teach. Dans cet ensemble chaotique de défilés et de montagnes abruptes, certaines cimes dénudées de toute végétation culminent à trois mille pieds. Ces hauteurs franchies, le terrain redescend, s'adoucit et parvient au niveau de la ville de Lyonesse. Plus à l'est, il se plisse et laisse place à une région agréable de vallons boisés, avant de s'allonger en une grande plaine particulièrement fertile et largement mise en culture, qui fait le bonheur et la fierté des agriculteurs lyonois et qui englobe les terres situées à l'est de Tantrevalles, au sud des montagnes Longues, frontière avec le Caduz, jusqu'à Slute Skeme.

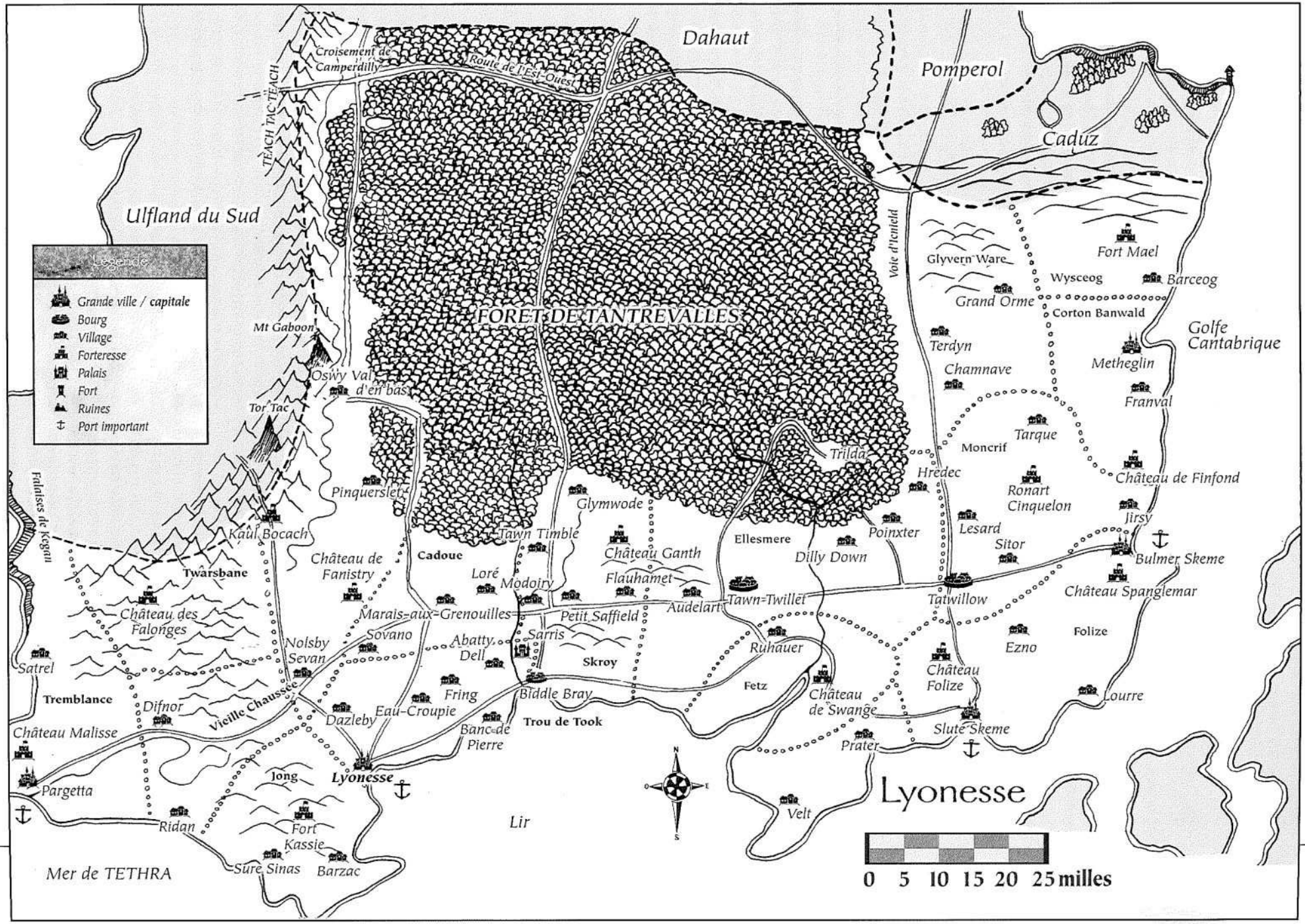
Le Lyonesse est arrosé par de nombreux cours d'eau, parmi lesquels il convient de citer les fleuves Syrinx, Glame et Sime. Le royaume est bordé par la mer de Tethra au sud-ouest et longé par le Lir sur ses flancs sud et est, soit, en tout, près de quatre cents milles de littoral. Malheureusement, ces berges sont principalement composées de petites falaises ou d'amas de rochers et laissent bien peu de place aux plages de sable et aux grèves de galets. Aussi, le royaume ne dispose-t-il que de très peu d'accès aux flots et, à part l'estuaire du Sime, il doit donc se contenter de quatre grands ports : Pargetta, Bulmer Skeme, Slute Skeme et la ville de Lyonesse elle-même. Le handicap commercial ainsi enregistré ne porte finalement que très peu à conséquence, puisque le Lyonesse n'importe pas de nourriture, étant largement autosuffisant dans ce domaine. Ce qu'il exporte de sa production passe partiellement par terre, le long de la voie d'Icnield, et partiellement par les ports orientaux, d'où il est ventilé aux quatre coins de l'archipel et sur le continent. Il profite d'une agriculture très florissante, qu'elle soit céréalière, maraîchère ou fruitière ; au point que, dit-on dans les campagnes, toutes les denrées comestibles poussant dans le monde connu sont représentées dans les champs lyonois. Il est vrai qu'en toute saison, ceux-ci offrent un panorama de couleurs chamarrées, des bruns, des roux et des jaunes de l'automne aux fraîches couleurs verdoyantes du printemps. De leur côté, les pâtres et les garçons vachers profitent des étendues herbeuses pour y emmener leurs troupeaux d'ovins, de caprins et de bovins. Les volailles élevées un peu partout dans le royaume, de même que les forêts, abondamment giboyeuses, assurent la disponibilité quotidienne de la viande pour les plus riches. Par contre, en raison des difficiles bords de mer, la pêche est nettement moins développée que dans les autres royaumes des Isles Anciennes.

L'ensemble du Lyonesse est remarquablement bien pourvu en moyens de communication, à commencer par les routes. La plus empruntée est la Vieille Chaussée, qui traverse de part en part le royaume. C'est sur elle que viennent se greffer une pléiade de chemins reliant les bourgs les plus importants – Nolsby Sevan, Tatwillow ou Metheglin et son université – tout comme les douzaines de petits villages ou les nombreux châteaux de la noblesse lyonoise. Sur les principales voies de communications, des auberges relais ont été installées à intervalles régulier sur l'initiative royale, qui permettent aux messagers du roi de parcourir chaque jour un maximum de chemin, quitte à sauter de cheval en cheval dès que le besoin s'en fait sentir. Une facilité que tous les rois entretiennent sur les routes de leur royaume mais qui, au Lyonesse, atteint une perfection particulière... Casmir n'aime pas attendre.

Malgré l'éventail ici déployé, il ne faut pas perdre de vue que le territoire du Lyonesse est très étendu, et que les conditions de vie ne sont pas les même suivant où l'on vit. L'existence est plus rude sur la côte occidentale, à cause des vents de l'Atlantique, et dans les Troaghs, du fait de leurs reliefs accidentés, même si certains hivers ont aussi laissé des traces dans les esprits des habitants du côté du levant. La région de la capitale est la plus agréable du royaume, protégée entre les collines et les contreforts du Teach tac Teach, même si les orages qui s'y déclenchent parfois sont terribles. Dans l'ensemble, le climat se montre très favorable à l'agriculture, et la terre, propice à l'ensemencement.

Histoire

L'histoire du Lyonesse en tant que tel débute bien après celle du Dahaut. Les premiers hommes à poser le pied sur Hybras ne se sont pas vraiment intéressés au sud de l'île, préférant s'installer sur les rivages de l'est, ou au contraire au bout du val Evandre pour fonder Ys. Le peuple marchand des Magdales construisit des comptoirs à Avallon, à Domreis ou encore à Bulmer Skeme, mais il faut attendre l'arrivée des Tuathas danéens, et de leur roi Tabbro en particulier, pour entendre parler pour la première fois de la cité de Lyonesse. A l'origine, il ne s'agissait que d'une forteresse élevée par le pirate Blausreddin derrière une crique rocheuse en demi-cercle. Le roi Tabbro fit édifier un môle formidable pour protéger la rade et agrandit la forteresse du pirate, mais c'est à son fils, Zoltra Brillante-Etoile, que les Lyonois doivent véritablement le début du développement de leur


Dahaut
Pomperol
Caduz
Ulfland du Sud
Croisement de Camperdilly
Route de l'Est-Ouest
TEACH TAC-TEACH
Voie d'Icnield
FORET DE TANTREVALLES
Mt Gaboon
Oswy Val
d'en bas
Tor Tac
Falaises de Kegan
Légende
Grande ville / capitale
Bourg
Village
Forteresse
Palais
Fort
Ruines
Port important
Glyvern Ware
Fort Mael
Wysceog
Barceog
Grand Orme
Corton Banwald
Golfe Cantabrique
Terdyn
Metheglin
Chamnave
Franval
Tarque
Moncrif
Trilda
Hredec
Château de Finfond
Ronart
Cinquelon
Jirsy
Lesard
Sitor
Bulmer Skeme
Château Spanglemar
Tatwillow
Tawn-Twillet
Audelart
Ellesmere
Dilly Down
Poinxter
Pinquerslet
Glymwode
Tawn Timble
Château Ganth
Flauhamet
Loré
Modoiry
Cadoue
Château de Fanistry
Kaul Bocach
Twarsbane
Château des Falonges
Marais-aux-Grenouilles
Petit Saffield
Sarris
Abatty
Dell
Skroy
Ruhauer
Fetz
Folize
Ezno
Château Folize
Lourre
Nolsby
Sevan
Sovano
Satrel
Tremblance
Vieille Chaussée
Difnor
Dazleby
Eau-Croupie
Fring
Biddle Bray
Trou de Took
Banc de Pierre
Château de Swange
Slute Skeme
Prater
Château Malisse
Pargetta
Jong
Lyonesse
Ridan
Fort Kassie
Sure Sinas
Barzac
Mer de TETHRA
Lir
Velt
N
E
S
O
Lyonesse
0 5 10 15 20 25 milles

ville. Il fit construire un quai massif, tout en pierre de taille, connu de nos jours comme « le Chale », draguer le port pour que les plus grands navires puissent y accoster, dresser le haut mur qui porte son nom autour de la ville naissante et apporter sa contribution au corps même du château, déjà baptisé Haidion, qu'il agrandit notablement. Si l'on en croit la légende, les deux rois eurent recours à l'aide de trois géants, Joald, Maegher et Yax, pour accomplir leurs gigantesques travaux. Si on ne sait rien de la contrepartie demandée par le premier d'entre eux, un géant sous-marin, deux concrétions rocheuses gigantesques au nord de la ville sont tout ce qu'il reste de Maegher et de Yax, pétrifiés par le sorcier Ambre pour s'être rebellés, à ce qu'on dit. Achevant les règnes des rois fondateurs, Palaemon Ier, le fils de Zoltra, fit réaliser Evandig, un trône simple mais massif, qui fut rapidement considéré par tous comme le symbole de la royauté unifiée des Isles Anciennes.

Lorsque les Romains débarquèrent sur Hybras, c'est Mahadion qui était assis sur Evandig. Il tenta de souder davantage l'unité des habitants de l'archipel autour de lui en créant la *Cairbra an Meadhan*, une table ronde autour de laquelle il invita les plus fidèles des défenseurs d'Hybras. Malgré tous ses efforts, il dut pourtant capituler devant les légions du continent et rendre hommage à la toute puissante Rome. L'arrivée des envahisseurs freina notablement l'essor démographique de la région, mais offrit au peuple de Lyonesse les merveilles de l'urbanisation à la façon romaine. La ville cessa donc de s'agrandir, tandis que son aménagement intérieur s'améliora grandement, grâce à l'assainissement des rues et du port par un système d'égouts souterrains encore fonctionnel aujourd'hui. Les traces du passage des Romains ne s'arrêtent pas là et nombre de villas bâties par les envahisseurs sont encore bien visibles de nos jours au nord de la ville.

La reine Sollace n'est pas facile à vivre!

Après le départ précipité des légions, les Isles Anciennes connurent une période de troubles, que le roi du Lyonesse Olam Magnus réussit à résoudre à son avantage en moins d'une année, quelques batailles lui suffisant en effet pour s'affirmer roi de toutes les Isles. Une fulgurante ascension rendue possible par sa force unanimement respectée, mais aussi par la possession des puissants symboles de la royauté, Evandig et la Table des Notables, sans oublier les conseils d'un miroir magique, si l'on en croît certains récits. Durant plusieurs siècles, Hybras connut une paix relative jusqu'à ce qu'Olam III, l'esprit embrumé, voire ensorcelé, prenne la funeste décision de déplacer les objets de pouvoir jusqu'en Avallon. Le royaume ne tarda pas à se craqueler de partout, de sorte que l'ancienne capitale, brutalement délaissée par son roi, sombra dans un marasme économique qu'elle n'avait plus connu depuis le départ des troupes romaines. Le roi n'avait pas seulement emporté avec lui le siège et la table sacrés, mais aussi sa cour, et une bonne partie des artisans les plus talentueux de la cité, pour faire d'Avallon et de Falu Ffail les plus beaux joyaux du monde connu. La défection du roi entama moins le duché dans son ensemble, qui sut rester puissant et prospère, que la ville elle-même qui ne sortit de sa dépression qu'après le départ d'Uther II et le retour d'une couronne royale au Haidion. Après la malheureuse tentative des rois de Lyonesse et de Dahaut de forcer une réunification à leurs conditions, tentative qui leur coûta la vie à la bataille de l'Orme, leurs successeurs conclurent une paix provisoire, tolérant par là-même la présence de dix royaumes sur l'archipel, sans compter la nation ska. Sous la poigne de fer de Casmir, la capitale a retrouvé une vie propre, et le nouveau royaume second un souffle.

Habitants

Le Lyonesse est le royaume le plus peuplé des Isles Anciennes, son immense étendue et la fertilité de ses terres permettant à plus de quatre cents cinquante mille personnes d'y vivre. La population est répartie entre les villes et les bourgs principaux – Pargetta, Nolsby Sevan, Tatwillow, Bulmer Skeme, Slute Skeme, Metheglin et Lyonesse – mais également dans les villages et les hameaux dispersés dans ses campagnes. A l'exception des Troaghs et de la lisière de Tantrevalles, il ne faut pas plus de cinq milles au voyageur pour passer d'une localité à la suivante.

Dans chaque village ou presque, la communauté paysanne reçoit en commun des terrains qui sont des propriétés exclusives de la Couronne. Ils doivent s'en occuper en plus des corvées dues au noble local et du bout de terrain qui leur est alloué en propre pour leur subsistance – terrain sur lequel ils passent nettement moins de temps que sur les terres de leurs seigneurs. On ajoutera à cela que chaque maison possède un potager attenant, pour se persuader que les agriculteurs lyonois ne s'ennuient pas ! Étonnamment, cela ne les gêne pas outre mesure : les Lyonois sont en effet obéissants et fidèles à leur roi, le travail ne les effraye pas à condition qu'ils puissent en être récompensés. Ils sont prêts à beaucoup de sacrifices pour glaner quelques distinctions, qu'elles soient honorifiques, sonnantes et trébuchantes ou en nature. Pour les plus humbles, satisfaits d'appartenir à un royaume où personne ne meurt de faim, hormis les fainéants et quelques rares malchanceux, il suffit d'une simple période de repos et de fête au terme de leur besogne pour les remplir d'aise. Le Lyonesse est d'ailleurs le théâtre de festivités villageoises à tout propos, qu'il s'agisse de marquer la fin d'un ouvrage ou de fêter un anniversaire, que ce soit une initiative du seigneur local ou celle de quelques localités qui se regroupent pour organiser une petite foire et y régler, dans des joutes amicales et sportives, les rivalités campagnardes.

La discipline fait partie intégrante de la vie des Lyonois, plus par la contrainte que par l'action d'une réelle habitude. La justice des ducs est calquée sur celle du roi, c'est-à-dire qu'elle est intransigeante : il n'y a guère de rebelles dans le

royaume et les hors-la-loi (bandits de grands chemins ou escrocs à la petite semaine) n'y ont pas leur place. Ils sont en général rapidement appréhendés par les troupes royales, et le sort qui leur est réservé est suffisamment dissuasif pour que les sujets de Casmir s'en tiennent à leur terre ou à leur artisanat sans chercher à se démarquer par un comportement illégal. Il arrive bien sûr que l'ambition ou la désillusion pousse un Lyonois à prendre des chemins de traverse, mais ces cas restent rares, comparés à l'ensemble bien sage de la population. C'est d'ailleurs le trait qui caractérise le plus les Lyonois, puisqu'il est difficile de dresser une description physique typique de l'un d'entre eux. Tout au plus peut-on dire que les orientaux sont plus foncés de teint que les natifs des Troaghs et de l'ouest et que ces derniers sont un peu plus petits et trapus que dans le reste du royaume.

Au niveau religieux, la population du Lyonesse ne se révèle guère plus dévote que celle des autres royaumes australs des Isles Anciennes, même si bon nombre de cultes s'y pratiquent encore : zoroastrisme, une bouffée ou deux de christianisme, panthéisme, foi antique, quelques fragments de polythéisme classique romain, un peu de polythéisme gothique et une bonne dose d'animisme et de mystères pélasgiens. Pratiquement toutes les divinités adorées ont au moins un temple ou un autel consacré, quelque part en Lyonesse, mais les plus importants de ces lieux saints sont le temple de Mithra à Pargetta, celui de Mars dans la capitale, et le couvent de Bulmer Skeme. La reine elle-même est une chrétienne pratiquante, mais le roi Casmir ne semble manifester aucune intention de conversion et semble bien décidé à empêcher une église, quelle qu'elle soit, de prendre trop d'importance dans son royaume, de crainte de voir son propre pouvoir en souffrir.

Politique

Le royaume du Lyonesse est sous l'autorité sans partage de son roi, mais l'immensité de son territoire a provoqué un nécessaire morcellement en seize duchés de tailles inégales qui se partagent à leur tour en comtés et baronnies. On compte, en tout, cinquante-quatre familles nobles de grande importance dans le royaume.

Les seize duchés sont plus des circonscriptions administratives que de véritable fiefs, tant la puissance royale peut ignorer le pouvoir ducal si elle le désire. Ce sont donc en tant que gestionnaires de la Couronne que les ducs sont envoyés dans leurs terres, même si cela ne change guère la situation des paysans laissés à leur garde vigilante... La province occidentale est placée sous les responsabilités des ducs de Tremblance, de Twarsbane, d'Eccolone et, plus au sud, sous celle du duc de Jong. Le nord de la capitale est partagé entre les duchés de Cadoue, de Sondbehar et de Relsimore, alors que la région des vallons du centre est la patrie du duc Cypris de Skroy. La région située entre Tantrevalles et le Lir voit s'étirer le duché d'Ellesmere. Plus à l'est, le grand domaine de Fetz, qui englobe la baie Balte et l'embouchure du Sime, et celui de Slahan, plus modeste, intercalent leur terres avant celles des grandes plaines de l'est divisées en cinq duchés. L'ensemble du sud-est, c'est-à-dire les deux ports de Bulmer Skeme et de Slute Skeme, obéissent aux ordres du duc Odo de Folize, alors que la région de Tatwillow est administrée depuis le château Ronart Cinquelon du duc Thaubert de Moncrif. Le nord du royaume est scindé en trois, Corton Banwald, Wysceog et Glyvern Ware. A ce découpage, il convient d'ajouter le domaine royal, communément nommé duché de Lyonesse par le commun, à savoir les alentours de la capitale, au sud de la Vieille Chaussée, et la région qui mène, à l'est de celle-ci, jusqu'au palais d'été de Sarris.

La tâche des ducs, représentants du pouvoir royal, les amène à lever les impôts, à chasser et à châtier les criminels, et à maintenir le moral du peuple pour qu'il les serve au mieux. La noblesse lyonoise passe donc la plus grande partie de son temps sur ses terres, près de ses gens, même s'il peut arriver qu'elle se rende au Haidion pour recevoir des consignes, des félicitations ou des remontrances de son suzerain, ou simplement pour participer aux fêtes auto-glorifiantes de la royauté. Les intrigues sont rares à l'intérieur de la noblesse du royaume du sud, car Casmir veille à ce que son pouvoir ne soit jamais pris en défaut et sanctionne sévèrement les trublions qui désolidarisent la caste dirigeante.

La politique extérieure du Lyonesse est largement expansionniste. Le roi ne cache pas ses ambitions de rééditer le coup de maître de son ancêtre Olam Magnus et de réunifier sous sa coupe l'ensemble des Isles Anciennes. Malheureusement, il lui manque les attributs royaux fédérateurs, le trône Evandig et la *Cairbra an Meadhan*, toujours conservés à Falu Ffail. Dans cette ambitieuse optique, Casmir, qui se considère lui-même comme un maître en intrigues, cherche constamment quelque avantage à exploiter. Il envisage des alliances avec plusieurs royaumes, en particulier avec la Godélie, pour prendre à revers son ennemi de toujours, le Dahaut, ou avec le Dascinet afin de pouvoir rivaliser avec la flotte troice, qui se dresse perpétuellement en travers de ses plans de conquête à cause de son évidente supériorité navale. Atout moins important, mais plus sûr, le Caduz reste naturellement très proche de la couronne lyonoise, à cause de sa position géographique et de sa taille réduite, qui lui interdisent des mouvements trop brusques, et surtout sous l'influence des liens familiaux qui unissent les deux familles royales. Le défunt roi Joël était en effet le cousin germain de Phristan, le père de Casmir. Le roi songerait même, dit-on, à s'allier avec les noires armées du Skaghane, qui auraient jusqu'à présent refusé toutes ses offres, Casmir n'étant pas exclu du serment qu'ils prononcent et qui les déclare en guerre avec le monde entier.

Le roi avait quinze ans et se battait déjà dans l'armée du Lyonesse lorsque son père mourut à la bataille de la Colline de l'Orme. De nos jours, il en compte quarante, présente l'image d'un homme trapu, épais de torse et de cou, avec des

Une armée de terre forte

A côté de leurs tâches civiles, huit des seize ducs sont en plus chargés du commandement de l'une des douze armées du royaume. Les quatre autres sont directement sous les ordres du roi, par l'entremise, pour trois d'entre elles, de généraux professionnels et sans aucun intermédiaire pour celle qui protège la capitale et le palais du Haidion.

Chaque armée comptant de mille cinq cents à deux mille combattants ; les forces militaires dont dispose Casmir s'élèvent à vingt-cinq mille hommes, sans compter les milices privées entretenues par les nobles.

C'est l'armée de terre la plus nombreuse et la plus puissante de l'archipel. Les soldats arborent fièrement, teint sur leur surcot, le symbole du royaume – un arbre de vie noir aux grenades rouges, sur un fond blanc.

A l'opposé, la flotte de guerre fait pâle figure. Le manque d'accès à la mer interdit en effet la mise en chantier du nombre de galères que désirerait Casmir, de sorte qu'il doit se contenter pour l'instant d'une douzaine de bâtiments destinés au combat naval, plus une trentaine de cogs et de nefs mobilisables rapidement.

yeux bleu porcelaine et un visage peu avenant, taillé à la serpe, avec des cheveux et une barbe blonds-roux abondamment bouclés. Il est marié à Sollace d'Aquitaine, une forte femme, presque aussi grande que son époux, aux longs cheveux blonds traditionnellement retenus en chignon. La reine a apporté dans ses bagages le christianisme de ses pères, et on la dit particulièrement respectueuse des prêtres et des zélotes religieux, prêtant grande attention à leur enseignement. Elle a donné le jour, il y a dix ans, à la princesse Suldrun, une jeune fille aussi blonde que ses parents, calme et discrète. Sa naissance n'a pas réjoui le roi qui attendait évidemment un successeur pour renforcer son trône. Son irritation dura sept longues années, au bout desquelles la reine lui donna enfin un héritier mâle qui sera, en son temps, Cassandre V. En attendant, Casmir cherche une utilité à sa fille, la meilleure étant un mariage d'alliance. Il étudie les possibilités offertes par une union avec le prince Bellath du Caduz, ou avec le prince Kestrel du Pomperol, afin de rapprocher un de ces royaumes du sien dans une optique inchangée, la conquête des Isles. Ce souci de bien marier Suldrun véhicule, en plus des rêves de conquête, une sourde inquiétude. C'est en effet ce que lui ont conseillé, chacun à leur tour, d'une part Persilian, le miroir magique hérité de ses ancêtres, et d'autre part la sorcière Desmeï, qui ont ajouté la prophétie suivante : « Le premier-né de ta fille Suldrun s'assiéra sur Evandig, siégera à la Cairbra an Meadhan et régnera sur les Isles Anciennes avant toi ».

En tout état de cause, il est assurément l'homme le mieux informé de tout l'archipel. Il dispose en effet d'un nombre d'espions très important, dont certains seraient extrêmement haut placés dans la hiérarchie des royaumes voisins, alliés comme ennemis. Il en a même placé quelques-uns dans les châteaux de ses propres ducs, afin de prévenir toute tentative d'insurrection. Mais Casmir n'est pas dupe, sachant très bien qu'il n'est pas le seul à user de tels moyens : il fait très attention aux personnes qui l'entourent et élimine sans pitié tout espion hostile découvert. Il préfère en effet ne pas prendre la peine et le risque de le retourner contre son ancien employeur, car il estime ne pas pouvoir faire confiance à quelqu'un qui a déjà retourné sa veste. Cette politique d'extermination systématique rend ce métier plus hasardeux en Lyonesse qu'ailleurs, si c'est possible, et il n'est pas exclu que Casmir cherche aussi un effet psychologique dans ce domaine, espérant dissuader les espions de prendre le risque de finir pendu au Peinhador.

Il faut passer à la caisse !

Une autre source de revenu importante découle du passage de deux grands axes pavés au travers du royaume : la Vieille Chaussée et la voie d'Icnield. Deux routes fréquentées par un grand nombre de marchands qui doivent s'acquitter régulièrement d'un petit pécule pour avoir le droit de marteler de leur bottes, de leurs sabots ou de leur roues les tracés royaux. Les ponts et les entrées de villes sont les endroits privilégiés que choisissent les soldats chargés de récolter cette taxe, mais ils patrouillent parfois afin d'attraper les margoulins qui connaissent les endroits des péages et coupent à travers champs sur quelques centaines de pas pour éviter d'avoir à débourser quelques sous.

Economie

Le Lyonesse est le royaume des Isles qui à le moins de rapport avec la mer. Il n'y existe en effet qu'une très faible proportion de villages de pêcheurs en comparaison avec ce que connaissent les autres royaumes, et si le poisson n'est pas absent des étals de la capitale ou des trois autres grands ports, il est nettement moins fréquent à l'intérieur des terres. Les ressources du royaume proviennent essentiellement de ses campagnes. L'est n'est qu'un immense champ de choux, de navets, d'épinards, d'artichauts, de betteraves, de poireaux, de lentilles, de haricots et de laitues, parsemé de grandes étendues recouvertes de blé, d'orge, d'avoine, de seigle ou de froment. L'ensemble est marqué, ici et là, de vergers généreux portant pléthore de pommes, de poires, de pêches ou d'abricots, et garni de vignobles adossés aux collines centrales et aux contreforts des Troaghs, dont les maîtres-vignerons tirent de très grands crûs.

Des milliers de bras travaillent à longueur de journée sur ces exploitations, dont la plus grande partie de la production revient directement à la Couronne, par l'intermédiaire des ducs. La quantité de produits arrachés à la terre dépassant largement les besoins du royaume, le trésor royal peut exporter à son profit l'excédent, en particulier en direction des îles Extérieures, des Ulflands et même du continent.

De son côté, l'élevage – ovins et bovins confondus – participe aussi au bien-être des finances royales en se montrant d'un excellent rapport.

La moitié occidentale du Lyonesse, sans être aussi fertile que son homologue orientale, produit également des légumes et des céréales en suffisance et même quelques fruits, mais sa principale ressource est bien plus délicate que cela. Dans les vallonnements au dessus du cap des Adieux, au nord-est de Pargetta, dans les premières vagues des Troaghs sont cachés des champs de petites fleurs jaunes, au parfum envoûtant : des crocus, une plante très fine, dont les stigmates produisent une poudre nommée safran.

Sur les exploitations, seules les femmes ramassent la précieuse poussière dorée, car le travail nécessite une délicatesse et une douceur extrêmes. Le safran est un colorant et un aromatique culinaire particulièrement rare, qui fait le bonheur des cuisines du duc Bannoy de Tremblance comme de celles du Haidion, mais qui fait plus encore celui du trésor, car cette fine poudre qui demande tant d'attention et de patience pour être récoltée vaut plus que son pesant d'or. Toutes les cours d'Hybras et d'ailleurs qui se veulent un tant soit peu raffinées se doivent de présenter des plats au safran dans leurs menus. L'exportation de cette poussière dorée n'est donc pas près de cesser.

Comparée à toutes ces sources de revenu, la forêt de Tantrevalles, à peine exploitée, fait pâle figure. Les Lyonois ont beau être obéissants, ils se montrent aussi très respectueux des légendes qui courent à son sujet.

Les bûcherons et autres chasseurs préfèrent se contenter de l'orée et des nombreux autres bois pour y exercer leurs compétences et que de risquer l'ire des hafelins et se retrouver affublé d'un bec de canard à la place de la bouche. Vu le nombre relativement restreint de navires construits en Lyonesse – principalement dans l'estuaire du Sime, qui est son plus beau port naturel – les besoins en bois ne sont pas énormes et les abatteurs d'arbres n'ont pas besoin de s'enfoncer au-delà des cents premiers pas dans la mystérieuse forêt, ce qui convient à tous.

Curiosités et lieux remarquables

La ville de Lyonesse

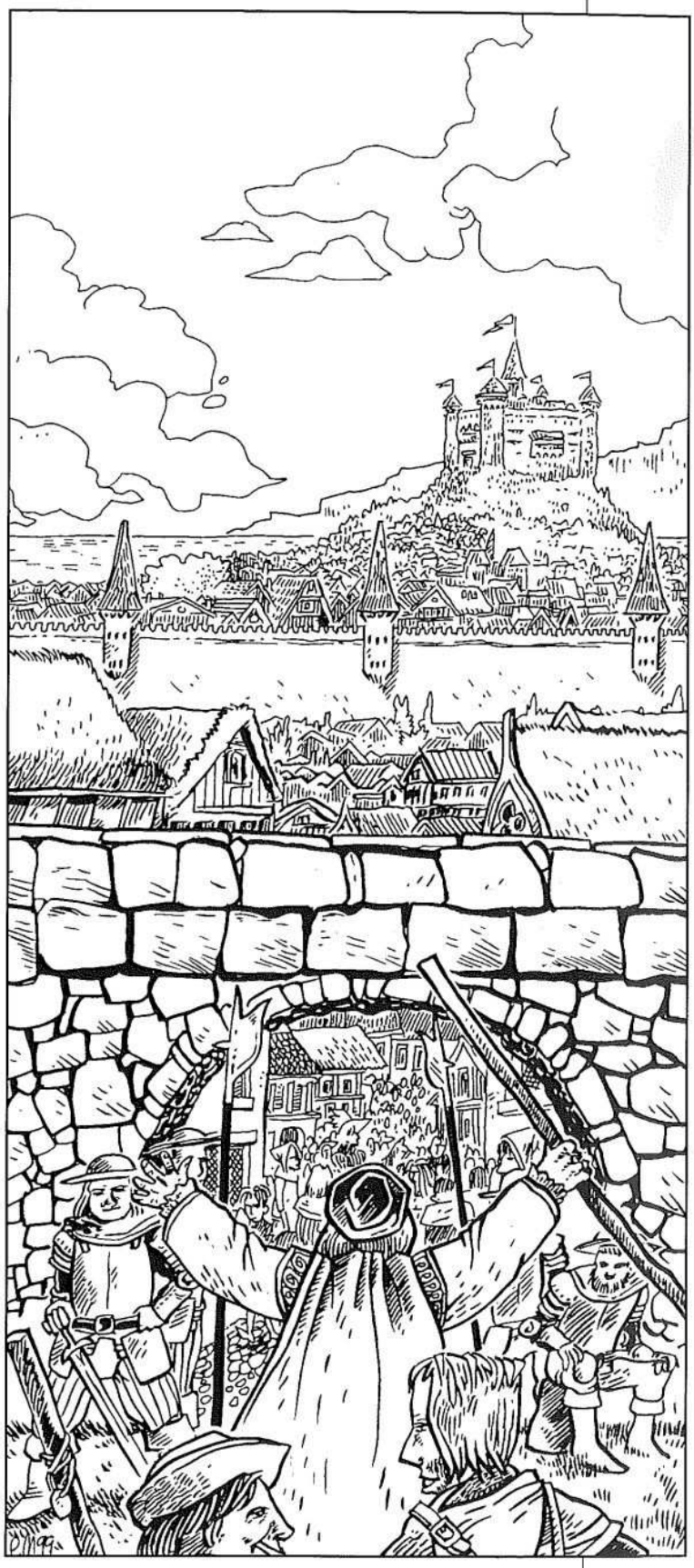
La capitale du royaume de Casmir est la deuxième ville d'Hybras, avec ses soixante-dix mille âmes. Elle s'offre en trois portions distinctes au voyageur du nord venu la découvrir.

En suivant le Sfer Arct depuis Nolsby Sevan, il passe par un tertre couvert d'arbres appelé l'Eminence de Skansea, depuis le sommet duquel il embrasse d'un seul regard la cité et ses environs. En redescendant en direction de la mer, il traverse les faubourgs de la ville, la partie la plus récente, qui regroupe principalement les maisons des gens qui travaillent dans les champs autour de la capitale, des bâtiments d'un étage au toit de chaume, laissant encore de la place entre eux pour un potager, comme dans les villages.

Puis, le voyageur est mené jusqu'à la première enceinte, haute d'à peine dix pieds, dans laquelle a été percée une large porte surveillée par quatre gardes et fermée à la nuit tombée par deux épais battants de chêne. Elle donne accès à la ville à proprement parler. Le quartier que le voyageur découvre après la première enceinte s'est développé sous la domination romaine, comme en témoignent les villas qui le bordent au nord-ouest, les cinq grandes fontaines réparties çà et là et le temple de Mars. S'y trouvent rassemblés les artisanats les plus divers, ainsi que les métiers de graines et de bouches, entrepôts de céréales et abattoirs. Quelques fermes urbaines s'élèvent aussi en bordure est du quartier, avec leurs écuries, leurs porcheries et leurs poulaillers qui servent à alimenter les abattoirs. Les maisons comptent en général deux étages, voire plus, le propriétaire vivant avec sa famille au-dessus de son échoppe. Le quartier est animé et populeux, de jour comme de nuit, car lorsque les marchands plient leurs étalages, ce sont les tavernes qui prennent la relève pour accueillir la foule.

Le Sfer Arct parvient finalement au mur de Zoltra, une muraille de vingt pieds de haut sur vingt de large, édifiée en son temps par le roi danéen afin de protéger la cité des coups de force venus du nord. Elle délimite ce que tout le monde appelle de nos jours la vieille ville, c'est-à-dire la zone datant de l'époque danéenne, même si très peu de bâtiments remontent aussi loin. La porte qui permet de franchir cette enceinte est lourdement gardée, puisque ce ne sont pas moins de dix gardes qui veillent sur elle et qu'elle s'est vu adjoindre deux petites tourelles percées de meurtrières. C'est un véritable tunnel, barré de deux série de lourdes portes, l'une à l'entrée, l'autre à la sortie ainsi que d'une herse, qui passe sous elle. Les maisons du quartier sont bâties en pierre, sont couvertes de tuiles sombres et comptent toutes plus d'un étage. Les rues sont plus étroites que dans l'enceinte précédente et sont soigneusement pavées. Les gens qui habitent dans la vieille ville sont des marchands ou des artisans de luxe, ou alors des marins, au plus près du port, alors que la plupart des pêcheurs de la cité logent dans la partie récente de la capitale, moins cotée.

Deux petites bouffées d'air sont proposées au flâneur qui étouffe dans ces rues bondées et oppressantes. La première le long de l'antique forteresse du Haidion, où le Sfer Arct s'ouvre en une très large place de plus de cent pas de côté, l'Esplanade du Roi, une immense terrasse utilisée comme lieu de réjouissances lorsque des festivités sont organisées par la Couronne. Elle est, à ces occasions, entièrement pavoisée d'oriflammes aux couleurs du Lyonesse, et les amuseurs publics s'y mélangent aux vendeurs de saucisses ou de poissons grillés, aux citadins avinés et aux gardes assurant un peu d'ordre au milieu d'une foule excitée. Le deuxième espace aéré s'offre au



Aux abords de la ville de Lyonesse.

voyageur à moitié suffoqué par la foule au moment où le Sfer Arct rejoint le Chale, la rue qui suit la courbe du port. Les maisons s'écartent alors pour laisser paraître une place circulaire au centre de laquelle se dresse un chêne centenaire majestueux. Le voyageur trouvera enfin la récompense de ses efforts de la journée : plusieurs des bonnes auberges de la ville s'y sont rassemblées, car les nouveaux arrivants venus par la mer sont pratiquement obligés de passer par ce rond-point pour quitter la cité. La *Brillante Etoile*, le *Gland d'Argent* ou encore les *Quatre Guimauves*, autant d'établissements propres, raisonnables dans leur prix, où la nourriture est copieuse et qui promettent le sommeil le plus doux et la nourriture la plus agréable aux passants fatigués.

S'il persiste encore dans sa marche, le voyageur parvient finalement sur le port, qui fut le premier élément de la ville de Lyonesse. Au début simple rade rocheuse, il s'est développé pour devenir un très grand comptoir commercial, escale quasi incontournable pour les marchands étrangers. Il se présente sous la forme d'un demi-cercle de près de quatre cents pas de diamètre, dont le côté sud est fermé par un long môle de deux cents pas, éclairé la nuit par vingt vasques où brûle de l'huile. Il a fallu bien du courage et bien des efforts pour transformer le seul accès à la mer de la région en un si beau havre, car il faut rappeler que la côte ne laisse que très peu de place aux plages et que le terrain s'empresse de se retransformer en amas de rochers, puis en falaises, aux deux extrémités du Chale. Ainsi le palais royal, le Haidion, qui n'est pas très éloigné du port, surplombe la mer de près de quarante-cinq pieds, déjà. Au sud-ouest du Chale, là où le môle est rattaché à la terre ferme, se dresse un ancien fortin, datant passablement et dont la seule utilité actuelle est de servir de baraquement aux soldats du port et de prison aux matelots faisant tapage après une soirée arrosée. Plus de trente débarcadères permettent à des bateaux de tous types de décharger personnes et marchandises.

Un autre monde

Pour ceux qui y vivent, le Haidion constitue un univers à part, indifférent aux événements extérieurs. Les nouvelles parviennent bien évidemment au personnel du château, mais il n'en fait pas grand cas en comparaison des aventures de ses membres.

Le fait que les Skas aient dévasté l'Ulfland du Nord, par exemple, a choqué l'ensemble du palais, qui les considère à présent comme valant à peine mieux que des bêtes sauvages, mais cette information a rapidement laissé place à la rumeur non encore confirmée qui veut que la duchesse de Skroy aurait trouvé une souris morte au fond de son pot de crème, une information qui remue vraiment l'ensemble de la maisonnée.

Le Haidion

Résidence des seigneurs du Lyonesse depuis des siècles, le Haidion se dresse le long du mur de Zoltra, au sommet de la falaise orientale protégeant la cité. La forteresse est entourée d'un haut mur qui délimite un rectangle de cent pas sur cent cinquante. A l'intérieur de cette enceinte, le visiteur découvre les communs, une grande cour, l'orangerie – souvenir du règne des Coucous galiciens – et une galerie ouverte bordée d'arcades qui relie la porte de Zoltra au bâtiment principal, un édifice peu gracieux composé de façon assez disparate, autant d'éléments de maçonnerie ajoutés au fil du temps par les maîtres de séant successifs, comme si chacun, méditant sur la mortalité, avait cherché à s'intégrer à ce Haidion éternel. La masse du château est dominée par cinq tours principales : la tour de l'Est, la tour du Roi, la Haute Tour (également appelée le Nid-d'Aigle), la tour de Palaemon et la tour de l'Ouest. Deux autres tours, plus petites – la tour de Lapadius et la tour des Hiboux – complètent l'ensemble.

Au pied de la tour de l'Est, une galerie aérée s'en va longer l'orangerie pour atteindre et traverser le mur de Zoltra par un sombre tunnel de six pas de long. De l'autre côté, à l'extérieur de l'enceinte de Zoltra, s'étend la place d'armes pavée connue sous le nom d'Urquial. C'est ici que s'entraînent les soldats de l'armée chargée de la sécurité de la capitale, passant des heures à pratiquer des exercices militaires et à courir dans tous les sens sous les ordres de leurs officiers. En dehors de l'agglomération, sur la petite colline qui surplombe l'Urquial, le Peinhador dresse sa pesante et menaçante silhouette. Le bâtiment est l'antre de l'homme le plus craint du royaume après Casmir, son bourreau en chef : Zerling. Il présente deux étages où ont été aménagés une salle de torture, une armurerie, un casernement pour un détachement de trente hommes et une infirmerie, sans oublier un sous-sol humide qui sert de prison et où trente-trois oubliettes sont les dernières demeures des criminels et des ennemis du royaume. Sur son toit plat, deux gibets, très régulièrement en service, sont dressés en permanence. L'emplacement du Peinhador, à quelques pas au sud de la route de Lirlong, a été soigneusement choisi pour montrer sans l'ombre d'un doute à l'étranger qui arrive que l'honnêteté est de rigueur dans la cité de Lyonesse et que la justice ne transige pas avec les malfaiteurs. En général, le message est assez bien compris, et la criminalité reste très basse pour une cité de cette importance.

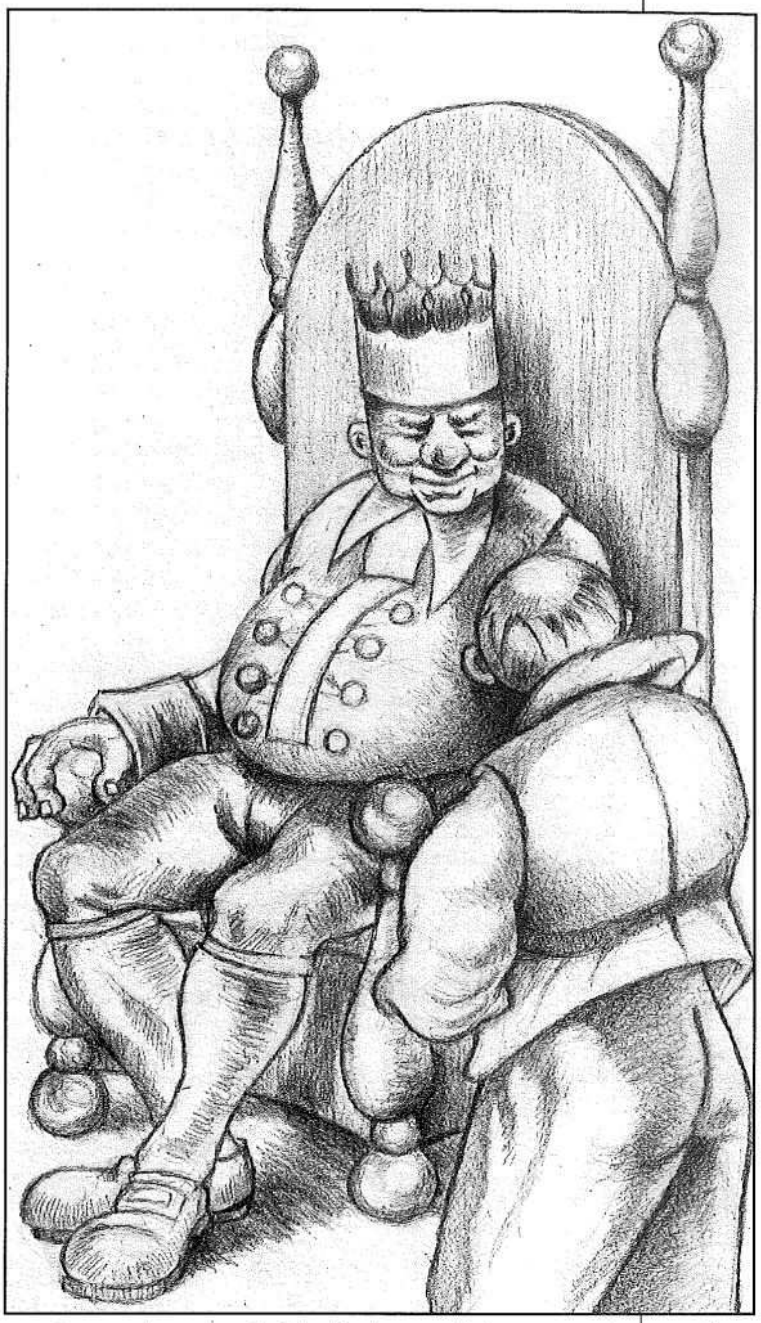
L'intérieur du palais est aussi un assemblage de couloirs et de pièces adjoints au fur et à mesure des règnes. La première salle où pénètre le visiteur noble est un hall d'accueil appelé l'Octogone, à partir duquel un escalier le conduit vers les niveaux supérieurs où se trouve la Longue Galerie qui traverse le château de part en part et donne accès aux cinq pièces de réception officielles du Haidion : la Vieille Salle, la Clod an Dach Nair ou salle de Banquet, le Petit Réfectoire, la salle d'Honneur et la Grande Salle. Cette dernière semble dépasser les limites de l'art humain par son oppressante majesté, avec les lumières changeantes qui proviennent d'une rangée de hautes fenêtres aux verres épais et violacés par le temps, et les douze tapis mauritaniens qui en recouvrent le sol. Deux battants de fer closent une salle d'Honneur aux dimensions de nef de cathédrale qui accueille, en une longue allée, les cinquante-quatre sièges des grandes familles du Lyonesse, identifiés par l'oriflamme héraldique pendu au mur derrière chacun d'eux. C'est dans cette pièce qu'étaient conservés Evandig et la *Cairbra an Meadhan* jusqu'au règne d'Olam III. Au fond de la salle, derrière un gonfalon cramoisi, se trouve le vestiaire, qui recèle un passage secret vers une pièce particulièrement étrange, renfermant les trésors magiques qui intriguent, effrayent et passionnent le roi Casmir. Celui qui y pénètre découvre un univers étrange, baigné dans une lumière anormale, qui mêle en couches colorées le vert, le pourpre et un rouge-orangé flamboyant. Sur une table et sur des étagères traînent, apparemment sans ordre, nombre d'objets mystérieux : des fioles et des pots au contenu inconnu, des grimoires et des librams, une urne qui exsude une lumière colorée s'abaissant ou s'élevant avec lenteur comme un liquide, un fil à plomb accroché à la verticale au-dessus d'un plat de vif-argent en pleine turbulence et, adossé contre le mur, un squelette aux os noircis et fins comme des brindilles, pourvu de deux ailerons, où la présence défunte de plumes est marquée par les trous des emplantures. La pièce n'est pas toujours silencieuse car une créature féerique bicéphale, enfermée dans une bouteille, babille dès que quelqu'un fait son apparition. C'est aussi dans cette salle perdue que le miroir magique Persilian supporte amèrement son triste sort et, plus rarement, prend la parole pour prononcer une prophétie ou répondre par une phrase sibylline aux questions de son propriétaire.

Outre ces pièces d'apparat, le palais accueille une multitude de salons, souvent désignés par la couleur principale des tentures et des tapis qui les drapent, ainsi que les appartements de la famille royale, qui occupent la totalité d'un niveau, chaque membre faisant chambre à part.

On trouve aussi des pièces réservées aux domestiques de bonne naissance, comme dame Boudetta ou dame Maugelin, qui sont chargées de l'éducation de Suldrun, ou comme dame Laletta, la maîtresse de danse ; et encore celles réservées aux seigneurs Mungo, le grand sénéchal, et Rosko, le sous-chambellan. Tout le personnel est choisi en fonction de ses capacités, et de ses liens familiaux avec les grands du royaumes. Les domestiques s'emploient d'ailleurs avec zèle à respecter l'étiquette très précise exigée par le roi, qui souhaite un faste rigoureux plutôt qu'une gaieté trop ostentatoire.

Chaque membre de la famille royale, à l'exception du trop jeune Cassandre, passe son temps à des occupations personnelles. Casmir discute avec ses espions, regarde les cartes pour trouver la stratégie imparable qui lui permettra d'envahir les autres royaumes les uns après les autres ou préside des cérémonies officielles. Sollace s'entretient longuement avec des dévots, des druides et des religieux de tous cultes, afin de connaître leur avis sur l'avenir et sur le christianisme.

Quant à la rêveuse Suldrun, elle s'est découvert un lieu secret où elle se réfugie lorsqu'elle désire être seule. Dans le mur croulant qui ceint l'Urquial, à moitié dissimulée derrière un mélèze, une très vieille porte permet d'accéder à un petit sentier qui descend la pente raide et caillouteuse d'un ravin et mène jusqu'à la mer. En bas, une construction octogonale en pierre de quatre pas de diamètre abrite un autel dédié à Mithra. Plus loin, les ruines d'une ancienne villa romaine servent de socle à un tilleul solitaire. Le chemin, gardé par deux grands chênes, passe entre des touffes de thym sauvage, d'asphodèles et de chardon. Encastré entre deux hautes falaises, ce jardin merveilleux est fleuri de violettes, de fougères, de jacinthes, de myosotis et d'anémones, ombragé par des bosquets irréguliers d'ifs, de lauriers, de charmes et de myrte. D'autres plantes encore poussent dans cet endroit baigné d'une exceptionnelle quiétude, apportant une touche délicate ou puissante de parfum, citronnelles, géraniums ou romarin, mince cyprès tordu ou douzaine d'énormes oliviers. La grève est constituée de petits galets arrondis et recueille assez souvent des objets venus du large, déposés là par une vague en attendant la marée suivante. Il paraîtrait même que Suldrun aurait aperçu un jour des sirènes, qui se reposaient sur un rocher, à cinquante pas au large.



Nombreux sont les rois qui complotent contre Casmir !

Le pré de la Première Victoire

Le pré de la Première Victoire est une prairie située dans l'actuel duché de Glyvern Ware, sur la droite de la voie d'Icnield lorsque l'on se rend à Avallon, entre les villages de Terdyn et de Chamnave. C'est un pré d'herbe verte et de petits rochers, perdu au milieu des champs. La place abandonnée par la culture est utilisée par les éleveurs de moutons de la région, qui profitent de l'espace dégagé pour emmener paître leurs animaux, au son des chiens qui aboient.

Le nom de ce terrain fait allusion aux événements qui s'y sont déroulés il y a plus de quatre siècles, lors de la campagne victorieuse d'Olam Magnus. La première bataille vit les troupes d'Olam, le roi en tête, se heurter aux forces du Dahaut. L'affrontement devait durer deux jours et voir triompher les hommes du Lyonesse. Ce fut la première victoire d'une courte série, puisqu'après cette démonstration, les autres monarques se montrèrent moins prompt à accepter de livrer bataille au roi de Lyonesse. Dès le moment où le calme fut revenu dans l'archipel, les habitants des villages alentours, fiers de la domination de leur roi, prirent l'habitude de célébrer cette première victoire, point de départ d'une période de quiétude et d'abondance. La date exacte de l'affrontement a assez vite été oubliée, et les villageois se sont mis d'accord pour dire qu'elle s'était déroulée à la fin du printemps. Avec l'autorisation de leur seigneur, ils s'offrent deux jours de festivité avant de reprendre la route des champs. Cette célébration a été l'occasion pour ces localités de s'affronter dans des compétitions sportives et martiales sur le pré même de la Première Victoire, une tradition qui s'est perpétuée à travers les décennies et qui a survécu à l'éclatement du royaume.

Il y a six ans, le roi Casmir entendit parler de cette fête villageoise et n'a pu se séparer de l'idée d'utiliser ces réjouissances pour glorifier sa personne depuis et la royauté lyonoise, puisque l'endroit, lourdement chargé de symboles, s'y prêtait parfaitement. La première année, il vint en petit équipage assister aux joutes que se livrent depuis des siècles les paysans de la contrée. Mais, l'année suivante, il ne revenint pas seul et il fallu modifier largement la durée et les dispositifs d'une fête qui s'est elle aussi complètement transformée. Casmir profite en effet de l'occasion pour inviter ses homologues étrangers – sinon leurs émissaires ou des représentants influents de leur entourage. Il les loge non loin de là, dans le manoir du duc Uls de Glyvern Ware, et les invite à assister au nouveau genre de festivité qu'il fait organiser. L'organisation commence presque une semaine avant les deux jours consacrés, à savoir les trente et trente-unième jours du mois de iùil. Le pré de la Première Victoire est fauché et soigneusement nettoyé, une cinquantaine de braseros y sont installés pour éclairer le champ la nuit tombée, pour réchauffer les notables et pour faire cuire les quartiers de viande ingurgités durant les festivités. Ce sont près de soixante-dix hampes qui sont ensuite dressées tout autour de la prairie et auxquelles on accroche les oriflammes des cinquante-quatre grandes familles du Lyonesse, celles des royaumes des Isles Anciennes et celles des maîtres du royaume depuis Olam Magnus. Pour l'ensemble de ces préparatifs, les indigènes reçoivent l'aide de plusieurs compagnies de soldats de l'armée régulière. En effet, c'est chaque année une des douze grandes armées du Lyonesse qui se rend sur place, prépare le terrain puis répète et s'entraîne pour le défilé qu'elle sera amenée à présenter à son roi le premier jour de la fête.

Depuis l'intrusion du roi dans cette fête, celle-ci se déroule en effet en deux parties : la première journée est entièrement consacrée à un défilé des troupes, puis à des exercices sur le terrain destinés à impressionner les envoyés des royaumes voisins. Au son des trompes militaires, les guerriers du Lyonesse sont passés en revue, leur matériel impeccablement astiqué, les armures, les casques et les armes brillant au soleil. Lors des exercices qui suivent la revue, ils n'hésitent pas à faire montre de leurs capacités à l'arc ou au javelot, et font même parfois intervenir de petits engins de siège. Les paysans assistent à ces démonstrations réellement impressionnés par le déploiement de force et appelés par leur seigneur à en rajouter autant qu'ils peuvent pour transmettre leur crainte passablement feinte aux émissaires étrangers présents. Le soir du premier jour est dévolu au banquet et à la diplomatie, ce dernier point ne touchant pas vraiment les petites gens.

Le lendemain, les activités sont plus conformes à l'esprit original de la fête : ce sont les paysans qui vont se défouler sur le champ piétiné la veille par la soldatesque. Les nobles présents se désintéressent alors de ce qui se passe sur le pré, et se gardent même souvent de faire le déplacement depuis le manoir du duc où ils sont logés, préférant prendre un repas léger avant de regagner la ville de Lyonesse ou leur royaume d'origine. La journée terminée, il ne reste plus aux villageois du crû qu'à arracher les hampes, à plier les oriflammes, à laisser refroidir les pots à braise et à tout ranger dans la grange du vieux Pirlem jusqu'à l'année suivante. Finalement, à part les quelques tonneaux de vin mis en perce par le roi, les villageois ne voient aucun avantage à l'intrusion de leur monarque dans leur fête. Ils s'y amusaient mieux auparavant.

Gobelin se gaussant de quelques érudits.

Le cirque de Stollshot

En plein centre du royaume de Lyonesse, à mi-distance du Lir et de la forêt de Tantrevalles, la région est abondamment plissée en une multitude de collines aux pentes douces. On distingue deux massifs différents séparés par la Vieille Chaussée, les collines de Srimsour au sud et les collines Longues au nord.

C'est dans ces dernières qu'est situé le cirque de dolmens de Stollshot. Il s'agit d'un rassemblement de pierres dressées, formant un cercle de trente pas de diamètre entre trois des collines. Au sommet du coteau de l'ouest, un menhir de plus de cinq mille livres est levé de toute sa hauteur, offrant un point de repère magistral dans le paysage à ceux qui recherchent le lieu-dit. Dans la combe, se dressent douze rochers solitaires et quatre dolmens, des entablements de pierres plates posée sur deux ou trois gros cailloux. Outre les différents curieux qui viennent voir ces étranges arrangements en se demandant qui a été assez fort pour dresser ces quintaux de roc, le site n'est visité régulièrement que par trois communautés bien différentes.

La première revendique évidemment la paternité et l'usage prioritaire des lieux, puisqu'il s'agit d'un groupe de druides. Il est en effet évident que ces dolmens sont les traces de la foi celtique venue du nord et installée en Lyonesse, comme partout ailleurs. Les douze menhirs sont gravés de runes qui leur attribuent à chacun le nom d'un mois du calendrier celtique, alors que les quatre dolmens représentent à l'évidence les quatre saisons. Les religieux à la barbe fournie se réunissent dans le cirque plusieurs fois l'an, pour les fêtes de Suaurghille ou de Belthane par exemple, et y prient Lug, Kai ou Sheah. Sous la férule du patriarche Buanfeusag, un sage vieillard accompagné en permanence par Dubheun sa corneille sacrée, la communauté druidique prend très à cœur sa mission de prosélytisme. C'est toujours le patriarche qui ouvre les réunions, avant de laisser les plus jeunes faire le point sur l'état du culte dans le royaume de Casmir, un constat pénible car il est bien moins florissant qu'en Godélie ou dans certains autres endroits du nord de la grande île. Malgré les résultats décevants, ils ne se découragent pas et continuent à arpenter les routes pour prêcher leur bonne parole.

La deuxième communauté visite l'endroit deux fois l'an, lors des équinoxes. Il s'agit d'une troupe d'étudiants de Metheglin et de leur professeur d'astronomie, Lucaster, qui restent sur les lieux deux jours et une nuit. Ces érudits utilisent le site comme un observatoire pour étudier les mouvements des étoiles. Plus précisément, ils se servent de l'alignement du menhir du sommet de la colline de l'ouest et d'un pic du lointain Teach tac Teach afin de tracer une droite à partir de laquelle ils mesurent les différences de position des étoiles et de la lune.

Cela fait bien cinq ans que l'expédition se retrouve chaque année aux mêmes dates dans le cirque pour étudier les astres, mais aucune conclusion vraiment valable n'a pu être tirée des relevés jusqu'à présent, et le projet est parti pour durer encore bien des années avant d'aboutir. La recherche de Lucaster consiste à prouver les relations entre les mouvements astraux et le climat, et ainsi, à découvrir un moyen de prédire le temps à venir rien qu'en connaissant le trajet de certaines des étoiles les plus brillantes.

Les jeunes gens qui l'accompagnent dans son pèlerinage bisannuel profitent de l'occasion pour se retrouver à passer une nuit blanche et à étudier de près les différents crûs de la région, ce qui est pour eux une motivation autrement plus stimulante, même s'il arrive parfois que l'un d'entre eux soit réellement intéressé par le projet du maître. Dans ce cas, la nuit n'en finit pas pour lui, car il doit noter très précisément la moindre modification survenue depuis le dernier relevé. La plupart du temps, le professeur manque de volontaire pour tenir la plume la nuit durant. Il désigne alors l'un de ses élèves et ce malheureux, adjoint au groupe dans le seul but de faire la fête, est obligé de rester concentré sous la dictée du maître pendant que ses camarades chantent autour du feu.

La dernière communauté présente sur les lieux est bien plus étrange que les deux précédentes. Elle n'a pas de point fixe dans le temps pour se retrouver à Stollshot, mais un membre y fait parfois un tour, pour voir ce qui s'y passe. Gare alors aux imprudents qui reluquent les pierres dressées, les étoiles ou les signes de certains animaux sacrés, car le nouveau venu n'est autre qu'un gobelin. Le dolmen le plus septentrional du cirque dissimule l'entrée d'une galerie qui mène directement dans la demeure d'un groupe d'êtres fées. Ils ne sortent pratiquement jamais par cet endroit, car il est bien loin du refuge procuré par Tantrevalles, mais il peut exceptionnellement arriver qu'ils croisent le chemin d'un humain. A ce moment, celui-ci à tout intérêt à rester prudent dans ses paroles comme dans ses actes, car il suffit de peu pour déclencher la colère, ou l'envie de jouer du hafelin. Diss, un des étudiants de Lucaster, se rappelle encore de la fois où, à la place des étoiles, c'est le menhir qui s'est mis à bouger tout seul au milieu de la nuit avant de revenir se figer à son ancien emplacement. Ses collègues se moquent encore de lui, l'accusant de ne pas bien tenir l'alcool, mais s'ils avaient vu briller les yeux sombres de la petite créature hilare derrière le dolmen, ils auraient pris leurs jambes à leur cou et ne se seraient arrêtés de courir qu'en vue de Metheglin.

Le temple de Mithra

Pargetta est une des seules villes du Lyonesse profitant d'un accès à la mer. Construite à la limite entre le littoral sud de la mer Etroite et la bordure nord de la mer de Tethra, elle bénéficie de longues plages de sables aptes à accueillir les bateaux en provenance d'Ys, de Dun Cruighre ou de la capitale. La cité du duc de Tremblance est agréable, paisible et prospère car, en plus du commerce maritime, elle exploite des champs de safran dans son arrière-pays. Son plus beau monument, bâti au sommet d'une des éminences qui parcourent le centre de la ville, est sans conteste le temple de Mithra.

Mithra est une divinité de la lointaine Perse qui représente le Bien, l'amitié et la tolérance. Il est arrivé sur les Isles Anciennes dans les bagages des Romains, qui ont édifié ce temple ainsi que celui d'Avallon. Celui-ci se présente sous la forme d'un bâtiment rectangulaire, de trente pas sur soixante-dix, muni de deux tourelles surmontées par des toits en forme de goutte, recouvert de dorures, au-dessus des angles les plus éloignés du portail d'entrée. L'accès se fait à travers une ouverture en forme d'ogive aplatie, une forme que l'on retrouve dans les huit fenêtres qui illuminent l'intérieur. Une fois le portique franchi, le visiteur est immédiatement agressé par une forte odeur émanant de petits bâtonnets qui se consument dans des réceptacles, placés le long des murs. La fragrance de l'encens, si désagréable au premier abord, devient tolérable puis

envoûtante, au fur et à mesure que le nouveau venu s'habitue à cette ambiance enfumée. Les murs sont peints de couleurs sombres, vert et bleu foncés principalement, et le plafond voûté est entièrement blanc. Au fond du bâtiment, une statue de Mithra trône sur un mince piédestal. Elle représente un homme au torse nu, coiffé d'un bonnet phrygien et monté sur un char attelé de chevaux blancs.

Le temple de Pargetta compte une trentaine de fidèles vivant dans les dépendances sises derrière le bâtiment principal et répartis suivants les niveaux de secret. Il y a une douzaine de jeunes personnes qui portent sur les yeux un masque noir à proéminence jaune, et trois hommes plus âgés au masque monstrueux, chargés de préparer les repas lors des cérémonies officielles. Une quinzaine de fidèles, coiffés de heaumes représentants un visage humain, s'en vont sur les routes du Lyonesse répandre la parole de leur dieu, mais reviennent fréquemment dormir au temple et rapporter des nouvelles des autres cités. Pour compléter l'effectif, il y a encore un vieil homme qui dissimule son visage derrière le masque d'un félin à la crinière flamboyante, et un autre, plus vieux encore, nommé Ogalian, qui porte en permanence un faciès de fer, aux cheveux bouclés et au nez droit : c'est le Perse du temple. Parfois, il reçoit la visite d'un Courrier, venu prendre connaissance des derniers événements survenus à Pargetta.

Le culte, sans être vraiment suivi avec assiduité par les habitants de la ville, est réellement populaire. Mithra étant un dieu du Bien et le juge des enfers, c'est au temple que, souvent, les conflits sont réglés, plutôt que devant la justice ducale. Les réponses apportées ont la réputation d'être toujours justes et équitables, ce qui encourage les honnêtes gens à y revenir, non sans avoir versé au préalable une petite obole au profit du culte. Ogalian reçoit régulièrement des visites de nobles personnes, à la recherche de conseils concernant leur avenir et généreuses quand les réponses du Perse sont encourageantes. Le temple est donc relativement prospère et n'a aucun problème pour trouver un taureau à sacrifier pour l'un des quatre rituels principaux de l'année, quatre moments de réjouissances qui voient Pargetta être envahie de fidèles ulfs de Mithra venus assister à des rites un peu plus étoffés que dans leurs hautes terres natales.

L'orée de Tantrevalles

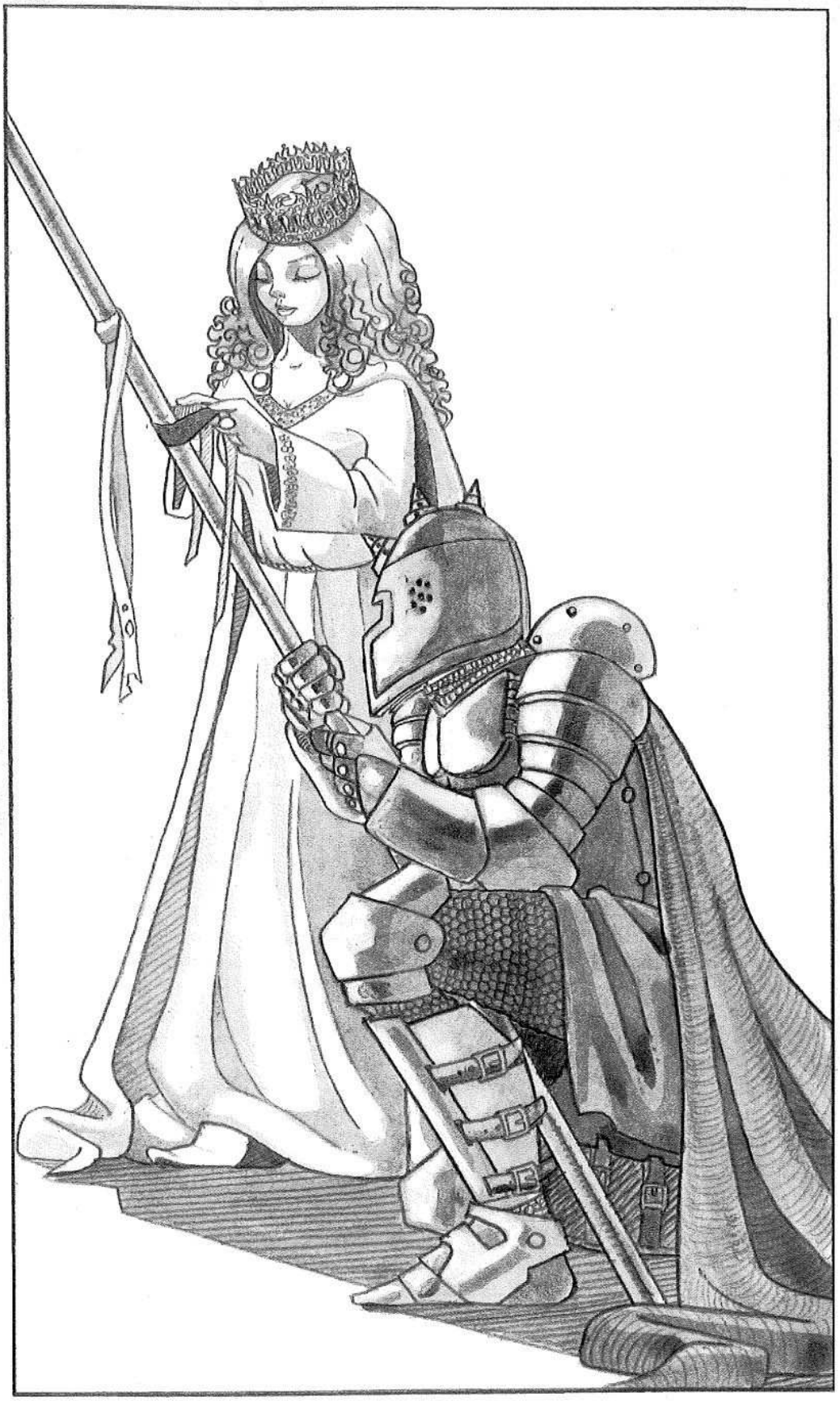
Plus encore que dans le reste d'Hybras, à part peut-être en Dahaut, la forêt de Tantrevalles fait partie intégrante de la vie des habitants du Lyonesse. Le domaine des êtres fées couvre une grande part du royaume, et des villages sont souvent construits à proximité de son orée. Les bourgades de Tawn Timble, de Dillydown ou encore de Glymwode, par exemple, se trouvent à quelques pas des premières branches, et leurs habitants sont bien obligés de vivre avec la menace des hafelins. Paradoxalement, ces frontaliers ne sont pas les hybrasiens qui se plaignent le plus des créatures de la forêt, peut-être parce qu'ils ont appris à cohabiter avec elles de façon plus paisible. En fait, le plus grand danger est constitué par les bandits, bon nombre de hors-la-loi trouvant refuge à l'intérieur de la Grande Forêt, car ils savent que les soldats n'y viendront les chercher qu'en dernier recours. Non pas que les brigands soient plus courageux que les prévôts, mais ils préfèrent risquer d'encourir la colère d'un être fée si ça peut leur éviter la pendaison, alors que la solde des hommes de justice ne justifie pas une telle décision. Pendant longtemps, pourtant, les malfaiteurs craignaient trop Tantrevalles et ses créatures pour oser s'y cacher, mais depuis que Lagrène (dit le Velu) s'y était aménagé une cache avec ses hommes, sous le règne de Rordec II, sans finir transformé en potiron, les hommes de peu de moralité rechignent moins à aller se perdre dans les buissons de la forêt. Ainsi, de nos jours, les chasseurs de Rodelwyn, dans le duché d'Ellesmere, rencontrent plus souvent des bandits que des lutins et prennent plus souvent des coups de gourdin sur la tête que des mordets dans la figure.

Tout bien considéré, la vie dans ces villages n'est guère différente de celle de tous les autres, sauf peut-être pour les hommes qui travaillent dans les bois. Comme partout ailleurs, il y a des bûcherons qui vont couper le bois nécessaire à la communauté, des charbonniers qui fabriquent le charbon de bois dans des tourbières et des braconniers qui posent leurs collets pour attraper le petit gibier, bref, des gens qui vivent de la forêt et passent leurs journées sous ses frondaisons, bien obligés de braver les dangers que représente la rencontre avec un gobelin ou un wefkin. Sur une centaine de pas, Tantrevalles est exclusivement dominée par les humains, qui l'exploitent sans crainte. Ensuite, ceux qui s'enfoncent d'avantage sous les arbres, le font à leurs risques et périls : personne ne peut en effet savoir ce qui passe par la tête d'un hafelin, même si, en général, ils s'abstiennent de causer du tort à ceux qui respectent la forêt. Par contre, gare à celui qui va abattre des arbres sans retenue, cueillir des champignons ou faire ses besoins dans un ruisseau et qui est surpris par un être fée ou pire, par un troll de mauvaise humeur. Au cas où la confrontation est inévitable, le bon sens dicte de toujours rester courtois, poli, et d'éviter d'accepter toute proposition non clairement définie dans le temps et l'espace.

Les anciens prétendent que, de leur temps, les hafelins étaient plus présents, que l'on pouvait en apercevoir à la lisière, le soir, ou même dans les potagers bordant les maisons. A partir de ces souvenirs, ils affirment qu'il y a de moins en moins d'êtres fées et qu'un jour ils auront tous disparus. Les plus fanfarons, les soirs d'ébriété, reprennent et développent l'idée en disant qu'il faut aller les déloger et profiter que l'on est plus nombreux pour les chasser jusque dans le Teach tac Teach ou, au nord, vers le Dahaut. Mais les fanfaronnades s'éteignent quand le soleil paraît le lendemain, les Lyonois étant des gens circonspects et humbles, qui se contentent d'exploiter la partie des bois facilement accessible sans tenter le diable.

Le baron Junion de château Ganth, dans le duché de Skroy, veut participer activement à la double entreprise qui vise à éradiquer à la fois les hafelins et les bandits de sa région. Il en a assez que ses gens se plaignent sans cesse des ennuis qui proviennent de la forêt. Il a décidé d'intervenir de façon musclée. Malheureusement, les paysans sont plus prompts à geindre qu'à agir et il est très difficile de dénicher des volontaires pour s'enfoncer, armes au poing, dans Tantrevalles. Le baron a donc opté pour un stratagème détourné afin de recruter une milice destinée à chasser les fées. Il envoie son

sergent recruteur, Osadin, à Flauhamet, la bourgade la plus proche de son château sur la Vieille Chaussée, pourvu d'une bourse bien remplie avec mission d'écluser les tavernes et de débaucher tous les ivrognes incapables de se rendre compte de ce qu'il s'engagent à faire, et le cas échéant de faire boire les solides gaillards qui paraissent aptes à tenir une lance, jusqu'à ce qu'ils acceptent de s'enrôler. Son nom ou plus souvent une simple croix apposé au bas d'un contrat et le pauvre hère se retrouve embarqué pour château Ganth, où il reçoit un équipement et un entraînement militaires. Pour l'instant, le baron dénombre dix-sept soldats ivres, comme on les appelle, dans sa milice. Il compte attendre d'avoir atteint le nombre de cinquante avant de mener, en personne, sa première expédition dans Tantrevalles.



10

NOBLESSE & CHEVALERIE

Où l'on retrouve nos trois voyageurs au cœur des festivités données en l'honneur du prince Cassandre de Lyonesse, moment privilégié de liesse et de bonheur pour une population plus habituée à l'intransigeance et à la sévérité de son ambitieux monarque.

Malgré la pluie fine et fraîche qui s'était abattue au petit matin et qui rendait la chaussée glissante et les chemins boueux, un grand nombre de gens déambulaient sur le foirail ou s'extasiaient devant les prouesses des chevaliers en armure. Parmi cette foule bruyante et curieuse, un jeune homme ne semblait pas participer à l'entrain général. Il était accompagné d'un vieil homme à la démarche énergique et d'une jeune femme aux cheveux d'or cuivré.

– Allons, Cand, ne faites pas la tête, lança dame Saliène en souriant. Votre inscription trop tardive pour les épreuves est somme toute une fort bonne chose : ainsi vous éviterez de vous faire ridiculiser devant un parterre de demoiselles et vous ne risquerez pas de traîner les couleurs de l'Aquitaine dans la fange.

– C'est cela, Saliène, rétorqua avec humeur le jeune Cand, raillez de tout votre saoul ma mauvaise fortune, mais je saurai, le jour venu, bosseler l'écu de ces chevaliers de pacotille et river par la même occasion votre adorable clou !

– Ne cessez-vous donc jamais de vous prendre de bec pour des futilités, s'exclama maître Queslin avec sécheresse. Nous ne sommes pas ici pour nous amuser, mais pour nous informer et apprendre les particularismes du peuple hybrasien.

– Je dois vous rendre raison, maître Queslin acquiesça Cand dans un soupir un peu théâtral. Je vais de ce pas m'enquérir des originales techniques de joute de ces laboureurs.

– Laissez-moi vous accompagner, mon preux chevalier piéton, s'exclama dame Saliène en offrant ostensiblement sa main au jeune désabusé. Il me tarde de faire la connaissance de tous ces freluquets si mal dotés et si peu courageux.

Cand leva les yeux au ciel, en prière muette au Seigneur, et pris la douce main de sa piquante compagne. Débarrassé de cette jeunesse batailleuse et frivole, l'érudit s'enfonça plus avant parmi les étals, l'œil aux aguets. Mais après plusieurs centaines de pas d'une studieuse déambulation, maître Queslin dut se rendre à l'évidence : rien n'avait vraiment réussi à émouvoir sa curiosité. Au comble du désœuvrement, l'érudit reporta son attention sur une altercation naissante, qui promettait d'être récréative. Elle mettait en scène un petit homme rondouillard, habillé de vêtements bariolés et affublé d'un extravagant chapeau vert surmonté d'une invraisemblable plume blanche, aux prises avec un gentilhomme lyonois, portant barbichette et épée ouvragée au côté. L'érudit s'inséra dans le premier cercle des badauds afin de ne perdre miette de la dispute.

– Je vous prie instamment de retirer vos paroles désobligeantes quant à l'allure de mon couvre-chef ! s'exclama l'homme au galurin délirant, en agitant un doigt menaçant sous le nez moustachu du persifleur.

– Il n'y a rien à corriger dans mes dires, rétorqua l'autre, hautain à souhait. Votre accoutrement ridicule participe à la piètre opinion que je me fais de votre naissance.

Visiblement, le nobliau cherchait querelle, et la discussion ne pouvait déboucher que sur une confrontation plus musclée. Celle-ci, si elle venait à se concrétiser, tournerait sans doute possible en défaveur du personnage court de jambe et désarmé.

– Mon lignage n'a rien à envier au vôtre, triste sire, contre-attaqua le petit homme outré. Le mien ne comporte qu'une suite ininterrompue de preux et fiers ancêtres, alors que le vôtre, si je me fie à ce que me révèlent vos déplorables manières doit compter quelques individus mal dégrossis, voire même un troll puant aux génitoires pustuleuses !

Si l'attroupement se contenta de murmurer un « hooooooo ! » de surprise, tel ne fut pas le cas de la cible de la moquerie qui s'étouffa presque de colère contenue.

– Vous…vous me rendrez raison de cet affront, môssieur le nabot mal fagoté ! parvint enfin à articuler le chevalier lyonois, tout en jetant son gant à la face de l'adversaire. Ce dernier se saisit avec adresse de l'accessoire avant qu'il n'ait percuté sa joviale figure.

– Selon les usages, en tant que défié il me revient le choix des armes, énonça malicieusement ledit nabot. Il sembla réfléchir quelque instant, la main sous le menton, puis pointa un index péremptoire vers le ciel :

– Ce sera un duel de jonglerie ! affirma-t-il sur un ton excluant toute tergiversation. Mais comme je suis de bonne humeur, et éduqué avec de sains principes, je vous laisse, sire défiant, désigner celui qui vous servira de champion.

Après un bref conciliabule avec quelques connaissances, le noble à l'épée fit venir un bateleur dont la dextérité avait tantôt coupé le souffle de maître Queslin, pourtant blasé par ce genre d'exhibition.

– Voici, Golliart le Leste, présenta le gentilhomme du Lyonesse. Il défendra mon honneur et celui de ma famille et je lui promets cinq demi-florins de récompense s'il s'acquitte correctement de sa tâche. Dans le cas improbable où je devrais perdre ce défi, je m'engage à vous formuler de plates excuses et à vous céder la même somme en guise de réparation.

– Voilà qui est bien dit ! acquiesça le petit homme. Il se tourna brusquement vers maître Queslin, debout aux premières loges, et lui posa une main amicale sur l'épaule.

– Je vous prie d'être mon champion, digne étranger, l'invita-t-il, avec sincérité. Un peu déboussolé par cette sollicitation saugrenue, l'érudit l'avertit de ses mots :

– L'honnêteté me force à vous informer que je ne jongle d'habitude qu'avec les sophismes…

L'autre ne parut pas le moins du monde préoccupé par cette révélation et conduisit le vieux sage aux côtés du jongleur émérite. Trois pommes furent placées dans leurs mains, alors que deux autres personnes s'apprêtaient à lancer divers objets dans leur direction. Au signal donné, les deux artistes commencèrent leur numéro. Si Golliart entama son exercice sans aucun effort, il en n'alla pas de même pour maître Queslin, qui connut des débuts plutôt laborieux. La difficulté de l'exercice s'accrut notablement lorsque d'autres éléments s'ajoutèrent aux trois pommes virevoltantes. Maître Queslin faillit tout envoyer aux quatre vents, mais le moment crucial de la réception passé, une certaine aisance s'installa dans sa gestuelle, au grand bonheur de la foule et du petit homme toujours souriant. Les objets manipulés furent bientôt au nombre renversant de onze. Il y avait bien sûr les trois pommes initiales, mais aussi deux pintes de bois, quatre œufs de poule, une bourse de dés, et un poignard aiguisé. C'est ce dernier qui provoqua l'abandon d'un Golliart à la limite du débordement et de la crise nerveuse. Maître Queslin, grand vainqueur malgré lui, termina son numéro en apothéose : les pommes furent distribuées à trois gamins ravis, les quatre œufs se transformèrent en poussins piaillants, le poignard se cala dans son fourreau, les chopes furent attrapées par deux garde-foires qui s'empressèrent de les boire, quant à la bourse, elle éparpilla son contenu sur le sol, les dés se bornant à tous montrer la même face. Un tonnerre d'applaudissement salua le magistral numéro de jonglerie.

Maître Queslin, un peu penaud, chercha du regard le petit homme aux vêtements bariolés et au chapeau extravagant, mais ne put apercevoir, émergeant de la foule, qu'une invraisemblable plume qui s'éloignait à vive allure. Il ne comprenait toujours pas comment ce prodige avait pu s'accomplir.

Le groupe nobiliaire

La noblesse des Isles Anciennes approche les cent mille personnes, soit environ une personne sur vingt. Ce groupe social clos est constamment maintenu dans un rôle à part, au-dessus du peuple, et se marie dans sa caste. La noblesse est fort loin des préoccupations du commun : se nourrir ou trouver du travail. Elle est aussi très différente de son homologue du continent qui est presque exclusivement tournée vers le métier des armes, car, dans l'archipel, elle embrasse des occupations variées. Ainsi, n'est-il pas rare de rencontrer des membres de la noblesse occupés à des tâches commerciales ou engagés dans d'assommantes, mais indispensables, tâches d'administration.

L'autre grande différence entre la noblesse des Isles Anciennes et celle du continent réside dans le genre de soumission au pouvoir du suzerain. Dans l'archipel, le pouvoir royal est solidement tenu par les Couronnes qui en ont hérité, à peine écorné par les règnes malheureux des deux derniers rois, Olam III et Uther I^er^. Non loin à l'est, tant le roi de France que l'empereur germanique sont encore bien dépendants de leurs vassaux, retranchés dans leurs forteresses provinciales et solidement assis sur le pouvoir réel, la terre. En Lyonesse, par contre, la plus grande partie des terres appartient directement à la Couronne, qui fait travailler ses champs par des catégories de paysans peu favorisés, qui reçoivent en échange de leurs efforts un lopin de terre et quelques sous pour leur survie. En Dahaut, c'est au travers d'une administration coûteuse mais fonctionnelle, héritée de l'administration centrale du royaume unifié, que le roi Audry contrôle chacun des arpents de son territoire… si l'on ose faire abstraction de l'occupation du Wysrod par les Celtes. En Blaloc, aucun baron ne peut espérer, vue la faiblesse de ses terres, porter ombrage à la Couronne royale, fût-elle posée sur la tête d'un ivrogne. En Pomperol et au Caduz, le contrôle royal est moins strict, mais les velléités indépendantistes des grands vassaux sont tenues en laisse par les deux grands royaumes voisins : s'affranchir de la tutelle de Deuel ou de Quairt équivaudrait probablement à rechercher, ou à subir, celle d'Audry ou de Casmir. Dans les îles Extérieures, Granice et Yvar Excelsus tiennent bien leur monde. Aiguillonnés par les tensions grandissantes entre les deux royaumes, les nobles font bloc autour de leurs monarques.

Seules exceptions à ce tour d'horizon bien satisfaisant pour les têtes couronnées, les rois d'Ulfland et de Godélie font pâle figure. Entre Gax, rencogné dans une ville assiégée au milieu d'un royaume largement envahi, Oriante, occupé à moisir dans les rues putrides d'une capitale indigne de ce nom alors que des barons pillards s'entretuent avec un bel enthousiasme, et Dartweg, qui gouverne à la Celte, l'ouest et le nord d'Hybras font davantage penser au continent.

Pourtant, il serait bien inconsidéré de vouloir considérer la noblesse au singulier, en une seule catégorie. Comment, en effet, comparer les Trévenas d'Ys, les « barons » celtes de Godélie, les aristocrates précieux de la cour d'Avallon ou les rudes descendants de marins dasces ? Un érudit particulièrement audacieux, un certain Jeor de By, enseignant à Domreis, a proposé il y a quelques années un cours sur les comportements de la noblesse qui recensait quatre genres de vie nobiliaire : la noblesse campagnarde, la noblesse de service, la noblesse de cour, mais aussi celle qu'il a simplement nommée l' « autre noblesse », celle des affaires et des études. Il va s'en dire que son enseignement a rapidement été interdit, le duc Pirmence de château Lutez ayant déclaré que sa famille, ses proches et lui-même n'étaient en aucun cas des animaux de cirque ou des insectes bizarres qu'il conviendrait de classifier. Aux dernières nouvelles, Le maître de By se serait réfugié auprès du roi Yvar Excelsus, toujours prompt à contredire son voisin troice, qui l'aurait largement pensionné pour que le lettré poursuive ses études, au déplaisir d'une bonne partie de la noblesse dasce, qui n'est pas loin de penser comme le seigneur Pirmence. Quoi qu'il en soit, la classification du dit érudit est loin d'être inutile, et il a bien raison de relever qu'il existe quatre noblesses sur les Isles et non pas une seule.

La belle vie

Comme la noblesse est fermement maintenue sous le joug, ses activités se sont diversifiées et la guerre, à laquelle tous les jeunes gens sont toutefois entraînés, ne constitue pas sa seule préoccupation. Invitée à vivre une vie de cour fastueuse et à dépendre des faveurs royales pour l'obtention de titres, de terres ou de charges rémunératrices et honorables, elle doit disposer d'énormes ressources financières. Ces ressources, si le courtisan ne peut espérer les recevoir du roi lui-même, par exemple sous la forme d'un impôt à récolter pour le souverain ou d'une gestion d'une exploitation minière de la Couronne, c'est bien souvent le commerce qui les lui fournit. Heureusement, les profits en sont énormes dans l'archipel, et nombreux sont ceux qui peuvent en vivre.

La noblesse campagnarde

Le stéréotype du noble campagnard se rencontre dans trois régions, d'abord celle des hautes terres d'Ulfland du Sud, ensuite celle des landes godéliennes et enfin, dans une mesure un peu moindre, celle des terres situées à plus d'une demi-journée de cheval de Montroc, en Caduz. Dans les deux premiers cas, les seigneurs sont brutaux, indépendants et particulièrement axés sur la chose militaire ; dans le troisième, ce sont plutôt des paysans enrichis mais mal dégrossis plus que des brutes sanguinaires. Le reste des Isles, de son côté, connaît aussi l'existence de fortins dans la campagne, où le représentant local de la royauté concentre le revenu des impôts, tient la cour de haute-justice et, souvent, organise la foire de la région. Mais le noble du Lyonesse, fut-il perdu dans le duché de Relsimore, connaît une vie moins rude, entouré qu'il est de nombreux serviteurs zélés, de vassaux respectueux et de lettrés inspirés, ou, du moins, aspire à ce type d'existence. Le noble campagnard, tel que défini par Jeor de By, se satisfait de la vie sauvage qu'il mène.

Gaëlien de la Butte Noircie, seigneur pillard des landes méridionales de Godélie, non loin de la frontière daute, incarne bien les valeurs d'une noblesse si accrochée à la terre que ses ongles en sont recouverts. Vêtu à la façon de ses hommes d'armes, élevé à coups de trique par un père sans plus d'éducation que lui, entier et dépourvu de la moindre sophistication, le baron fait régner la razzia et le pillage dans les environs de son minuscule territoire d'à peine deux cents arpents. Depuis son accession au

pouvoir, il y a de cela quelque dix-sept ans, il est devenu un véritable poison pour les malheureuses troupes dautes stationnées à la frontière godélienne, qui sont bien évidemment tenues pour responsables, de par leur incapacité à lui mettre la main au collet, des agissements de celui que l'on surnomme dans le milieu des preneurs de pillards le baron noir. Gaëlien ne règne pourtant que sur une cinquantaine de personnes : une douzaine d'hommes armés, trois serviteurs, ses deux filles, un forgeron qui fait aussi office de maréchal-ferrant, trois familles de paysans arrachant quelques légumes, de l'orge et un peu de millet à un sol ingrat et quatre familles d'éleveurs comptant, à eux tous, un cheptel de quatre-vingts six têtes ovines. Son manoir ressemble à une grosse grange entourée d'une palissade de bois soigneusement entretenue pour tenir à distance les renards, qui pourraient trouver à leur goût les poules du seigneur des lieux. La grange elle-même ne compte qu'une seule grande pièce, partagée par de lourds rideaux de laine en deux espaces : l'un pour manger, boire et discuter ; l'autre pour dormir. Gaëlien y habite en compagnie de la moitié de ses hommes d'armes encore célibataires, l'autre moitié allant dormir dans leur famille, de sa meute de vingt chiens de chasse, de son cheval, Lug, un palefroi baucent volé dans une de ses plus belles expéditions en Dahaut, et de ses deux filles, sur lesquelles il garde un œil vigilant, ayant pour elles des rêves de mariage peut-être un peu optimistes.

Il semble légitime de se demander ce qui différencie le noble Gaëlien de ses voisins et compagnons roturiers. En fait la différence tient à peu de choses. Sur le plan matériel, le seigneur du manoir voit de la viande être déposée tous les jours sur sa table de repas, la terre qui l'entoure est en sa possession en toute propriété et il reçoit la totalité des – maigres – productions que les paysans en tirent. Mais, contrairement à ce que pense le commun, l'aspect matériel n'est pas tout. Dans le cas du baron de la Butte Noircie, il n'est même pas grand-chose à côté de la reconnaissance sociale dont bénéficie un membre de la noblesse. Cela paraît insignifiant, mais c'est tout à fait essentiel. S'il n'était pas noble, Gaëlien pourrait-il commander à douze hommes et garder pour lui les produits les plus intéressants des razzias ? Pourrait-il croire que ses filles trouveront à contracter un meilleur mariage que ce que peuvent espérer les filles de ses paysans ? Non, assurément pas. C'est le fait même de son appartenance à la noblesse, unanimement reconnue par ses gens et par les petits nobles de passage qu'il reçoit à sa table, ainsi que par ses rares visites à son suzerain, sire Oléans, qui met Gaëlien définitivement au-dessus du commun ; tous lui reconnaissent le droit de commander, de juger, de contraindre et de punir, et c'est là le privilège des nobles.

La noblesse de service

Il faut d'emblée distinguer deux types de noblesse de service. D'une part, celle qui doit un service vassalique à un seigneur dans un système féodal ; c'est le cas des nobles français, anglais ou espagnols, par exemple. Il s'agit dans ce cas pour le vassal de remplir ses obligations (aide militaire, soutien diplomatique et conseil) envers celui qui l'a fieffé, grâce auquel il peut tenir son rang. D'autre part, celle que l'on rencontre dans un Etat monarchique plus centralisé, où le service accompli l'est simplement en échange d'un rang approprié à la cour du souverain et d'un revenu garanti suffisant à l'assumer, que ce revenu provienne de terres, d'un salaire en numéraire ou d'une assignation sur l'un des revenus de la royauté. C'est bien entendu ce deuxième type de noblesse de service que Jeor de By a mise à jour sur Hybras.

Toutes les familles aristocratiques des régions rurales des Isles Anciennes, à l'exception des deux Ulflands, de la Godélie et du Caduz, appartiennent à la noblesse de service. En Lyonesse, par exemple, les aristocrates qui ne passent pas plus de quelques semaines par an au Haidion, appartiennent assurément à cette catégorie. Ils sont nombreux, car Casmir n'aime pas tant voir ses vassaux oisifs dans son palais alors qu'ils pourraient tout aussi bien aller travailler pour lui à un bout ou à l'autre du royaume ! En fait, seuls les proches conseillers du roi et les membres de sa famille échappent à cette catégorie, qui englobe même les personnages de rang ducal.

Le duc Odo de Folize, douzième personnage de l'Etat dans l'ordre protocolaire, est un exemple parfait de la noblesse de service, tout comme l'ensemble de ses aïeux sur huit générations, qui ont été d'inlassables et fidèles serviteurs des rois des Isles Anciennes depuis le règne de Niffith II. Odo de Folize est un homme mûr, comptant quarante-sept étés. Il présente un physique massif, mais son bras est droit atrophié suite à une terrible chute de cheval subie dans son enfance. Il avait, dès lors, appris à se battre du bras gauche et avait été adoubé à l'âge de vingt-et-un ans, comme il convient aux jeunes hommes de son rang. Quelques mois seulement après qu'il eut été fait chevalier, le roi Uther était tué pas les Celtes à la bataille du Saule-Languissant ; c'était le début de l'éclatement du royaume.

Sire Odo, duc de Folize.

Après avoir hésité quelques mois, le père du jeune homme, le comte Wilfin, prêta serment de fidélité à Phristan de Lyonesse, préférant le souverain de la ville royale de Lyonesse à celui qui se trouvait, par un hasard géographique, assis sur Evandig. Wilfin devait trouver la mort à la bataille des collines de l'Orme, en même temps que son roi et qu'Audry Ier de Dahaut. Odo, qui avait été cantonné en garnison dans le port de Bulmer Skeme, écumait, frustré de ne pas pouvoir prouver ses talents de combattant et accomplir ses rêves héroïques sur le champ de bataille. Confirmé après le décès de son père par Casmir sur le trône, désormais ducal, de Folize, Odo s'est montré jusqu'à ce jour un serviteur attentionné et efficace.

Le duc réside la plus grande partie de l'année à château Folize, au beau milieu du duché, à une quinzaine de milles au nord de Slute Skeme. C'est une place forte de grande importance, à la fois parce qu'elle contrôle la voie d'Icnield entre ce port et Tatwillow, mais aussi par l'ampleur de ses fortifications, qui en font un ouvrage défensif de tout premier

ordre, où plus de deux cents cinquante combattants peuvent résister à qui s'attaquerait à eux. En règle générale, toutefois, ce ne sont guère que soixante à quatre-vingts hommes d'armes qui y sont stationnés, pour faire fonctionner le péage installé sur le grand chemin royal et pour assurer la garde et l'entretien du château. Les appartements du duc, d'inconfortables locaux sombres et humides quasiment impossibles à illuminer, se trouvent dans le donjon de pierre de cinquante pieds qui se dresse au centre de la place forte. Ils ne se composent que de quatre pièces : la salle d'audience ou de justice (se transformant aussi en salle de banquet si un nombre important d'invités se présente) et la cuisine, qui occupent le troisième niveau de la tour, ainsi que le salon des audiences privées et la chambre du duc au quatrième niveau. Le seigneur y vit, avec un entourage réduit, de meteamh à la fin de samhaig, à l'exception des trois semaines qu'il passe dans la ville de Lyonesse pour la foire et les célébrations données en l'honneur de Zoltra Brillante-Etoile, du deux au vingt-quatre deireadh. Sa famille, c'est-à-dire sa femme, ses deux filles et son jeune fils, habite toute l'année à Bulmer Skeme dans sa résidence hivernale ou à Pargetta chez les beaux-parents d'Odo. Avec lui, il emmène, outre deux poignées de serviteurs, son chambellan, son maître des cérémonies, ses quatre écuyers personnels et deux jeunes damoiseaux confiés par ses vassaux pour qu'il leur inculque les valeurs de leur classe et les compétences nécessaires au métier des armes. Tout autour du donjon s'organisent les communs et les structures défensives monumentales des deux enceintes successives.

L'hiver, quand les locaux de château Folize deviennent par trop inconfortables et que l'activité ralentit sur les voies de communication, le duc rejoint sa femme et ses enfants à Bulmer Skeme, où il vit quelques mois paisibles, plus préoccupés des siens et de ses propres envies que des ordres du roi et de son service. Lettré, il s'adonne avec délices aux joies de la lecture, invite des ménestrels à venir l'enchanter par leurs récits et reçoit des amis, comme lui moins chargés durant cette période de l'année. Sa résidence de la côte offre une vue magnifique sur le golfe Cantabrique et sur les toits de la ville qu'elle surplombe. Nettement plus confortable que sa résidence militaire de l'intérieur des terres, elle est pourvue d'une cheminée par pièce et largement ouverte sur l'extérieur grâce à de larges baies vitrées qui laissent abondamment pénétrer la lumière dans les grandes pièces meublées avec soin. A la fin d'aibreán, le duc se rend une semaine en ville de Lyonesse avec l'ensemble de sa famille et une escorte réduite pour les fêtes accompagnant l'anniversaire du monarque, les célébrations du panier de crabes comme il aime à les appeler, en privé.

Le duc assume ses importantes dépenses, qui varient d'une année à l'autre entre six et huit mille couronnes d'or, grâce à la pension que le roi lui alloue sur les revenus du péage, soit quatre mille couronnes, et grâce au revenu foncier des importantes terres qui entourent château Folize. Ses dépenses principales vont à l'entretien des bâtiments et des fortifications des villes de Bulmer et de Slute Skeme, des routes de son duché, au salaire des hommes d'armes attribués à l'année au service du péage et aux frais de son hôtel : vêtements, nourriture, chevaux, cadeaux, etc.

Ses responsabilités sont importantes, il doit absolument garantir à l'Etat les revenus espérés puisque son duché abrite deux des quatre ports du royaume, et une des portions de terre parmi les plus fertiles de tout le Lyonesse. Il est donc chargé de veiller à la bonne rentrée des taxes, qu'elles proviennent du péage routier ou des deux ports, mais aussi de contrôler le travail des paysans sur ses propres terres et sur celles qui appartiennent à la Couronne, de stocker et de gérer la distribution et la revente des produits de la terre et d'assurer la paix et la sécurité dans la région. Il passe par an d'ailleurs, aime-t-il à le rappeler, plus de cent vingt jours en selle. C'est dire que le luxe qui entoure sa personne, le confort de sa résidence d'hiver et les honneurs qui lui reviennent, les seuls aspects de sa vie que beaucoup de gens du commun perçoivent, ne sont pas volés à la Couronne !

La noblesse de cour

La noblesse de cour est principalement représentée dans les grandes villes d'Hybras et en particulier dans celles de Gargano et d'Avallon où les raffinements de la vie aristocratique ne connaissent aucune limite. Il ne faut toutefois pas limiter la vie de cour aux seuls royaumes de Dahaut et de Pomperol, puisque le Caduz, l'Ulfland du Nord et, bien sûr, le Lyonesse accueillent eux aussi, bien que de façon moindre, courtisans et plaisirs de cour. Mais dans tous ces cas, il manque toujours un élément pour que l'on puisse parler de vie de cour au sens plein. En Caduz, c'est l'ampleur qui fait défaut – le roi Quairt disposant malgré tout de bien modestes moyens du fait de la relative exiguïté de son territoire. En Ulfland du Nord, c'est l'aspect festif qui se montre réduit, même avant que les Skas n'assombrissent encore davantage l'atmosphère de Xounges. En Lyonesse, c'est la permanence de la cour qui fait défaut. Seules deux périodes de l'année voient la ville de Lyonesse se parer des attributs de la fête et le Haidion se grimer à la ressemblance de Falu Ffail : celle qui va du vingt-et-unième au vingt-huitième jour d'aibreán, pour la foire d'anniversaire du roi, et celle qui dure vingt-trois jours, entre le deuxième et le vingt-quatrième de deireadh, en l'honneur de Zoltra Brillant-Etoile.

Ainsi, c'est bien à Gargano et à Avallon que la vie de cour s'exprime de la façon la plus complète et la plus fastueuse. Bals, fêtes, repas, rendez-vous secrets, mesquines vengeances et sublimes sacrifices, tout cela entre les ronds de jambe, les vêtements de fête et les repas en treize plats, voilà à quoi ressemble l'impitoyable existence d'un courtisan. De plus, il convient encore d'ajouter, au Pomperol seulement, les plumes... La cour y est réunie de façon permanente, même si les foires et les grandes fêtes celtiques et chrétiennes sont les périodes phares de l'année. Honneur tout particulier à celle à qui le roi Audry remettra la pomme d'or lors du grand bal de Pâques !

Le duc Etimas de Wysrod, réfugié en Avallon après la deuxième chute de Flam Skure, sa capitale, il y a un peu moins de trente ans, est, par nécessité devenu l'exemple même du noble de cour. Non seulement réside-t-il en permanence dans la capitale daute, mais il est totalement dépendant du roi Audry. Parasite par nécessité, il vit assez mal son exil et ne manque pas de réclamer régulièrement au roi ce que celui-ci ne peut prendre le risque de lui donner : une armée et un commandement pour aller reprendre aux Celtes son territoire perdu.

Condamné à dépendre sa vie durant de la bonne opinion que le roi aura de lui et de son rang dans la hiérarchie complexe qui règne sans partage à Falu Ffail, le duc est devenu un parfait courtisan, capable de la pire vilenie pour conserver son rang et couper l'herbe sous les pieds de ses ennemis.

Il est de nos jours sixième vice-chambellan de la cour, un poste qui équivaut à faire de lui un membre du deuxième cercle des fidèles entourant le trône. C'est lui qui a organisé, à grands frais, la chute du précédant détenteur de la charge. Celui-ci, Walrant de Fontaguel, un noble daut originaire du sud du royaume, non loin de la frontière pomperane, avait une faiblesse qui l'a finalement perdu, l'alcool. Une fois par mois, sire Walrant s'offrait une journée de repos, laissant à son suppléant le soin de veiller à ses intérêts, et de le réveiller si jamais le roi devait désirer le voir. La veille de ce jour, il se rendait dans les pires bouges de la capitale et, déguisé en simple bourgeois, se saoulait à mort. Il y a treize ans, le duc Etimas s'arrangea pour que le roi ait besoin de sire Walrant aux premières lueurs de l'aube du jour suivant les agapes excessives du malheureux, pour une histoire de perruque dont le sixième vice-chancelier est le responsable principal. Le suppléant du seigneur de Fontaguel secoua désespérément son maître, sachant pertinemment que la chute de celui-ci entraînerait la sienne, mais ne parvint à tirer de lui que quelques paroles inintelligibles. Devant l'impossibilité d'obtenir un prompt retour à la conscience, il se rendit lui-même auprès du roi et plaida la maladie pour excuser l'impardonnable absence du titulaire. Le duc Etimas, alors treizième conseiller du sous-maréchal de l'Echiquier, proposa immédiatement les services de son médecin personnel, formé à Efaïenne, l'université d'Avallon, et attira par ce geste l'attention du roi. Rendu à la santé en quelques heures, le seigneur de Fontaguel se présenta devant le roi qui lui signifia son congé. Aux dernières nouvelles, il aurait trouvé la mort sur une route en tentant d'affronter un chevalier qui s'était décidé à garder un pont de tout passage durant une lune en l'honneur de sa mie. Quant à son suppléant, il retourna gratter la terre dans sa famille en Extrême Dahaut.

Depuis sa promotion, le duc Etimas se trouve inclus au deuxième des sept cercles qui composent la cour avallonienne et doit défendre chèrement sa place. L'âge commençant à provoquer quelques faiblesses dans son efficacité et quelques souffrances dans son corps, il sait que son poste ne tardera pas à lui échapper, c'est pour cela que, depuis deux ans, il économise une partie de la pension que le roi lui verse, et qui s'élève à près de huit cents couronnes pas an, pour avoir de quoi survivre quand l'inévitable congé tombera du trône. Etimas n'imagine pas combien celui-ci est proche, car c'est son fidèle pupille, Polder de Marché-de-Chantrey, qui s'apprête à le poignarder dans le dos. Lors de la prochaine fête des pommes, du dixième au vingt-sixième jour de samhaig, le duc Etimas recevra un faux, forgé de main de maître, signé du sceau royal, lui donnant mission de se rendre dans les faubourgs de la capitale pour y réceptionner une série de perruques destinées à l'usage de la famille royale. Là, dans une ruelle étroite, il recevra le coup fatal. Quant au jeune Polder, effondré par la terrible nouvelle comme il se doit, il récupérera sans faute le pactole économisé par le duc et recevra sans doute son office si Milliflor, duc de Cadwy et de Josselm, septième personnage du royaume, tient parole. Et il est bien probable qu'il le fasse parce que Polder sait, grâce à une jolie chambrière qu'il a débauchée, à quoi le duc utilise une portion de l'argent que le roi lui remet pour l'entretien des routes.

La carrière du duc Etimas est exemplaire de la vie mondaine de cour qui ne fait qu'exacerber les tensions, les excès et les petitesses de chacun dans un cadre sophistiqué. Il est normal de se demander à quoi rime une telle mascarade de sourires et de beaux vêtements qui cachent les pires ambitions et l'absence totale de scrupules moraux. La réponse est simple. Un seul homme se trouve, grâce à ce système, au-dessus de la mêlée, dont la violence confirme l'importance et dont les conflits assurent le pouvoir, le roi. Glorieux parce que l'ensemble de sa noblesse, qui rampe à ses pieds, dépend entièrement de son bon vouloir, le monarque peut vivre une vie, certes scrupuleusement réglée par le protocole, mais dénuée du souci des intrigues de palais et des menaces militaires intérieures. Seul possesseur des richesses du Trésor, seul ordonnateur de l'Echiquier, il tient solidement sa noblesse, dépourvue de revenus autres que ses pensions, sous son exclusif contrôle. De plus, le pouvoir sans partage qui est présenté aux ambassadeurs des autres royaumes ne peut guère manquer d'impressionner l'étranger par son aspect absolu.

Comme tout système, cette organisation monarchique présente toutefois quelques faiblesses, qui ne remettent pas en cause les avantages que le roi lui trouve, mais qui nécessitent de coûteuses solutions. La première et la plus importante d'entre elles est la concentration de la noblesse à la cour, l'obligeant à vivre loin des terres dont elle a la charge, une absence que le souverain doit évidemment compenser. Pour ce faire, il a été nécessaire de développer une administration pléthorique qui remplace, contre salaire, le service vassalique et le contrôle personnel des grands nobles. Mais autant Deuel qu'Audry disposent largement de quoi faire face : leurs royaumes, outrageusement prospères ont pu disposer de la totalité du corps des fonctionnaires du royaume unifié sur leur territoire après la fuite d'Uther II. La seconde faiblesse, tout aussi dangereuse pour le pouvoir du souverain, provient de l'absence de la noblesse des champs de bataille. Dépourvue de ses chefs naturels, l'armée à tendance à profiter de son indépendance pour développer un esprit de corps qui la rend de plus en plus indépendante. C'est à nouveau à coup de couronnes que le trône s'achète régulièrement sa loyauté. Ainsi, il y a quelques semaines, Deuel a-t-il versé la bagatelle de neuf mille couronnes à titre gracieux à ses soldats, sous prétexte de fêter la naissance d'un petit perroquet ara dans la Grande Volière. Cela correspond à un mois de solde pour les cinq milles soldats et à trois mois de salaire pour les officiers et chevaliers.

L'« autre noblesse »

C'est sous cette étonnante étiquette que Jeor de By a classé l'ensemble des membres de la noblesse qui n'accomplissent pas des tâches nobles, c'est-à-dire qui ne combattent pas et qui ne dirigent pas davantage un fief. Ils se divisent en deux grandes catégories que l'on pourrait, mesquinement, résumer ainsi : ceux qui accumulent de l'argent et ceux qui profitent d'en posséder pour ne rien faire de rentable. Les premiers sont des hommes d'affaire, les seconds des érudits ou des artistes.

Dans les familles de l'aristocratie du continent, les cadets, privés de tout espoir d'hériter un jour d'une terre, voient s'ouvrir à eux une option de rechange intéressante : l'Eglise. Sur

Un exemple à suivre

Valmas de Poidert, cadet d'une famille comtale de l'est du Lyonesse n'a pas choisi d'entreprendre un métier aussi risqué. Passionné par l'histoire militaire mais assez piètre combattant, il a trouvé sa vocation lors d'une virée en ville de Metheglin en compagnie d'étudiants en goguette : il serait un lettré. Inscrit le jour suivant dans la faculté des arts de la haute école lyonoise, il suivit avec grand intérêt les cours dispensés et obtint sans trop de peine, en six ans, son grade de licencié, diversifiant ses intérêts, étudiant tour à tour la philosophie antique, l'hippiatrie et la langue latine, dans laquelle il se prit à imiter Virgile et à composer.

Depuis deux ans, il enseigne dans une école qu'il a fondée grâce au soutien financier de sa famille. Les revenus de son enseignement suffisent presque à lui assurer son train de vie assez dispendieux, qui nécessite entre deux cents cinquante et trois cents couronnes pas an, soit entre cinq et six par semaine.

les Isles Anciennes, cette possibilité n'existe pas vraiment vus la faiblesse politique du christianisme et le nombre restreint de places intéressantes (c'est-à-dire de rang épiscopal) disponibles. C'est ainsi que l'aristocratie de l'archipel a développé pour ses cadets une activité qui ferait déchoir un noble continental de son statut, le commerce.

Le chevalier Hugo d'Habrecourt, né dans en pays troice, est un excellent exemple du noble commerçant. Cadet de famille, cinquième fils du comte d'Habrecourt, il n'avait que peu de chance d'accéder un jour à la possession du moindre lopin de terre. Il se décida donc pour le commerce, non sans avoir au préalable accompli ce que sa classe réclamait de lui, l'entrée en chevalerie. Le métier des armes ne l'attirait guère même s'il avait montré des prédispositions certaines au combat, en particulier dans l'usage de la grande lance de cavalerie, à tel point d'ailleurs qu'il dut se fâcher pour obtenir de son père le droit de se lancer dans les affaires, celui-ci l'imaginant bien gagner sa pitance voire une terre par l'entremise des tournois, la nouvelle passion de la noblesse des Isles. Ayant reçu une somme de départ de son père (quelque six cents couronnes), il s'est installé il y a trois ans dans le bourg de Crique-Etroite, près du cap Brumeux à quelques milles de Domreis, et s'est associé avec deux marchands au long cours dont le but est d'acheter le moins cher possible en un endroit, et d'aller revendre au mieux ailleurs. Ce système simple comporte cependant certains risques et il ne faut pas oublier celui inhérent à toute sortie en mer, or, comme les trois hommes ne possédaient en tout et pour tout qu'un seul cog, un naufrage leur aurait été fatal. Leur association fut un succès, le nom d'Habrecourt inspirant confiance aux banquiers qui acceptèrent de se lancer dans des prêts hasardeux en faveur de la petite société. En trente-six mois, les associés ont multiplié leur capital par quatre, se sont offert un deuxième navire et travaillent à présent sans l'aide, coûteuse, des instituts bancaires.

Idart d'Aigretaille, cadet d'une toute petite famille de chevaliers du Lyonesse occidental, ne pouvait espérer un soutien financier sérieux de son père, à peine assez riche pour tenir son rang. Troisième fils, il n'avait ni espoir, ni réel désir, de lui succéder un jour à la tête du modeste domaine. Ce qu'il voulait, c'était peindre. Depuis son âge le plus tendre, on l'avait toujours surpris un stylet, une plume ou un roseau à la main, à tracer sur les supports disponibles les paysages des Troaghs qui l'ont vu naître ou des campagnes imaginaires issues de ses lectures romanesques. Parvenu à l'âge adulte, chevalier assez médiocre, il quitta un jour le manoir familial avec des rêves plein la tête, du matériel de dessin plein les fontes de son cheval et, pour seul cadeau, outre le brave palefroi qui le supportait et une bonne épée, une lettre d'introduction pour le duc de Jong, le suzerain de son père. Il prit le chemin de château Kassie, se présenta au duc qui l'accueillit chaleureusement et qui l'intégra rapidement dans sa familia, le pensionnant généreusement pour qu'il dessine. Idart dessina donc. Mais il n'était pas encore satisfait, sans vraiment savoir pourquoi. Il lui fallut deux ans pour comprendre qu'il avait besoin de peindre en mouvement, toujours un paysage nouveau, et que la compagnie du duc et des membres de son entourage lui pesait plus qu'il n'aurait pu le supposer. Il sollicita son congé, l'obtint et se lança sur les routes, peignant le soir les paysages de la journée dans les chambres des auberges-relais qu'il fréquentait, vivant de peu avec les économies qu'il avait accumulées et avec la vente, à vil prix, de ses œuvres. Il était enfin pleinement heureux. Au début du printemps dernier, il tomba dans une embuscade sur les hauts du Teach tac Teach, non loin de la forteresse de Kaul Bocach et, en s'enfuyant, perdit l'équilibre et bascula dans le vide. On dit que ses dessins s'enfuirent de sa sacoche de selle et que, portés par les vents, ils se répandirent si loin qu'on les ramassa dans tout l'ouest du Lyonesse et dans tout le sud des Ulflands. On dit même, mais c'est sûrement une légende, que sa mère, alors qu'elle prenait la route pour rejoindre son mari à château Kassie pour le plaid ducal annuel, vit se poser sur la selle de sa jument l'un des dessins de son fils et qu'elle comprit qu'il avait vécu ses rêves jusqu'au bout.

La chevalerie

oser la question du rapport qui lie la noblesse à la chevalerie revient à poser un problème complexe. Le noble serait-il noble que parce qu'il est chevalier ? Ou serait-ce plutôt qu'il devient chevalier parce qu'il est noble ? Une question sans réponse définitive, d'autant plus que le rapport de force entre les deux notions varie d'une région à l'autre. En Godélie, être noble est bien plus important qu'être chevalier, car la noblesse s'acquière par la bravoure et certainement pas par l'apprentissage de techniques particulières de combat. En Dahaut, par contre, on aurait de la peine à imaginer qu'un noble de se fasse pas adouber dès son entrée dans l'âge adulte. Ce serait bien là l'indice d'une enfance indigente, ou pire, d'une grave incapacité, physique ou mentale.

Alors, qu'est-ce que la chevalerie ? C'est à la fois un état d'esprit, une technique de combat et un groupe social assez fermé, accessible en principe uniquement par naissance (avec quelques exceptions, dont le royaume de Dartweg est la plus criante). En ce qui concerne le groupe social, on a vu tout ce qu'il convenait de dire sur l'étrange noblesse des Isles Anciennes. Au sujet de la technique de combat, il faut dire que la chevalerie est l'ensemble des combattants à cheval, entraînés à pratiquer la charge à la grande lance. Quant à l'état d'esprit des chevaliers, il se calque sur un ensemble de valeurs plus chrétiennes que celtiques, et ce même dans les régions où la religion dominante reste celle des druides (en exceptant à nouveau la Godélie), et qu'il s'appuie sur une littérature récente, composée de romans de chevalerie.

L'armement chevaleresque

A l'heure actuelle, l'armement offensif d'un chevalier est constitué de quatre armes principales : l'épée, la masse, la hache d'armes (remplacée par le marteau de guerre dans l'est et le sud d'Hybras) et, maîtresse des champs de bataille, la grande lance. Son armement défensif se compose de l'écu, du harnois de mailles et du heaume. A cet armement, il faut ajouter le compagnon le plus fidèle du chevalier, sa monture.

L'épée

L'arme favorite des chevaliers quand ils sont contraints d'entamer un corps à corps, l'épée est le symbole éminent de la noblesse. Quatre types d'épées sont portés sur Hybras, trois pour la guerre, la dernière étant réservée aux duels et aux occasions de cours.

L'épée longue est l'arme la plus répandue. Comptant trois pieds de lame, une garde protégeant la main et deux tranchants égaux, c'est une arme de taille que le poids et la finesse du fil rend parfaitement capable de trancher une bonne épaisseur de mailles et d'infliger ainsi des blessures qui peuvent s'avérer mortelles.

L'épée lourde, ou épée bâtarde est en général plus longue (entre trois et demi et quatre pieds de lame) et plus lourde que l'épée longue. C'est une arme à la poignée allongée qui peut être utilisée à une ou à deux mains pour permettre de porter des coups très violents, ce qui lui a valu son surnom d'arme à une main et demie. Rendue utile suite au renforcement des hauberts, elle n'est pourtant pas parvenue à remplacer l'épée longue, plus pratique à transporter.

La grande épée, encore plus allongée, pouvant compter jusqu'à six pieds de lame et peser jusqu'à vingt-quatre livres, permet d'infliger des coups effrayants, mais impose un usage à deux mains, qui découvre passablement celui qui en use. C'est l'arme favorite des barons ulfs les plus riches, qui ne craignent ni le coût d'achat ni le risque de bris important qu'elle implique à cause de la qualité médiocre de la forge hybrasienne. Seuls les Skas seraient en effet capables de forger de telles armes de façon à les rendre quasiment incassables.

La dernière variété, l'épée d'escrime, est une lame largement affinée et évidée, qui ne pèse guère plus de quatre livres et qui sied au gentilhomme en tenue de cour. Très à la mode à Avallon depuis une dizaine d'années, son usage courtois s'est rapidement étendu à l'ensemble des royaumes des Isles Anciennes, une fois encore en exceptant les zones celtes. Son coût élevé s'explique à la fois par le défi technique qu'elle impose aux forgerons et par les nécessités esthétiques qu'elle implique. Même la plus simple de ces armes est ornée d'une garde compliquée enserrant la main dans un véritable gant de métal et d'une poignée soigneusement brodée pour la mettre en valeur.

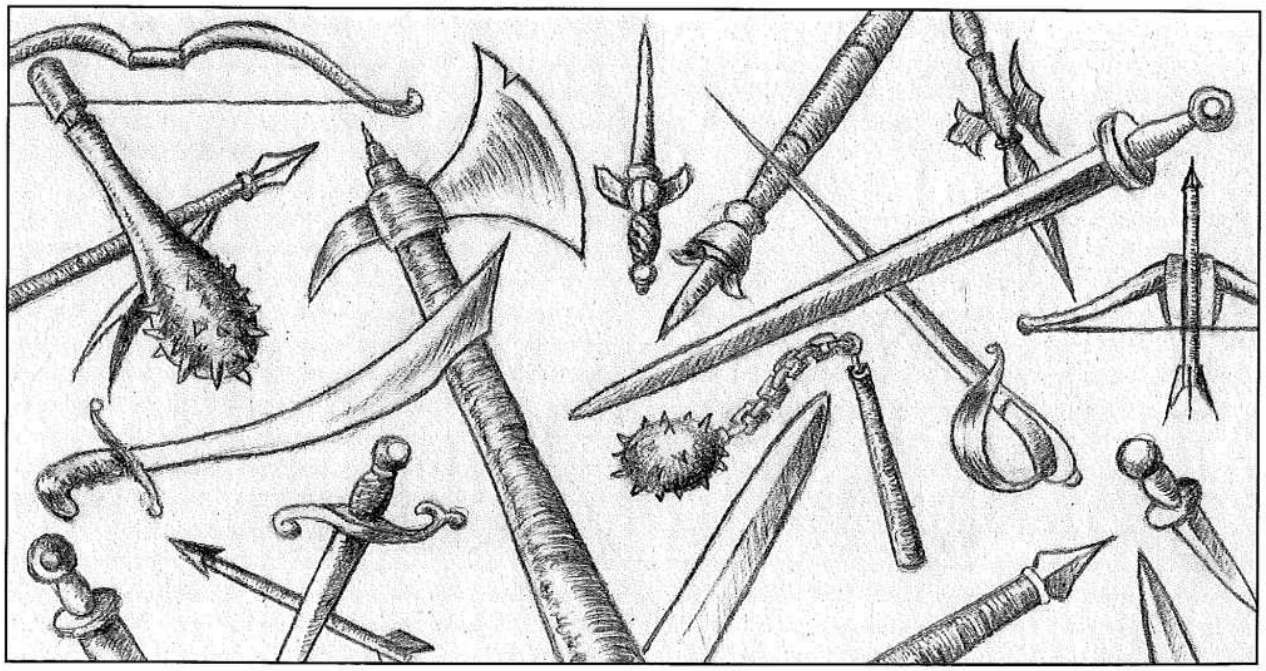
La masse d'armes

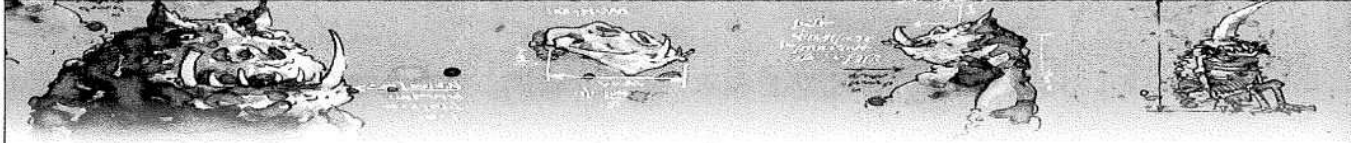
La masse écrase là où l'épée s'applique à trancher. De ce fait, elle blesse même sans avoir à percer l'armure et se montre donc redoutable même contre les protections les plus épaisses. Elle a subi, ces dernières années, des modifications qui en font une arme nettement plus redoutable que par le passé. Anciennement, elle se présentait comme un gros caillou aux angles aigus posé au sommet d'un manche en bois. Mais, depuis que, dit-on, des chevaliers sont revenus de croisades, on a adopté la masse « à la turque », c'est à dire la masse à ailettes. Celle-ci se révèle nettement plus efficace, capable de trancher net les mailles en plus de les écraser.

En pays celte et dans les Ulflands, on utilise également un autre type de masse venu du continent, la morgenstern. Il s'agit d'une boule de fonte pourvue de pointes, fixée au sommet d'un manche en bois. Elle offre un avantage comparable à celui de la masse à ailettes au niveau de sa capacité à briser les armures, mais avec un mélange contondant/estoc à la place du mélange contondant/taille de cette dernière. Son désavantage est tout entier contenu dans sa faible durée de vie, la tête de l'arme étant très lourde et les coups assénés d'une grande violence, le manche doit être régulièrement remplacé.

La hache d'armes

La hache d'armes se différencie facilement s'une simple cognée de bûcheron : son manche est plus court car c'est une arme qui se tient à une main, et sa lame est plus importante,





formant souvent le tiers d'un cercle au niveau du tranchant. C'est une arme redoutable, connue pour être capable de trancher plusieurs épaisseurs de mailles sans réelle difficulté. Sa faiblesse est la même que celle de la morgenstern, avec sa tête très lourde, elle entraîne bien souvent la destruction de son manche en bois au bout de quelques coups bien assénés. Elle ajoute à cela la nécessité impérative de se trouver bien effilée pour être pleinement efficace, or, quelques coups, là aussi, abîment suffisamment le fil pour que son impact en soit très largement réduit, obligeant un retour chez le forgeron pour un nouvel aiguisage.

Le marteau de guerre

Le marteau de guerre ressemble autant au marteau de charpentier qu'une épée à un battoir à grain, malgré la similitude des appellations. Il s'agit d'une arme de guerre, lourde mais fragile, à l'image de la hache d'armes et de la morgenstern, et pour les mêmes raisons. Pourvue d'une pointe sur l'un de ses côtés, elle offre une excellente capacité perce-armure quand le coup est bien appliqué. Dans le sud et l'est d'Hybras, le marteau de guerre a supplanté presque partout la hache d'armes, car il offre une capacité comparable sans que l'on ait à se soucier des problèmes de lame que l'on rencontre avec la hache.

On dit que sur le continent, dans l'empire germanique, certains forgerons ont tenté de résoudre les problèmes de durée de vie du marteau de guerre en lui forgeant un manche en métal, recouvert d'une poignée de cuir. Aucune de ces armes n'est encore parvenue dans les Isles Anciennes, mais des rumeurs persistantes affirment en ville de Lyonesse que la présence du duc de Tremblance dans la capitale serait due à sa volonté de rencontrer un marchand de la Hanse et de négocier avec lui l'achat d'une série de telles armes pour les troupes de son duché. Un marché juteux qui s'élèverait à près de deux cents couronnes.

La grande lance

Depuis des siècles, il était courant de voir, dans l'armement du cavalier, la lance courte, le javelot, destinée à être lancée, mais aussi parfois utilisée au corps à corps en tant qu'arme d'estoc. Depuis cinquante ans, à la suite des modifications intervenues dans le harnachement (apparition des étriers), la lance est progressivement devenue l'arme de charge par excellence, transmettant, par sa pointe, la force du poids conjoint du combattant et de sa monture en un impact extraordinaire. C'est de nos jours l'arme qui décide des batailles sur le continent, alors que son usage est heureusement limité aux tournois sur des Isles Anciennes en paix. La seule tentative d'utilisation sur Hybras fut la bataille qui opposait les Skas au comte de Julk sous les murs de Port Vax. Elle se solda par un échec pour les Ulfs, car ils ne parvinrent pas à conserver la cohésion nécessaire face aux noirs destriers et leur charge se dispersa comme brindilles au vent. Néanmoins, on dit que plusieurs officiers skas de haut rang restèrent longuement sur le champ de bataille après le bref engagement et qu'ils étudièrent la nouvelle technique. Bien nombreux sont ceux qui craignent qu'elle ait été à leur goût.

L'écu

L'écu est de nos jours le seul bouclier du chevalier. Il est fait de bois et recouvert de plaques de métal finement jointes. Issu d'une amélioration du bouclier rond, qui n'offrait une bonne protection qu'au prix de la visibilité, l'écu protège efficacement une bonne partie du corps en laissant à son utilisateur la meilleure vison possible de son adversaire grâce à son sommet tranché net. Son évolution est aussi liée à celle de la nouvelle technique de combat à la lance, sa partie supérieure horizontale offrant la possibilité d'y poser l'arme durant la charge. Dernier avantage, sa surface plane, dépourvue d'ambon, permet aux familles nobles d'afficher fièrement leurs armoiries.

Le harnois de maille

Porté de plus en plus longue et de plus en plus épaisse, l'armure de maille actuelle est, par excellence, l'armure du chevalier. Elle est constituée de milliers de mailles de métal entrelacées qui forment une protection remarquable sans trop entraver le mouvement, mais réclame un entretien constant pour éviter la rouille. On différencie en principe deux types d'armure, la cotte, d'une part, qui couvre le tronc, les jambes jusqu'à mi-cuisse, et le haut des bras, et le manteau, d'autre part, qui s'allonge jusqu'aux mains et atteint les genoux. Depuis peu, on a vu apparaître des armures qui renoncent à la souplesse des mailles et qui désirent pouvoir résister aux coups de plus en plus violents de nouvelles armes en offrant la protection d'une plaque de métal dont le but est de dévier le coup par sa surface uniforme plutôt que de l'amortir. Seule l'armée personnelle du roi Casmir porte depuis cette année une plaque de métal couvrant le torse et l'abdomen, une tenue adoptée par nombre de chevaliers lyonois.

Le heaume

Pendant de longues années, l'armement défensif comprenait un casque, sorte de chapeau de fer qui protégeait le crâne des coups, mais laissait le visage a découvert. Suivant la logique qui amène actuellement les combattants à se protéger au mieux, le casque s'est fermé pour protéger aussi le visage, une amélioration qui ne va pas sans inconvénients puisque le chevalier qui porte un heaume fermé est aussi aveugle sur les côtés qu'il est sourd. Par contre, à ce prix, il est presque certain d'échapper à la mort désagréable qui attend celui qui prend une flèche dans l'œil.

La monture

La monture d'un chevalier peut à juste titre être considérée comme son arme la plus importante. Elle le met proprement au-dessus de la mêlée des fantassins, lui confiant un rôle à la mesure de son entraînement, et lui offre, durant la charge, l'appui essentiel de sa masse qui, transmise en choc par la lance de cavalier, remporte bien souvent la victoire. En plus de son utilité militaire, le cheval est aussi l'être avec lequel (ou plutôt, devrait-on dire, sur lequel) le combattant noble passe le plus de temps.

Parler de monture, au singulier, est un abus de langage. En effet, tout chevalier qui se respecte ne se déplace pas avec moins de trois chevaux. L'un est le grand destrier, le cheval de combat, une bête de taille supérieure à la moyenne, entraînée au combat et qui ne craint pas, par exemple, de piétiner tout ce qui passe à portée de sabots. Les destriers proviennent en général d'Ibérie ou des Pouilles, au sud de la péninsule italienne. Ces animaux souffrent de deux défauts qui se conjuguent parfois pour ruiner les chevaliers les moins aisés : ils sont aussi onéreux que fragiles, tombant malades pour un rien. Le prix d'un destrier oscille normalement entre cinq et vingt couronnes, mais on connaît de multiples exemples où un seigneur a déboursé jusqu'à vingt fois un tel prix pour une bête d'exception qui lui conférerait une aura supérieure.

La deuxième monture d'un attelage chevaleresque est le roncin, le cheval de guerre des combattants non nobles et des chevaliers les plus pauvres. Les nobles capables de tenir leur rang ne s'en servent que pour voyager, conservant ainsi à leur monture de guerre toute sa fraîcheur pour les moments cruciaux. Les roncins sont des animaux résistants, assez faciles à élever et on en trouve sans grande difficulté autant en Lyonesse qu'en Dahaut. Rares sont ceux qui dépenseraient plus de dix couronnes pour l'un de ses animaux, sauf pour en faire un cadeau à un jeune écuyer que l'on désire particulièrement honorer.

La troisième monture du noble en voyage est le sommier, le cheval de bât. Il n'y a guère de différence, au niveau de l'aspect, entre un sommier et un simple cheval de trait utilisé pour les labours. C'est un animal court sur pattes, aussi large que haut, de bon tempérament et très endurant. A la différence du cheval de trait, pourtant, le sommier est habitué au mors et à la selle et ne rechigne pas à avoir quelqu'un sur son dos, souvent l'écuyer quand le chevalier n'a pas les moyens de lui offrir sa propre monture. En plus de ce dernier, il transporte l'équipement de voyage du chevalier (lances de réserve, paquetage, batterie de cuisine, vêtements, etc). Son prix varie peu car il n'y a guère de gloire à posséder un beau sommier. Aussi l'acquiert-on, en principe, en déboursant entre une et deux couronnes.

A ces trois montures, qui composent son équipage minimal, le grand seigneur ajoutera sans aucun doute un palefroi, un cheval de monte sur le dos duquel il voyage confortablement car c'est un animal doux et calme. Les plus dociles d'entre eux sont souvent destinées à des dames de qualité et certaines bêtes atteignent des prix affolants. Elevés dans les grandes plaines du royaume de France, mais aussi en Dahaut, les palefrois sont moins fragiles que les destriers. Ils constituent un revenu d'appoint appréciable pour la Couronne daute qui dispose de trois grands haras dans la région de Marché-de-Chantrey. Le coût normal d'un palefroi oscille entre cinq et quinze couronnes, mais, là aussi, les exemple de prix mirifiques abondent. On parle encore à Duddlebatz, en Extrême Dahaut, de Satinnel, un bel étalon morel, baucent du pied droit arrière, acheté par le comte Beaufroy il y a quatre ans pour la somme de soixante-sept couronnes. Mais en ville d'Avallon, c'est plutôt l'exemple d'une magnifique jument blanche que l'on retiendra. Audry l'avait trouvée plus belle encore que les licornes du carrosse royal et l'avait acquise pour la somme invraisemblable de trois cents couronnes. Des rumeurs persistantes affirment que le marchand est retourné sur le continent et qu'il vit maintenant de ses rentes.

A l'ensemble de ces montures, il convient d'ajouter encore deux types de chevaux de luxe, que seuls les ducs et les rois ont les moyens de s'offrir. Il s'agit des destriers frisons et des turcomans. Ce sont deux espèces particulières de destriers plus grands, plus méchants et plus rapides en charge, qui donnent à leurs cavaliers une puissance d'impact encore supérieure. Les premiers proviennent des grandes plaines vierges des marches orientales de Germanie, les seconds du moyen orient, où ils font l'objet d'un féroce commerce. Pour acquérir l'un d'entre eux, il ne faut pas espérer payer moins de cent quatre-vingts couronnes et c'est une estimation assez optimiste. Le cheval de guerre de Casmir, répondant au nom de Sheuvan, est un étalon frison morel. L'Echiquier a dû débourser la bagatelle de sept cents cinquante couronnes, frais de transports non-compris, pour s'en rendre propriétaire. Inutile de dire que le palefrenier qui s'en occupe n'est pas le premier page venu...

L'héraldique

Découlant directement des modifications de l'armement défensif, l'art de l'héraldique est né récemment, augmentant encore par l'aura des symboles et des couleurs le mythe chevaleresque en train de naître. Depuis des siècles, les chefs allaient au combat à la tête de leurs troupes, où tout le monde se connaissait. Mais depuis un demi-siècle l'augmentation de la taille des armures et surtout l'apparition des casques fermés ont transformé la guerre puisqu'il désormais possible de frapper un ami sans s'en rendre compte, simplement parce qu'on ne l'aura pas reconnu.

Pour pallier à ce risque, et aussi pour l'effet quasi magique que la couleur peinte sur les écus et sur les surcots confère, les armoiries sont apparues. D'abord simples couleurs portées en oriflamme ou sur les surfaces peintes, elles se compliquèrent rapidement, prirent des formes géométriques, ajoutèrent des motifs, devinrent en quelque sorte un *alter ego* de la personne qui les porte.

Leur succès se répandit comme une traînée de poudre. Tout le monde voulut en créer et en porter, aussi bien dans la noblesse, que parmi les bourgeois, dans les guildes, ou dans les villages. Il fallut les codifier pour que le dessin reste visible sur les champs de bataille et qu'il ne perde pas son utilité première, pour que deux personnes n'adoptent pas le même tracé et pour pouvoir reconnaître d'un coup d'œil l'identité d'un chevalier à son écu. Ce fut un travail qui incomba aux héraut d'armes, des membres du personnel protocolaire des monarchies. Dans les Isles Anciennes, c'est le héraut d'armes d'Uther I[er] qui publia l'ouvrage héraldique essentiel : *« De l'art et de la manière de la réalisation des écus de guerre »*. Il limitait strictement le nombre de couleurs utilisables, les répartissant en émaux, métaux et fourrures, soit, le rouge (gueules), le bleu (azur), le vert (sinople), le noir (sable) et le pourpre (nettement plus rare) pour les émaux, le jaune (or) et le blanc (argent) pour les métaux et l'hermine et le vair pour les fourrures. Réglant aussi leur utilisation, en suggérant de ne pas superposer dans le fond de l'écu, c'est-à-dire sans se préoccuper des figures qui y sont représentées, métal sur métal, ni émail sur émail.

Mais, préalablement à sa codification, les maisons ducales de l'archipel avaient déjà adopté leurs armes qui ne respectent pas toujours les recommandations de l'auteur.

L'enfance et la jeunesse du guerrier

En théorie, le jeune garçon reste dans les jupes de sa mère et en compagnie des femmes jusqu'à l'âge de sept ans, où il est arraché à leur tendre affection et envoyé à la cour d'un autre noble, souvent le suzerain de son père. Intégré dans l'équipe des pages, il apprend alors à s'occuper des chevaux et reçoit sa première initiation guerrière en suivant son seigneur à la chasse. Cinq ans plus tard, il devient écuyer. Commence alors la période la plus dure de son existence, durant laquelle il gagne le droit souverain à l'exercice de la chevalerie. Entre les dures corvées (étrillage et pansage des chevaux, soins à la meute de chiens de chasse, etc), il s'adonne, sous la conduite de maîtres rudes et exigeants, à ses premiers exercices militaires,

frappant des mannequins avec des armes en bois, répétant mille et mille fois le geste de la charge à la grande lance. Le soir venu, il s'occupe du matériel de son maître et le sert à table. Quand sa journée s'achève, il lui reste juste assez de temps pour récupérer des efforts consentis avant que le coq ne le rappelle au travail.

Ainsi, l'adoubement, l'accession en chevalerie, est-il véritablement pour lui un temps de fête. Non seulement il reçoit la récompense de tant d'efforts. A partir de ce jour, rien ne sera plus pareil.

L'esprit chevaleresque

Constitué des principes chrétiens d'humilité, de piété, de courage et de justice, et des vertus germaniques de courage, de largesse et de force, l'esprit chevaleresque est une philosophie de vie exigeante. Devenir le chevalier parfait des romans n'est pas à la mesure de tous les porte-glaives de Isles Anciennes.

La civilisation de l'archipel n'est pas plus portée sur la théorie que celle du continent. Tous sont persuadés que la noblesse se voit et que les vertus se portent haut et clair. Un noble chevalier doit avoir le regard franc de l'honnêteté, l'énergie qui révèle sa force intérieure, les signes de piété qui affirment son rôle de protecteur des faibles, et la main plus rapide à donner qu'à prendre, faisant de lui un maître généreux et un suzerain recherché.

Cette nouvelle chevalerie, encouragée par l'Eglise de Rome sur le continent, a pris facilement souche dans les Isles Anciennes qui ont trouvé dans leurs légendes les archétypes des héros des romans de chevalerie. Deux aspects particuliers de cet esprit chevaleresque ont trouvé dans l'archipel un terreau particulièrement favorable. L'un, un divertissement guerrier utile au maintien des capacités guerrières en temps de paix, est le tournoi. L'autre, lié à la lecture des romans de chevalerie, est le développement d'une attitude particulière face à la dame, c'est le fin'amor, l'amour courtois, qui pousse le chevalier aux exploits les plus fous en échange de l'espoir d'un baiser de la part de celle qu'il aime.

La chevalerie est plus fatigante pour certains...

Les tournois

Un nombre de plus en plus grand de tournois est organisé de nos jours, que ce soit pour agrémenter les réunions entre puissants ou plus simplement pour le plaisir de la belle chevalerie et celui de faire la fête. Ces joutes sont en effet l'occasion de gigantesques festivités offertes tant à la noblesse qui en reçoit la part du lion, qu'aux gens du peuple. Lorsque la paix règne, la chevalerie a bien besoin de défouler ses ardeurs guerrières afin de ne pas s'engourdir. Les tournois présentent une excellente occasion de décharger toute cette énergie et offrent la possibilité aux plus jeunes de prouver leur vaillance et leur force. Ces réunions durent entre deux et quatre jours, suivant le nombre de protagonistes, et sont le lieu de nombreuses rencontres et l'occasion pour la petite noblesse de se montrer auprès des plus puissants. Aussi, malgré le coût de telles participations, les seigneurs les moins fortunés n'hésitent-ils pas à dépenser des sommes déraisonnables pour y paraître dignement. Toute la chevalerie d'un royaume peut ainsi se retrouver réunie, l'espace d'une semaine, dans le même campement entourant la lice.

Les combats et autres défis se déroulent en deux temps principaux. D'abord, la lice s'ouvre aux joutes individuelles qui voient les chevaliers se lancer de verts défis pour impressionner une dame ou par ambition personnelle. Les adversaires se rencontrent ensuite en lice et se livrent un combat à merci, sous la surveillance d'un arbitre et sous le regard éperdu d'admiration – du moins le souhaitent-ils – des dames confortablement installées dans les tribunes. Le combat ne cesse en général que si l'un des combattants, sérieusement diminué par les blessures, supplie son adversaire de l'épargner. En Dahaut, un type d'affrontement plus ritualisé encore s'est développé, qui cesse au premier sang, diminuant ainsi les risques de mort qui surviennent encore régulièrement dans les joutes classiques. Malgré le succès de ce type de rencontre dans tous le sud d'Hybras et sur les Isles Extérieures en certaines occasions, ce dernier genre de joute, très doux, est méprisé par beaucoup de chevaliers, qui disent ne rien pouvoir prouver en matière de courage en ces occasions, et est donc réservé aux tournois les plus mondains, quand le seigneur qui invite veut être sûr de pouvoir, le soir venu, accueillir à sa table, l'ensemble de ses hôtes.

Les gens du peuple, de leur côté doivent, pour assister aux joutes, se contenter d'un emplacement moins favorablement placé : ils s'entassent derrière une barrière et ne disposent que d'une vision réduite sur les différents faits d'arme. Cela ne les

empêche nullement d'encourager leurs favoris à grand renforts de cris et de railler sans retenue leurs adversaires. Du côté des nobles, on se fait fort de mener ces combats sous le signe de la plus parfaite courtoisie et si l'un des combattant venait à enfreindre les règles de la chevalerie, il se verrait exclu sans sommation de la rencontre. De plus, le coupable se verrait condamné, si son geste avait vraiment été des plus honteux, à se tenir pour le reste du tournoi, à califourchon sur la main courante qui sépare la lice de la zone où le peuple va et vient, sous les huées du public. Le soir venu, la noblesse se réunit autour de grands banquets où les combattants les moins abîmés profitent de reprendre des forces et de se prélasser à écouter les ménestrels ou à regarder les bouffons se battre avec des vessies et des épées en bois, en attendant la mêlée du lendemain.

C'est durant le dernier jour de la fête qu'a lieu le tournoi proprement dit, attraction également nommée bataille ou mêlée. Il s'agit d'un simulacre de combat de masse qui oppose en deux camps l'ensemble des chevaliers présents et encore capables de lever une arme. Pour éviter des pertes en vies humaines, les lances sont mornées, les épées émoussées et les masses dépourvues de poids. Des équipes se forment autour des seigneurs les plus influents présents à la rencontre ou autour de champions renommés pour leurs succès passés, et elles s'affrontent dans tout l'espace de la lice, réparties entre les deux camps prédéfinis (souvent les « locaux » contre les « étrangers »). Les abords du tournoi sont noirs de foule, même si les gens du peuple n'y distinguent plus que la poussière soulevée par des centaines de sabots. Malgré son côté ludique, le tournoi est souvent la cause de graves accidents, et bien que les règles interdisent aux chevaliers de s'approcher d'un homme à terre, il est arrivé plus d'une fois que des cavaliers démontés se soient vus piétiner par mégarde. Tous s'accordent néanmoins à dire que cela ne rend le jeu que plus piquant.

A l'issue de la rencontre, les comptes sont faits et les prix sont accordés en fonction de la vaillance, du nombre de combat gagnés et des captures faites par chaque camp. Les récompenses accordées par l'organisateur sont avant tout honorifiques : quelle gloire pour un chevalier que de recevoir le trophée du vainqueur… et peut-être le baiser de la dame de ses rêves. Mais le tournoi est aussi une affaire de gros sous et la fin de la réunion est aussi le moment où l'équipement des vaincus leur est rendu contre rançon. Certains ont bâti leur château à coup de tournois !

La fin'amor

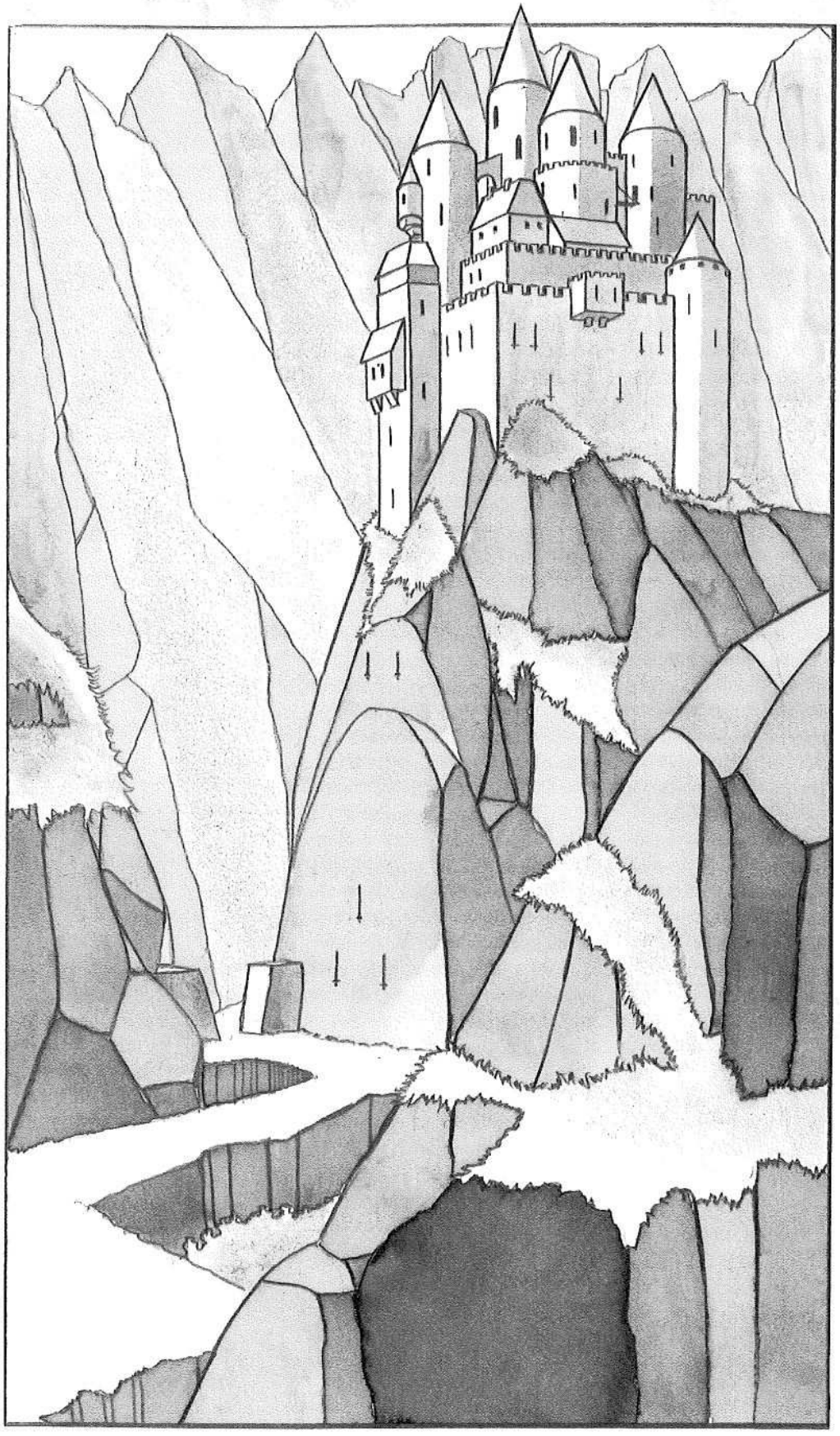
Les romans sont le cadre littéraire de la fin'amor. Ils représentent, la plupart du temps, une dame mariée pour l'amour de laquelle des chevaliers sans peur et sans reproches affrontent les créatures merveilleuses des bois, se rendent en pèlerinage lointain pour la purification de leurs âmes, ou encore se postent à l'entrée d'un pont et défient tous ceux, combattants et chevaliers, qui désirent le franchir. Ce sont ces histoires qui bercent la noblesse, flattant leur esprit de classe et la certitude de leur supériorité. Mais elles ne s'arrêtent pas là, poussant aussi la chevalerie à accomplir de mémorables exploits. Qui pourrait avoir oublié sire Welmar de château Péril, qui s'enfonça un jour dans Tantrevalles et en ressortit, deux ans plus tard alors que tous l'avaient cru mort, porteur de la tête de trois trolls tués en combat singulier et des félicitations d'un roi féerique qu'il avait impressionné avec son courage et sa fierté sans concession ? Qui ne se rappelle pas le chevalier de Gueules, un grand Pomperan à l'écu de gueules plain, qui tint pendant quatre mois un pont et y affronta avec succès cent vingt-trois chevaliers et sergents avant de retourner à Gargano pour le tournoi offert par le roi en l'honneur de la naissance de son fils ? Qui ignorerait le fol espoir d'un chevalier d'Aquitaine ayant entrepris de récolter une fleur-fée de chaque espèce pour offrir à sa dame le plus beau bouquet du monde ?

Voilà des héros qui sont parvenus à vivre jusqu'au bout les grandeurs de la vocation chevaleresque et qu'il ne faut pas oublier même si l'on entend plus souvent le récit malheureux de ceux qui se sont enfoncés dans Tantrevalles pour n'en ressortir que bien diminués.

Ainsi, entre les tournois et les aventures chevaleresques, avec l'apport tout proche de Tantrevalles, la chevalerie hybrasienne vogue en plein roman. Nombreux sont d'ailleurs les chevaliers en mal d'exploits qui viennent du continent affronter des magies qui ne se rencontrent plus chez eux.

Cœur tendre

La fin'amor, c'est la négation totale du mariage tel qu'il est pratiqué par la noblesse, c'est-à-dire l'union mûrement calculée de deux familles pour des motifs économiques et politiques. L'amour courtois prône une touche de folie, certains disent même une étincelle féerique de la vie, gratuite, irraisonnée, pour tout dire, folle. Le principe des romans est bien connu : le héros, éperdu d'amour, accomplit pour sa mie des missions qui prouveront la valeur de son amour et qui rejailliront sur sa gloire personnelle et donc sur celle de l'aimée.
La noblesse des Isles Anciennes s'est tout de suite montrée très réceptive à ses idées et c'est elle qui, la première en Europe, a encouragé le développement de ces unions adultérines si chargées de légende. Il est vrai que l'influence modérée du christianisme dans l'archipel laisse plus largement place aux écarts de conduite dans le couple marié…



L'ULFLAND DU SUD

Où l'on retrouve, après une courte nuit de repos dans les murs de Titzin Fyral, les trois voyageurs commentant l'hospitalité du déconcertant maître des lieux, Faude Carfilhiot, qui n'avait pourtant ni mesuré sa largesse ni épargné son attention.

Dans la pénombre de la petite pièce lambrissée, dame Saliène se dissipait en de nerveux déplacements qui trahissaient sans peine une certaine contrariété. Posté près de la porte, en embuscade, veillait maître Queslin, que la convocation de la jeune femme avait inquiété. Insensible à l'anxiété ambiante, Cand, confortablement rencogné dans un large fauteuil capitonné, retenait du mieux qu'il le pouvait les derniers lambeaux de sommeil qui s'envolaient avec le jour naissant. Il contemplait sans les voir vraiment les vestiges rougeoyants d'un âtre laissé à l'abandon. Comme personne ne semblait enclin à ouvrir les vannes de sa faconde, maître Queslin rompit le silence ouaté tout en se rapprochant de la jeune femme.

– Vous nous avez fait venir ici aux premières lueurs de l'aube, douce amie. Je vous sais exempte de toute puérilité, alors dites-nous ce qui vous préoccupe à ce point.

– Je voulais vous faire part de quelques observations qui m'ont tenue éveillée la nuit durant. Mais j'attendais seulement une attention plus soutenue de mon auditoire, cher maître, ajouta-t-elle avec un coup de menton furieux en direction du fauteuil. Un sourd bâillement s'en échappa. Deux bras émergèrent de part et d'autre du dossier, puis se posèrent avec langueur sur les accoudoirs.

– Il n'est pas nécessaire de se dessiller les yeux pour apprécier votre mélodieux discours, souffla d'une voix endormie le jeune Cand.

– Damné godelureau ! s'emporta dame Saliène, je me demande pourquoi je me fais encore du souci pour toi ! Ce ton soudainement familier alerta l'érudit qui s'empressa de calmer le jeu.

– Ne vous laissez pas distraire pas cet indigne effronté, ma chère. J'avoue avoir aussi conçu une indéfinissable gêne à propos de notre hôte. Maître Queslin l'invita d'un sourire chaleureux à s'exprimer.

– Cet homme me fait peur, poursuivit plus calmement la jeune femme. Sous ses airs faussement affables, il a une manière d'envisager les gens qui me répugne. Je suis sûre d'avoir senti la noirceur qui se dissimule au fond de son cœur…

– Bah ! s'écria Cand, je ne vois là que les angoisses légitimes d'une courtisane éconduite.

Maître Queslin s'interposa pour empêcher la jeune femme de se jeter toutes griffes dehors sur l'insolent.

– Allons, Cand ! s'exclama-t-il avec sévérité, cessez vos enfantillages !

– Ce ne sont pas des futilités ! lui rétorqua le bouillant Cand qui avait bondi de son siège comme un diable piqué au vif. Sire Carfilhiot est un estimable seigneur, doublé d'un amphitryon généreux et courtois. Je vous rappelle qu'il nous a accueillis à la tombée du jour, et, malgré l'heure avancée, nous a fait l'honneur de sa table et gratifié d'un intérêt dépassant largement le cadre de la simple politesse, ajouta-il, dédaigneux.

– Parlons-en de son soi-disant intérêt, s'écria dame Saliène. Il n'a cessé de t'abreuver de louanges, et toi, infatué de ta misérable personne, tu n'as même pas remarqué son odieux manège ! Maître Queslin se contenta d'imposer entre les deux antagonistes sa digne et silencieuse prestance pour les empêcher d'en venir aux mains.

– Je suis chagriné par cet évident témoignage de jalousie, Saliène, rétorqua le jeune homme qui se laissait également gagner par la colère, et ce faisant, utilisait lui aussi une forme moins galante pour s'exprimer. Tu dois te faire à l'idée qu'un homme puisse rester insensible à tes charmes, sans y voir l'empreinte d'une quelconque et secrète infamie. Quant à son comportement, je l'ai trouvé civil, emprunt d'esprit et de partage, comme doit l'être celui d'un homme bien né. Dame Saliène blêmit sous la remontrance, mais ne désarma point :

– Il n'est nullement question de mon pouvoir de séduction, jeune coq prétentieux, mais bien du malaise tenace que m'inspirent les manières mensongères de cet individu qui poursuit, j'en suis persuadée, d'implacables et monstrueuses ambitions.

– Peuh, rétorqua Cand, je maintiens que c'est la déception qui dicte tes paroles, femme ingrate !

– Et toi, la plus vile stupidité, intervint l'érudit, à court de patience. Mais dame Saliène, avait finalement abandonné la partie et s'était rapprochée de la lourde tenture qui masquait presque complètement l'étroite fenêtre en ogive. Délaissant ses deux compagnons qui s'expliquaient d'une voix sourde, elle écarta le pan de tissu épais, et plongea son regard dans la lumière claire du petit matin. Ses yeux s'agrandirent d'effroi au triste spectacle qui s'offrit à elle.

– Grand Dieu ! gémit-elle, en dissimulant son visage derrières ses paumes tremblantes.

A ce cri d'épouvante, les deux compères abandonnèrent leur dispute et se précipitèrent comme un seul homme à ses cotés.

Dans la cour arrière du château, une trentaine de piloris – tous chargés de fruits éreintés – formaient une forêt macabre. La variété des supplices présentés montrait toute la cruelle imagination de celui qui les infligeait. Sur de vulgaires pieux, s'empalaient sans fin des marionnettes sanguinolentes. A l'extrémité de quelques gibets étaient suspendus par les pieds des condamnés à la tête violacée et boursouflée. D'autres encore subissaient le subtil écartèlement de poids entraînés par la pesanteur. La liste des atrocités ne s'arrêtait pas là, mais déjà les trois invités avaient reflué vers le centre de la pièce. Maître Queslin réconfortait de son mieux la jeune femme secouée par de faibles sanglots. Devant le regard incrédule de Cand, la tenture cachait à nouveau l'horrible scène, mais des effluves écœurants, chargés de vagues plaintes, avaient gagné leur refuge, soudainement devenu dérisoire.

Les échos rythmés d'un groupe parcourant le couloir à vive allure alertèrent maître Queslin, qui, d'un geste péremptoire, signifia à ses deux compagnons de reprendre contenance et d'afficher un air plus engageant. A peine ceux-ci avaient-ils achevé cette coûteuse transformation que la porte s'ouvrait à la volée et que pénétrait Faude Carfilhiot, accompagné d'une poignée de serviteurs.

– Je désespérais de vous revoir avant votre départ, lança-t-il avec un sourire carnassier. Je souhaitais vous assurer de mes plus sincères encouragements pour la suite de votre voyage.

Sans se soucier du manque évident de réaction de la part de ses invités, à part peut-être cet imperceptible soupir de délivrance qu'il ne remarqua pas ou, dans le cas contraire, ne fit pas mine de relever, Faude s'avança vers le jeune Cand dont il prit la main entre les siennes.

– Il me siérait fort, mon jeune ami, lui dit-il avec douceur, mais sans rassurer son interlocuteur, que vous restiez ici quelques temps, afin de nous permettre de faire plus ample connaissance.

A cette invite, l'intrépide Cand sentit les poils de sa nuque se hérisser et une soudaine envie d'être ailleurs le saisit. Une horde d'excuses polies se bousculait sous son crâne, mais pas une ne parvenait à franchir le portillon clos de son éloquence assiégée. Il resta donc coi devant un Faude Carfilhiot amusé par la gêne que suscitait sa proposition.

Géographie

Sur la côte occidentale d'Hybras, par-delà la barrière du grandiose Teach tac Teach, s'étend une bande de terre large d'une quarantaine de milles : l'Ulfland. Cette terre abrite deux ensembles politiques distincts, l'Ulfland du Nord et l'Ulfland du Sud. La frontière qui les sépare suit le cours de la tumultueuse rivière Tournoyante, un fleuve de petite taille aux nombreux rapides rejoignant la mer à l'ouest après de nombreux détours parmi les contreforts de la grande chaîne montagneuse, puis entre les innombrables collines s'étendant jusqu'à la côte. La rivière trouve sa source au sein même du Teach tac Teach, là où se dressent les trois pics les plus élevés des Isles Anciennes : les Coupe-Nuages qui culminent à plus de six mille pieds. C'est depuis le plus haut de ces géants de pierre, le mont Akka, qu'elle s'écoule grondante et bondissante.

Les landes d'Ulfland du Sud ont une bien piètre réputation. Elles sont connues pour être des terres incultes, livrées à l'anarchie, occupées par des chevaliers pillards et des bêtes horrifiques. Cette réputation n'est pas entièrement usurpée, il est vrai : la région est très sauvage et pas toujours très bien habitée. Le paysage n'est marqué que par une succession apparemment sans fin de collines, basses aux abords de la mer Etroite, puis de plus en plus élevées à mesure que l'on s'enfonce vers l'est. Le terrain est largement irrigué par de nombreux cours d'eau provenant du massif montagneux, et plusieurs petits lacs ont rempli les bassins formés par ce relief accidenté. Le pays est donc très vert durant la belle saison : le sol noir et humide est recouvert d'un tapis de fougères, d'ajoncs, de genêts et de bruyères, entrecoupé par endroits de petites forêts de chênes et de hêtres. Sur les hauteurs, des sapins et des cèdres ombragent les vallées escarpées des contreforts.

Un vent marin balaie continuellement l'Ulfland du Sud, poussant les nuages contre l'infranchissable Teach tac Teach ; le ciel ainsi obstrué paraît parfois si bas qu'on croirait pouvoir le toucher du doigt. Les pluies sont fréquentes, mais ne durent jamais très longtemps. Dès la fin de l'été, l'air devient de plus en plus humide, et le fond des vallées se remplit d'une épaisse brume, qui ne disparaîtra qu'avec le soleil printanier. Peu de routes parcourent ces landes désolées, et les sentiers serpentant au milieu des éboulis, des ronces et des chardons sont pénibles à suivre et disparaissent parfois soudainement dans un fourré ou un taillis, laissant égaré le pauvre voyageur ignorant les pièges du pays ulf.

Un paysage tourmenté

Deux reliefs fondamentalement différents se succèdent en Ulfland, d'ouest en est. D'abord les basses terres, les plus proches de la côte, qui déploient lentement leur relief tranquille. Les Ulfs s'y sont rassemblés en petites bourgades de cent à deux cents habitants et y cultivent quelques vignes et vergers à côté de l'orge et de l'avoine. Plus à l'est, aux abords des contreforts du Teach tac Teach, les hautes terres sont toutes en collines abruptes et en gorges encaissées, offrant peu de place à l'agriculture ; aussi les villages et les habitants y sont-ils rares. En ces terrains accidentés, le gibier foisonne, et les seigneurs ulfs y traquent l'ours, le cerf ou le sanglier.

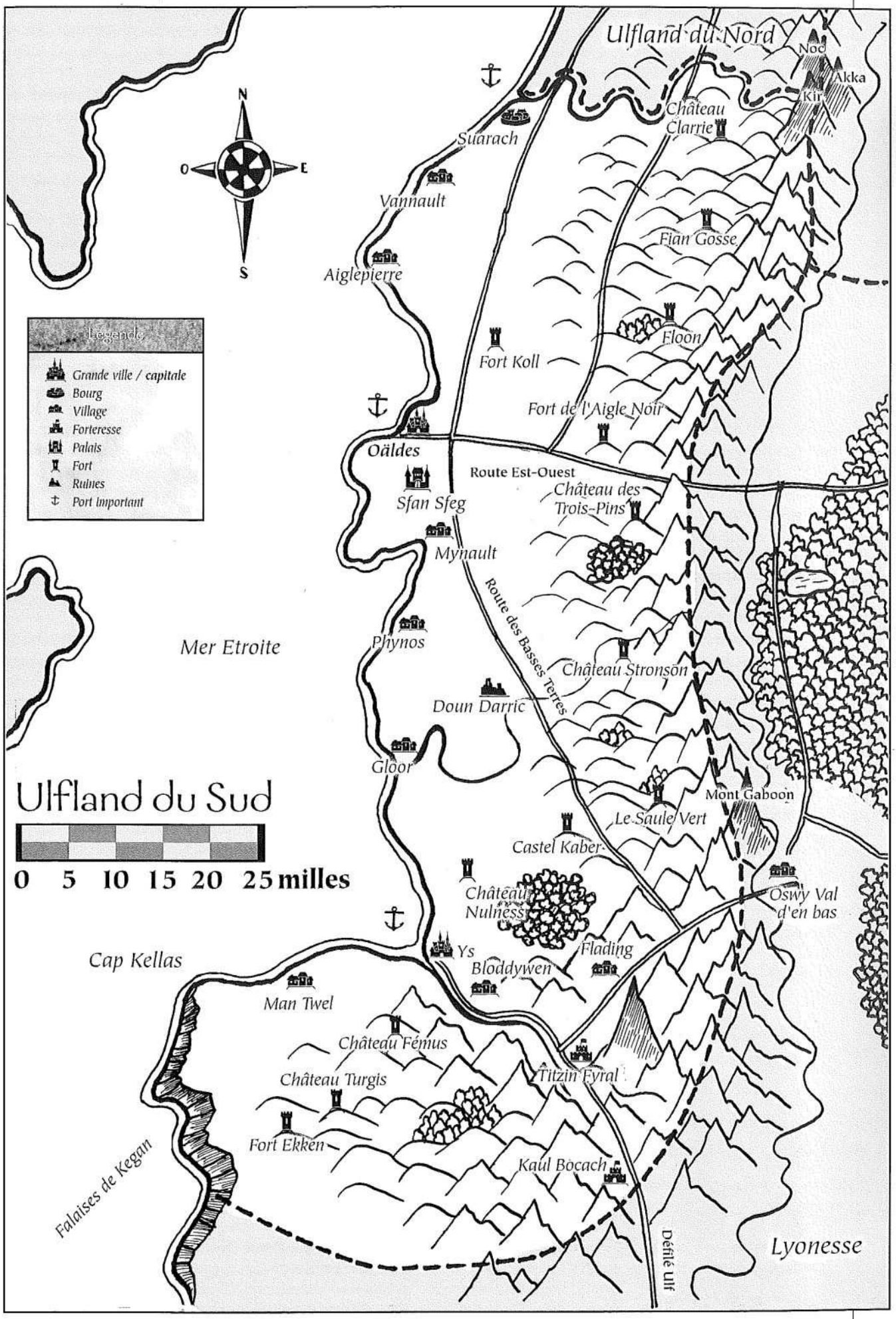
La terre a été laissée presque partout à l'abandon ; en maints endroits, les seules traces de l'homme consistent en quelques cabanes branlantes et désertes et de vieilles clôtures de pierre. De nombreuses forteresses gardent les hauteurs, attestant des périls de la guerre des clans menée dans ce pays sans foi ni loi. Seul le val Evandre, protégé à l'est par le château Titzin Fyral et à l'ouest par la cité d'Ys, demeure un havre de paix. C'est d'ailleurs là que se concentre plus de la moitié des cent soixante-dix mille habitants du royaume, soit cent dix mille, Ys comprise.

Histoire

Il y a six siècles, l'Ulfland du Sud et son voisin du Nord formaient un puissant royaume qui comprenait aussi la Godélie et les marches du Dahaut actuel, au-delà de Poëlitetz, mais auquel manquait toutefois le val Evandre, qui appartenait au Lyonesse, et Ys, qui a su préserver son indépendance depuis sa fondation. Le dernier grand roi des Ulflands fut Fidwig, un homme aussi à l'aise sur le champ de bataille qu'autour d'une table de négociation. A sa mort, son fils aîné, Quarnus le Blanc, reçut tout naturellement la couronne. Il semblait avoir hérité des talents diplomatiques de son père, mais malheureusement pas de sa robustesse physique, car il était chétif et de santé précaire. Au retour d'un voyage diplomatique en Troicinet, il fut foudroyé par une fièvre maligne.

Une terrible crise de succession éclata alors : le seul héritier que la reine Ildoise avait donné à Quarnus, Roman, était considéré par beaucoup de grands comme un bâtard, le roi souffrant d'une réputation d'impuissance. Le frère du roi défunt, Mercaptan s'opposa à voir son présumé neveu prendre la tête du royaume et prit les armes contre lui, lâchant sur le royaume tout entier le fléau de la guerre, destiné à ne plus s'éteindre. Chacun des prétendants fédéra autour de lui ses partisans et se constitua un territoire qui finirait par correspondre aux espaces des deux Ulflands actuels. Le royaume se morcela d'autant plus vite que le puissant voisin daut en profita pour annexer les terres situées à l'est de la grande chaîne montagneuse et en faire le duché de Fer Aquila, qu'il allait conserver un peu plus d'un siècle. Après plusieurs années de guerre entre les deux Ulflands, Mercaptan périt au cours de la bataille de Motterby. Son fils, Tandred le Long, moins ambitieux, moins capable, et peu désireux de continuer une guerre qui lui paraissait coûteuse et sans possibilité de victoire, signa enfin la paix avec Roman.

Les royaumes sont restés indépendants l'un de l'autre depuis lors, et les rancœurs passées se sont peu à peu dissipées, laissant la place a des relations plus profitables. Les deux contrées, passablement isolées du reste d'Hybras, développèrent en particulier d'excellentes et profitables relations commerciales. Les conquêtes d'Olam Magnus institutionnalisèrent définitivement la scission des deux Ulflands. Quand le roi du Lyonesse fut devenu roi de toutes les îles, il confia les deux


Ulfland du Nord
Noc
Akka
Kir
Château Clarrie
Suarach
Vannault
Fian Gosse
Aiglepierre
Floon
Fort Koll
Fort de l'Aigle Noir
Légende
Grande ville / capitale
Bourg
Village
Forteresse
Palais
Fort
Ruines
Port important
Oäldes
Route Est-Ouest
Château des Trois-Pins
Sfan Sfeg
Mynault
Route des Basses Terres
Mer Etroite
Phynos
Château Stronsön
Doun Darric
Gloor
Ulfland du Sud
0 5 10 15 20 25 milles
Mont Gaboon
Le Saule Vert
Castel Kaber
Château Nulness
Oswy Val d'en bas
Cap Kellas
Ys
Flading
Bloddywen
Man Twel
Château Fémus
Château Turgis
Titzin Fyral
Fort Ekken
Kaul Bocach
Falaises de Kegan
Défilé Ulf
Lyonesse

régions à deux ducs différents, en conservant leurs frontières antérieures. La couronne passa de roi en roi, et aboutit finalement sur la tête d'Uther II, que les circonstances de son avènement poussèrent à fuir les Isles Anciennes, le pays étant devenu bien trop instable pour son tendre âge. Les ducs n'ayant pu se mettre d'accord sur un successeur, chaque duché reprit son indépendance, et c'est ainsi que Lafing, duc d'Ulfland du Sud, se proclama roi à un âge avancé. Il mourut deux ans plus tard et laissa son trône au roi actuel, Oriante.

Habitants

Vivre en Ulfland du Sud n'est pas facile : la guerre des clans y a imposé un genre d'existence rude et cruel, ponctué d'expéditions de pillages et de complots de vengeance. Les seigneurs des landes ne vivent que pour réparer dans le sang des rancunes dont l'origine, souvent lointaine, est au mieux confuse. La haine semble être le guide de trop d'hommes et, dans cette existence amère, il n'est qu'une seule joie qu'un Ulf puisse trouver : celle d'abattre son ennemi, puis de laver dans le vin le sang de la revanche. C'est pourquoi les barons restent reclus d'un bout à l'autre de l'année, dans l'abri précaire des murs de leurs lugubres forteresses, à attendre une occasion pour foncer sur leur proie. Rares sont les seigneurs qui n'ont pas perdu un fils ou un frère dans ces vendettas, mais ils ne s'en formalisent pas et acceptent cette vie d'autant plus facilement que c'est la seule qu'ils connaissent et qui leur convienne. Les circonstances et l'âpreté de son existence ont fait des ulfs un peuple très pieux, certains disent superstitieux. Il est rare qu'un baron se lance dans une expédition punitive sans avoir au préalable interrogé les étoiles ou son prêtre et avoir reçu une réponse favorable. Dénué de la sophistication des gens des villes, le peuple ulf offre des aspects sympathiques au visiteur peu regardant sur le contenu philosophique d'une conversation, mais à la recherche d'une cause pour son épée et de liquide pour sa gorge. La rude vie des hautes terres a rendu les Ulfs robustes et endurants. Du baron au manant, tous sont corpulents et paraissent taillés dans le chêne. Dans une région où la force fait loi, ils sont fiers de leur physique solide et rien ne les effraie : « Un Ulf vit éternellement ... à moins qu'il ne reçoive un coup d'épée, ne s'étouffe en mangeant ou ne tombe ivre dans la boue », disent-ils d'eux-mêmes.

Baron ulf après une victoire.

Politique

Durant toute la période où l'Ulfland du Sud était un simple duché du royaume des Isles Anciennes, le pouvoir central s'est constamment heurté aux rivalités intestines entre les seigneurs des landes. Les barons n'ont jamais voulu reconnaître l'autorité du roi, qu'il gouverne depuis le Haidion ou depuis Avallon, car il se trouvait à leur goût trop loin de leurs préoccupations quotidiennes. L'autorité du duc, considéré comme une simple marionnette du roi, était largement battue en brèche. Au fil des règnes, les barons se sont confortés dans leur indépendance vis à vis de leur suzerain et ont consacré toute leur énergie et leurs revenus à leurs querelles de clans.

Lorsqu'Oriante hérita de la toute nouvelle dignité royale usurpée par son père, il n'était encore qu'un très jeune homme, et n'avait à son actif aucune action l'autorisant à gagner la confiance de ses vassaux. Le fait que sa couronne fut royale ne changea rien à l'affaire, d'autant plus que, dès le début de son règne, il fit montre de la plus grande incompétence. En fait, il est à moitié sénile, et passe la plus grande partie de son temps dans le jardin de son palais, en compagnie de ses chers lapins blancs ; il est incapable même de diriger sa femme, à plus forte raison un royaume. Son fils unique, le prince Quilcy, est un véritable faible d'esprit, qui occupe ses journées à jouer avec de fantastiques poupées qu'il imagine vivre en société dans de non moins extraordinaires maisons de poupées. Les jours à venir ne semblent guère sourire à la couronne ulfe...

Faisant montre de si pitoyables dispositions, Oriante n'a pu qu'accentuer encore le manque de respect que vouaient déjà naturellement les seigneurs ulfs à leur suzerain. Les autres rois des Isles Anciennes se montrent un peu plus respectueux, diplomatie oblige, mais ils ne se font aucune illusion quant au pouvoir qu'exerce encore véritablement le pauvre Oriante. Si de nombreuses délégations étrangères viennent à Sfan Sfeg, afin d'entretenir de bonnes relations avec le monarque, très peu d'entre elles ont de véritables motifs politiques. Quels pourraient être les avantages d'une alliance avec l'Ulfland du Sud ? L'armée du pays est des plus réduites, le roi ayant beaucoup de peine à la financer, et les hommes en sont aussi mal entraînés que fort indisciplinés. Le territoire est peu sûr, les routes en mauvais état, et le Teach tac Teach l'isole complètement du reste des Isles Anciennes. Le pays est mal, voire pas administré, et le trésor royal est désespérément vide. S'empêtrer dans une alliance avec l'Ulfland du Sud se révélerait donc en tout point malhabile.

Pire encore, aux instabilités intérieures, il convient d'ajouter le péril extérieur, celui d'une race de navigateurs d'exception, les Skas. Etablis de l'autre côté de la mer Etroite, ils se sont lancés à l'assaut de l'Ulfland du Nord, qu'ils contrôlent actuellement en bonne partie. Leurs navires patrouillent le long de la côte occidentale d'Hybras, y rendant la navigation très périlleuse. Ces redoutables combattants ont voué leur existence à mener la guerre au monde entier et leurs terribles armées noires semblent invincibles. Même les royaumes raisonnablement éloignés du Skaghane voient progresser les Skas d'un œil plus qu'inquiet. Pourtant, malgré le peu de défenses de l'Ulfland du Sud, les guerriers navigateurs n'ont pas encore fondu sur cette

proie facile ; ils semblent pour le moment affairés à consolider leur mainmise sur l'Ulfland du Nord. Mais cette passivité n'est probablement que temporaire et, une fois bien installés, les Skas risquent de porter leur regard vers le sud. Le roi Oriante est un monarque en sursis...

Economie

La maxime « à gouvernement faible, économie faible » s'applique particulièrement bien à l'Ulfland du Sud, un pays au fort potentiel, mais dont l'administration est si médiocre que les ressources suffisent à peine à en nourrir les habitants. En fait, l'économie entière de l'Ulfland du Sud est gérée par la règle du chacun pour soi. Les barons veillent à prélever régulièrement chez leurs sujets un lourd impôt en nature, afin d'avoir des vivres en abondance dans leur château, qu'ils transforment en véritables greniers. Ils privent du même coup la paysannerie de la quasi-totalité de ses surplus et freinent autant la progression démographique que les possibilités de développer un commerce local digne de ce nom. Les ressources du royaume sont pourtant bien plus importantes qu'on ne pourrait l'imaginer en parcourant ses chemins.

Le long de la mer Etroite, les basses terres jouissent d'un sol fertile ; de grandes étendues de terrain exploitable et de très nombreux villages du passé sont pourtant laissées à l'abandon. L'insécurité en est la principale cause, car les paysans préfèrent rester groupés autour des bourgs, où ils peuvent trouver abri en cas d'attaque. Agglutinés aux alentours des villages, il ne leur reste à chacun qu'à cultiver une parcelle si petite qu'elle ne permet pas d'envisager la naissance de trop nombreux enfants.

De leur côté, les hautes terres offrent de grandes richesses minérales, même si la qualité médiocre de la terre n'encourage pas sa mise en culture agricole. On pourrait y trouver des gisements d'argent et de fer capables de faire du royaume une terre prospère, mais personne ne se donne la peine de les exploiter, et le métal risque d'attendre là encore de nombreuses années avant qu'on ne se décide à venir le chercher.

Curiosités et lieux notables

Ys

De toutes les villes des Isles Anciennes, Ys est sans conteste la plus gracieuse et la plus mystérieuse. Elle est très ancienne, et son origine est perdue pour la mémoire humaine ; seules quelques légendes à l'odeur d'éternité parlent encore de l'arrivée des Danéens sur Hybras, il y a de cela bien des siècles, et de leurs voyages dans la région. C'est bien grâce aux routes d'Ys, au travail et aux talents d'ingénieur des habitants de l'antique cité qu'ils purent arpenter si facilement la campagne.

Pour ajouter à sa légende, la cité ne manque pas d'étrangeté. Elle ne ressemble à aucune autre ville d'Hybras, ou même du continent : les bâtiments n'y ont pas la lourdeur ou la confuse simplicité des constructions d'Avallon ou de Lyonesse, se rapprochant au contraire des palais de l'orient antique. Leurs lignes harmonieuses, leurs colonnades et leurs pierres blanchies et taillées laissent rêveur le visiteur émerveillé et les murmures du vent lui suggèrent que ces palais ont été construits par les dieux eux-mêmes.

Elle n'accueille pas moins de soixante mille habitants et se place ainsi comme la troisième plus grande cité des Isles, après Avallon et la ville de Lyonesse.

Parlons du temps

Ys bénéficie d'un climat des plus cléments, presque tropical, qui contraste violemment avec le reste de l'Ulfland du Sud et que certains prétendent d'origine magique ou divine. Outre les pins parasols et les oliviers, des arbres plus exotiques comme des figuiers, des flamboyants ou des dattiers, ornent les jardins des seigneurs ysseïs. La douce chaleur baignant la cité autorise les habitants à choisir un habillement léger et désinvolte, et influe agréablement sur le rythme de vie en Ys, qui s'en trouve plus détendu que partout ailleurs dans l'ouest des Isles Anciennes.

Situation

En accédant à Ys par la mer, on distingue tout d'abord une ligne de collines basses parallèles au rivage, des deux côtés de l'estuaire de l'Evandre, puis, au sud, à l'extrémité de la pointe d'Istaïa, le majestueux temple d'Atlante, qui dresse ses puissantes colonnes face au phare de Kymus édifié au nord de la baie. Parmi les collines qui couvrent le nouvel horizon du voyageur, de splendides palais blancs se laissent apercevoir à travers les trouées dans le feuillage des ifs, des cyprès et d'une multitude de plantes d'aspect étrange et très coloré. Quelques minutes plus tard, après avoir doublé le cap Hersh, l'arrivant découvre le port, protégé par une jetée de pierre, son quai en forme d'arc, et ,derrière, une rangée de boutiques, de tavernes, d'échoppes de fruitiers et d'étals de poissonniers dont les tenanciers s'époumonent dans une agitation sans fin. La ville basse s'étend des deux côtés du fleuve, avec ses maisons à cour intérieure et au toit plat, bien rangées les unes à côté des autres. Douze ponts enjambent l'Evandre et permettent aisément le passage d'une rive à l'autre. Ils laissent place, au bord du fleuve, à de splendides et larges avenues pavées de granit, où la circulation est relativement aisée malgré un trafic soutenu. Encerclant la ville basse, des terrasses disposées en escalier remontent le flanc des collines, offrant à la vision du promeneur courageux les somptueux palais ysseïs, demeures de l'aristocratie et de quelques marchands fortunés.

Les habitants

Contrairement au reste de leurs concitoyens ulfs, les citoyens d'Ys vivent dans une paix et une quiétude absolument uniques. Cela influe naturellement sur leur caractère et on se plaît à les reconnaître placides et philosophes. Leur vie est en effet la même depuis des siècles, leur société semble immuable, et ils ne se soucient en conséquence pas vraiment de l'avenir, qui leur apparaît comme tracé de toute éternité. Aussi loin que remonte la mémoire des hommes, Ys a toujours été ; Ys est et Ys restera, invinciblement figée jusqu'à la fin des temps.

Il est étonnant de voir que les habitants ne semblent pas connaître l'avidité ou la jalousie, des maux pourtant répandus avec générosité dans la nature humaine. Ils ne sont toutefois

pas tous égaux, loin s'en faut : trois catégories de citoyens d'Ys se différencient aisément. Les Trévanas, tout d'abord, descendants des premiers habitants de la ville, dont ils constituent l'aristocratie. Leurs splendides demeures s'appuient sur les collines qui encerclent la cité ; leur vie est faite de plaisir, de fêtes et de discussions politiques. C'est parmi eux que sont élus les quarante factoriers qui siègent au gouvernement.

L'essentiel de la population est ensuite composée d'une classe moyenne, vaste et différenciée : elle regroupe les artisans, les petits bourgeois, les manœuvres, les artistes et les intellectuels. En semblent étrangement absents les habituels parasites qu'attirent d'ordinaire les grandes villes. Ces simples citoyens sont les descendants des hommes venus s'installer en Ys et accueillis par les Trévanas, qui les ont laissés s'installer dans la ville basse en échange de leur obéissance et d'un travail soigneux et constamment répété.

Enfin le reste de la foule que l'on peut rencontrer en Ys est constituée de tous les étrangers de passage pour quelque temps, jours ou années : de ceux qui ne sont pas et ne se sentent pas de véritables Ysseïs et qui appartiennent souvent aux groupes sociaux les plus instables et les plus défavorisés (marins, domestiques, porteurs, messagers). C'est en leur sein que les seuls éléments instables d'Ys se recrutent : prostituées, vagabonds, aventuriers sans scrupules, pratiquants de cultes étranges et lointains, etc.

Politique

Les quatre familles se partageant le pouvoir politique en Ys sont les Idelos, les Minéens, les Carugins et les Ostakis. Descendants directs des Trévenas, fondateurs de la ville, ils gouvernent depuis la nuit des temps selon le même système : chaque famille élit à vie dix des siens au Conseil des Factoriers. A chaque décès, un remplaçant est choisi pour revêtir la toge turquoise et siéger au gouvernement. La charge de factorier est considérée comme un honneur etn'est accordée qu'aux citoyens les plus respectables. Les quatre branches trévanas ne sont pas opposées les unes aux autres comme le seraient des partis antagonistes, mais contribuent ensemble au bon fonctionnement de la société ysseïe. Néanmoins, chaque lignée possède une identité bien particulière, et les membres les plus éminents et les plus âgés de chacune se réunissent régulièrement pour des assemblées empreintes d'ésotérisme, qui ont plus en commun avec le fonctionnement d'une société secrète qu'avec celui de factions politiques.

Les Idelos sont des mystiques qui revendiquent leur appartenance à l'univers marin et prétendent être arrivés en Ys après avoir obtenu d'Atlante l'autorisation de quitter le fond des mers pour rejoindre cette terre sacrée. La majorité des prêtres sont issus de cette lignée. Leur chef et doyen Miklae apparaît en public le visage dissimulé par un masque de jade façonné en forme de tête de murène. Le bruit court en ville qu'il cache ainsi un visage écailleux et repoussant, héritage de son ascendance sous-marine.

Les Minéens sont les gardiens du savoir et des traditions ysseïes. Ils ont également la charge de consigner les lois et les décisions officielles. A leur tête, Kavan le Mémoriste est la véritable référence pour tout ce qui concerne le passé de la ville. Il veille à ce qu'aucun changement ne vienne troubler la pérennité ysseïe, et son opinion a un tel poids dans les tractations politiques que son avis fait office de vérité absolue. Les citoyens appartenant à cette maison vénèrent la pierre, symbole de la stase et de l'éternité, et certains de ses membres se recouvrent le visage et les mains d'une poudre granitique et s'appliquent à limiter leurs mouvements aux seuls véritablement nécessaires, afin de se rapprocher le plus possible de la roche.

Si l'ensemble des Ysseïs a un état d'esprit bien à eux, et paraît souvent bien insaisissable à l'étranger de passage, que dire des Carugins qui sont les véritables initiateurs de ce mode de pensée étonnant. Ils ont un regard très relativiste et passablement énigmatique sur les choses de ce monde. Une simple fissure dans le revêtement d'un mur pourrait les captiver, alors que la vision d'un papillon ramené d'une terre lointaine et encore jamais observé auparavant ne provoquerait pas chez eux le moindre clignement de cils. La philosophie est leur seule véritable raison d'être, et ils s'y adonnent fanatiquement, écartant avec mépris toute application pratique imaginable du résultat de leurs méditations. Oriklès le Perceptif, tenu comme le chef des Carugins (si tant est que la hiérarchie garde un sens au sein de cette maison), tient des colloques avec les membres de sa lignée en un jardin de sable et de pierre, sur la plus haute colline des environs de la ville. Ils passent parfois plusieurs jours d'affilée en ce lieu, sans manger ni dormir, à conférer sur des sujets connus d'eux seuls.

Les Ostakis sont les gardiens des arts. Ils vouent un culte à la beauté sous toutes ses formes. Ce sont de véritables maîtres de peinture, de musique, de sculpture et de théâtre. On leur doit également l'édification des splendides palais responsables d'une portion de la renommée d'Ys. Leur quête de la beauté les guide jusque dans les aspects les plus triviaux de la vie. Chaque geste, aussi banal soit-il, doit être empli de grâce, et leur parler est toujours empreint de poésie. Ils se spécialisent en collèges en fonction des arts qu'ils pratiquent. Periste, le sculpteur le plus adroit de la ville (et certainement des Isles Anciennes), a accompli de véritables merveilles, en particulier la statue des huit filles d'Alambros, sur la place du port, qui accueillent les navires arrivant en Ys, les bras tendus vers la mer et le regard plongeant vers l'horizon. Son talent ainsi que sa maîtrise des autres formes d'arts ont valu à ce jeune Ostaki d'être nommé chef de la maison. En progressiste, il a permis à de nombreux citoyens non Trévanas de pratiquer et d'apprendre les arts à la façon ysseïe. Il a fondé la Grande Ecole de l'Harmonie, ouverte à tous ceux qui en ont les moyens, sans distinction d'origine. L'apprentissage y coûte très cher, mais il est d'une qualité unique sur Hybras, et peut-être dans l'Europe entière. Les Ostakis aiment à comparer leur talent et organisent régulièrement des concours pour élire le meilleur de chacun des collèges artistiques. Les rivalités vont bon train, car il est difficile pour un artiste de reconnaître la supériorité d'un confrère. Le résultat de cette compétition contribue à embellir à chaque fois un peu plus la cité des arts.

Ys dispose d'une armée de milice de plus de deux mille hommes, qui peut être rapidement mobilisée. Tout Trévana ou citoyen a le choix entre la participation aux activités militaires ou le règlement d'une taxe. On trouve donc souvent dans l'armée les citoyens les moins aisés, commandés par les Trévanas qui se sentent une vocation d'officier, le plus souvent des Idelos.

Une ville pas comme les autres

Ys fait géographiquement partie de l'Ulfland du Sud, mais elle s'en distingue absolument au niveau politique. Ville indépendante, bien éloignée des préoccupations de vendetta et de pillage des seigneurs qui l'environnent, elle a construit son opulence depuis des siècles sur un gouvernement oligarchique composé de quarante factoriers, issus des quatre familles fondatrices de la ville. Le bien-fondé de ce système n'est contesté par aucun citoyen d'Ys qui tous recueillent les fruits de l'opulence. D'ailleurs, l'autorité du gouvernement est discrète, les changements peu fréquents et les décisions n'ont qu'une faible influence directe sur la vie des habitants. En fait, la coutume et la commodité tiennent lieu de loi en Ys et le gouvernement tient plus du conseil d'administration que du panier de crabes.

La guerre ne revêt pas en Ys l'importance qu'on lui affecte ailleurs ; la plupart du temps, les soldats sont dans leurs ateliers et les armes au râtelier. Chaque membre de la milice est néanmoins responsable de s'entraîner régulièrement et de maintenir son matériel de guerre en parfait état.

Pour protéger son commerce maritime, Ys a développé une imposante flotte de guerre, qui nettoie régulièrement les abords de la ville des pirates qui osent s'aventurer dans la région. Une dizaine de galères équipées de balistes et de catapultes à la précision légendaire patrouillent le long des côtes au nord et au sud de la ville. Cette partie de la mer Etroite est ainsi reconnue comme la région la plus sûre de toutes les Isles Anciennes.

Histoire

Les origines d'Ys sont pour le moins ténébreuses, car elles remontent bien plus loin dans le temps qu'aucune autre ville des Isles Anciennes, au point qu'elles semblent liées à la création même d'Hybras. Les seules personnes à en connaître véritablement la nature sont les Minéens, gardiens du savoir en Ys, et ils gardent jalousement le secret. Selon la tradition, les Trévanas sont arrivés sur les Isles Anciennes en quatre groupes qui se manifestent actuellement au travers des quatre familles de la noblesse ysseïe. Ils ont fondé la ville sur la côte ouest d'Hybras, à l'embouchure de l'Evandre, car ce lieu représentait pour eux un lien entre les forces terrestres et marines. D'après les habitants, la ville d'Ys est située exactement sur un point d'équilibre instable entre l'océan et les Isles ; mais aucun ne saura expliquer de façon satisfaisante ce que cela signifie.

La ville fut à son commencement une monarchie, mais passa vite à un régime oligarchique dans lequel les quatre familles se partageaient le pouvoir. Avant la venue des premiers étrangers, les Ysseïs n'avaient pas de soucis de voisinage, menant leur politique interne sans s'occuper des terres sauvages qui les entouraient. Bien plus tard, les Fomoires arrivèrent, croyant trouver dans les Isles Anciennes un don de leurs dieux. Ils butèrent sur les indigènes installés dans un endroit magnifique, chaud et agréable, et ils décidèrent de les en chasser. Mais les Ysseïs maîtrisaient une magie dépassant de loin les capacités militaires des envahisseurs et combattaient avec une assurance stupéfiante de la part d'un peuple aux semblants pacifiques. Après plusieurs batailles perdues, les Fomoires se résignèrent à laisser Ys en paix et se consolèrent avec la certitude que les Isles Anciennes étaient bien assez vastes.

Quelques siècles plus tard, ce fut aux Danéens de causer des soucis aux Ysseïs. Ils tentèrent également de s'emparer de la ville, devenue fabuleusement riche. Mais ils se heurtèrent eux aussi aux puissants magiciens que la ville entretenait et à son armée. Les terribles guerriers durent s'avouer vaincus et furent à leur tour contraints de tourner les talons et d'aller exercer leurs talents dans d'autres lieux. Les Ysseïs n'ont pas oublié ces batailles et les Minéens se chargent de rafraîchir périodiquement la mémoire de tous en donnant, avec l'aide des Ostakis, de grandes représentations publiques des guerres fomoires et danéennes. La ville est restée sur le qui-vive, sans sombrer dans une préparation militaire disproportionnée, les risques étant maintenant devenus bien faibles. Aucune muraille ne l'entoure et les soldats sont en nombre suffisant pour en assurer la sécurité quotidienne. Qui oserait s'en prendre à la terrible puissance de la cité immortelle ? On dit d'elle que se cache sous son apparente quiétude la fureur même des dieux. Certains pensent tout haut que les Skas représentent un danger réel pour la ville, mais la plus grande part leur rétorquent que depuis que les Skas se sont introduits en Ulfland du Nord, ils craignent la puissance maritime de la ville d'Ys et qu'ils n'oseront pas se frotter à la ville elle-même.

Le port

La mer a une importance singulière pour les Ysseïs : elle a pour eux une dimension maternelle et nourricière. Le port étant le lien entre la ville et la mer, il a été conçu avec un luxe d'attention d'ordre véritablement religieux pour flatter les dieux sous-marins qui, apparemment, l'ont bien rendu à la cité. Ne croit-on pas parmi les marins qu'il est impossible de couler à moins de cinquante milles nautiques d'Ys ?

Partant de l'embouchure de l'Evandre, le port forme sur la rive droite un arc de mille trois cents pas de long. La préoccupation des Ysseïs d'en faire un objet d'art se perçoit à chacun d'entre eux. Les imposantes dalles vertes et grises qui recouvrent le quai sont disposées avec une précision exceptionnelle, à la façon d'un damier géant et courbe. Les bollards auxquels s'amarrent les navires ont été sculptés à la ressemblance de bustes de tritons, tous différents. La nuit, trente gigantesques flambeaux allumés dans des vasques de marbre en forme de conques marines et disposés le long du quai viennent éclairer d'une lumière surnaturelle le port et les navires, leur concédant une vie propre au gré des ombres dansantes.

La ville basse

Le cœur d'Ys bat dans la ville basse, qui s'étend de part et d'autre du fleuve et de ses douze ponts. Les citoyens les plus fortunés habitent dans d'élégantes maisons de plusieurs étages pourvues de cours intérieures magnifiques, aménagées en saisissants ensembles floraux, ornées de statues et profitant de fontaines de pierres rares où coulent des eaux limpides. Les moins chanceux, de leur côté, vivent dans de simples maisonnettes à étage unique et au toit plat. Certains profitent d'ailleurs de leur toit pour y faire pousser des légumes ou simplement pour y mettre des plantes ornementales. A Ys, on aime les plantes et on est fier d'un jardin impeccablement tenu. De toute façon, aucun citoyen n'est vraiment pauvre : les quelques mendiants ou autres va-nu-pieds que l'on peut croiser dans les rues d'Ys sont pour la plupart des miséreux d'origine étrangère venus tenter leur chance dans la ville merveilleuse.

A l'autre bout de la ville basse, le long de l'Evandre, de nombreuses tavernes offrent au voyageur ou au citadin de l'ale fraîche ou un repas appétissant, centré sur les mille et une façons aromatiques d'apprêter le poisson. L'animation y est réelle en soirée, et nombreux sont les saltimbanques qui viennent, parfois d'assez loin, pour égayer le repas des bonnes gens par d'habiles acrobaties, des mélodies entraînantes ou des pièces théâtrales improvisées.

Un quartier plutôt calme

Les alentours du port d'Ys sont fréquentés par les étrangers ou par les habitants d'Ys qui ne sont pas citoyens de la ville, qu'ils soient riches ou pauvres. On appelle ce quartier l'Abri ou Point des étrangers. Il arrive pourtant que la visite d'un Trévana, venu inspecter un de ses navires ou simplement constater l'activité débordante du port et largement escorté de scribes et de serviteurs, rappelle aux personnes présentes que ce port est bien celui de la grande cité d'Ys. Derrière le quai, s'entassent des échoppes, des épiceries, des fonderies et des forges, des chantiers navals, des corderies, des entrepôts, des tavernes et des auberges, dans un ordre où les architectes des premiers temps ne retrouveraient pas grand-chose de leur organisation. Durant la journée, les rues et les petites places de ce quartier sont le cadre d'une activité frénétique et bruyante de marchands, de marins, d'artisans ou encore d'artistes.

Les terrasses

Pour s'adapter au relief encaissé de la ville, les premiers habitants d'Ys ont aménagé sur les pentes des collines environnantes de nombreuses terrasses, reliées entre elles par des escaliers de marbre blanc aux pentes souvent raides. Les espaces ainsi aplanis ont servi à édifier ces fameux palais destinés aux nobles ysseïs.

Les bâtisseurs ont tenu à ménager entre chaque demeure un espace suffisamment grand pour conserver tout le charme des collines à la végétation abondante et variée. Aux espaces vierges des jardins sauvages, d'adroits architectes jardiniers ont ajouté le génie de leur savoir-faire ancestral et ont créé de véritables paradis, ombragés de cyprès, d'ifs, d'oliviers et de pins parasols, et ornés de plantes exotiques aux fleurs généreuses et de bassins couverts de nénuphars. Ainsi, les collines sont mouchetées des mille couleurs projetées par les terrasses et de la blancheur marbrée des complexes constructions de l'aristocraties. Le spectacle ainsi offert aux étrangers ne s'efface pas rapidement des mémoires.

Le temple d'Atlante

Le seul véritable temple de la ville est celui d'Atlante. Les relations qui lient ce dieu au peuple ysseï sont assez mystérieuses, puisqu'il est autant vénéré que craint par la population. Toutefois, s'il est à l'échelle de la taille et de la splendeur du temple que les Ysseïs lui ont offert, on peut imaginer que son pouvoir sur la ville est tout bonnement colossal.

L'édifice semble issu d'un lointain passé. Plus encore qu'Ys elle-même, il fait référence à une époque révolue où l'homme était capable de prouesses apparemment impossibles à présent. Bâti à l'extrémité de la pointe d'Istaïa, le temple est organisé autour de trois énormes dômes, symboles du contrôle du dieu sur les mondes des poissons, des hommes et des oiseaux marins, surmontés chacun d'une statue en or représentant trois créatures marines démesurées. Le dôme central, le plus grand, est relié aux dômes latéraux par deux *dromos* couverts aux nombreuses colonnes ondoyantes figurant les vagues de la mer. Du centre du bâtiment, des marches taillées dans une pierre bleue sombre conduisent jusque dans l'océan, jusqu'au saint des saints qui est entièrement immergé. Chaque mois, sous l'obscure clarté de la lune à la fin de son premier quartier, les prêtres descendent l'escalier à minuit et ressortent à l'aube, portant des guirlandes de fleurs marines. Ce rite, connu sous le nom de Marche Abyssale, permet, croit-on, à la vie de poursuivre son cours paisible en Ys, avec la bénédiction du dieu.

Plus qu'une vocation!

Les vingt prêtres du temple d'Atlante sont tous issus de la noblesse ysseïe ; ils ont à leur service une centaine d'initiés ayant le statut de citoyen et dont la tâche est de maintenir le temple dans l'état de propreté et d'entretien le plus parfait possible. Car il est rappelé ceci dans les sermons des prêtres : « Le toit du temple est la voûte du ciel au-dessus de nos têtes, son carrelage est la terre où nous bâtissons nos demeures et ses colonnes sont la vie de notre communauté qui ne doit connaître ni fissure ni risque de chute ». Prêtres et initiés sont grandement respectés par la population, car les rites qu'ils accomplissent garantissent la vie de la cité dans l'ambiance d'intemporalité typique d'Ys.

La place des Consanctes

La beauté d'Ys n'est pas ostentatoire : elle provient en grande partie du charme des habitations elles-mêmes plutôt que de monuments officiels ou sacrés. A part le temple d'Atlante et le port, il n'est qu'un site en Ys à qui il a été permis une concession à l'orgueil : la place des Consanctes. Espace public de dimensions remarquables, il est bordé sur quatre de ses cinq côtés par des bâtiments de granit rose importé des sables de la lointaine Egypte. Alliant à la perfection formelle, solennité et grâce, les quatre édifices accueillent les salles de travail de la bureaucratie ysséïe, la salle de délibération du conseil des Quarante et diverses salles de fêtes dont profitent les membres les plus puissants de l'aristocratie. Des colonnades courent le long des façades et transforment la place en une cour intérieure des organes gouvernementaux. La cinquième face du pentagone est occupée par une large esplanade dallée de marbres rose et gris s'étalant jusqu'à la mer. C'est par là qu'arrivent en ville ceux que ses dirigeants veulent tout particulièrement honorer. Tout au long des cent vingt pas de cette esplanade se succèdent les hampes de drapeaux et, régulièrement espacées, les statues des Héros : sur de monumentaux piédestaux, ont été réalisés dans le style grec classique les portraits en pied plus grands que nature des héros mythiques qui ont compté dans l'histoire de la ville. Les deux premiers, au bord de l'Evandre et les deux derniers, qui gardent l'arrivée sur la place des Consanctes, représentent les quatre personnages les plus importants de la mythologie ysseïe :

Arion Melkbeth, le premier et l'unique roi à avoir jamais dirigé Ys. Il sut fédérer autour de lui les quatre familles, les fondre en un peuple unique et il permit à celui-ci de s'installer sur les Isles Anciennes. Vers la fin d'un règne long et prospère, le roi changea et les traits dictatoriaux de son caractère devinrent caricatures, le transformant en l'espace de quelques années en un tyran sanguinaire et mégalomane. Il ne tarda pas à s'attirer la colère de la population et des dieux eux-mêmes, qui précipitèrent sa chute. Il est néanmoins respecté par les Ysseïs actuels comme le fondateur du peuple et du foyer d'Ys.

Nilmède, le héros qui tua Arion Melkbeth et qui s'empara du pouvoir pour restaurer la grandeur du règne de son prédécesseur, puis qui renonça a diriger seul la ville en créant le système politique encore en usage actuellement, où les quatre familles se partagent le pouvoir de façon équitable.

Hertigane aux quatre bras, le guerrier qui combattit les Fomoires en compagnie de son loup ailé Martax et les rejeta dans l'océan.

Naroumas enfin, qui sauva jadis la ville de l'anéantissement en offrant ses yeux à une créature des profondeurs, dont l'identité exacte échappe même aux légendes les plus anciennes.

Les arts

La vie sereine de la cité a encouragé sas habitants à se consacrer à autre chose qu'à la guerre ou à la politique. Ils se sont tout naturellement dirigés vers les arts et en particulier la musique dont ils sont extrêmement friands. Les nobles, dans leur blancs palais, aiment à s'entourer de serviteurs maîtrisant au moins un instrument pour accompagner leurs repas de plaisantes mélodies ou leurs ébats amoureux de douces mélopées. Connaissant cet engouement, de nombreux musiciens sont venus tenter leur chance à Ys, jouant pour les citoyens dans les rues du port ou de la ville basse, en espérant s'attirer les grâces d'un haut dignitaire. Mais les véritables maîtres des arts en Ys sont les Ostakis. Ils ne font malheureusement profiter de leur talent que les gens de leur caste, se réunissant dans les jardins des palais pour des concerts ou des concours de peinture et de sculpture. Ils permettent néanmoins aux étrangers ou aux non-Trévanas de suivre leur enseignement à la Grande Ecole de l'Harmonie.

Le théâtre occupe également un rôle important dans la culture ysseïe. Les nombreux mythes et légendes ayant marqué l'histoire de la ville nécessitaient en effet un support plus important et plus complexe que la seule voix d'un conteur. Au début, des acteurs mimaient pour un public averti les scènes qu'un narrateur racontait. Puis au fil des années et du succès toujours grandissant de cette forme d'expression, le jeu des comédiens prit de plus en plus d'importance, et de véritables pièces furent écrites pour eux. Les comédies sont habituellement jouées en ville, sur les places, au milieu de l'agitation de la journée. Elles sont suivies avec plus ou moins d'attention par de nombreux badauds, qui savent se montrer généreux avec les acteurs qui ne vivent que de la générosité de l'assistance. Les tragédies sont jouées dans le petit théâtre grec d'Ys et sont habituellement réservées à un public Trévana, la place y étant limitée. De toute façon, les pièces jouées, crées et écrites par des Ostakis ou des Carugins ne peuvent être complètement appréciées que par les esprits singuliers des nobles Ysseïs.

Comédien ysseï au sommet de son art.

Titzin Fyral

Le sorcier Ugo Golias a toujours été aussi ambitieux qu'agité. Cela représente un sérieux handicap lorsque l'on étudie la magie, de sorte qu'il n'est jamais parvenu à approcher les connaissances et les pouvoirs des Archimagiciens. L'action qui, à elle seule, mérite de donner à son nom une consonance éternelle est la construction de la forteresse de Titzin Fyral qu'il bâtit pour pouvoir régner sur le val Evandre, hors d'atteinte des factoriers d'Ys. Il a mis tout son savoir-faire dans cette œuvre et tout son génie tortueux. Dressée sur un éperon rocheux, la forteresse surplombe la jonction des bras sud et nord de l'Evandre et fait face au vertigineux Tor Tac. Ainsi, du fort, on peut contrôler l'accès aux deux gorges et donc commander à la fois la Trompada et le chemin qui passe par le val Evandre pour entrer en Ulfland du Sud.

Grâce au talent d'architecte d'Ugo Golias, aux artifices magiques dont il a doté les défenses de son château et de par la position même de ce dernier, Titzin Fyral passe pour être absolument imprenable. Pourtant, Ugo Golias disparut un jour, s'évanouissant avec tout son personnel, comme si des démons les avaient emportés, et le château est resté vide jusqu'à ce que Faude Carfilhiot, un bien étrange seigneur, ne vienne en prendre possession avec une petite troupe de soldats. Personne ne connaît au juste l'origine de ce mystérieux personnage. On le dit sorcier, on suppose même qu'il serait l'auteur de la disparition d'Ugo Golias, mais, pour les rares personnes qui l'ont approchées, rien dans son comportement ne trahit une appartenance à l'étroit cercle des magiciens.

Isolé en plein Teach tac Teach, la forteresse de Titzin Fyral a été remarquablement conçue. Elle semble capable de repousser avec un égal succès le siège le mieux organisé et l'assaut le plus violent. Un puits profondément creusé dans la roche débouche sur une nappe aquifère d'eau fraîche et potable, et des entrepôts remplis en permanence de vivres en quantité suffisante pour soutenir des mois, voire des années de siège parent à tout espoir de prendre la forteresse par la faim. Des murs épais et bien bâtis interdisent toute tentative de sape. De plus, les défenses ont été conçues pour qu'une trentaine de soldats d'élite suffisent à protéger le château de toute attaque.

On profite d'une vision exceptionnelle des trois vallées menant à Titzin Fyral depuis la tour du Héron, la plus haute de la place, et un guetteur détectera la présence d'une troupe plusieurs heures avant qu'elle ne parvienne au pied de la forteresse. Par temps clair, on peut admirer vers l'ouest la perspective d'une vingtaine de milles de doux paysages verdoyants du val Evandre, jusqu'au lointain scintillement de lamer, au bord de laquelle on devine la cité d'Ys.

Une quinzaine de pas au nord de la jonction des deux bras de l'Evandre, la gorge est coupée par un large mur de pierre, qui offre un passage sévèrement gardé aux voyageurs qui empruntent la route venant de Kaul Bocach. Passé ce point, la route croise celle menant à Ys, et celle montant vers le nord, la Trompada. Le carrefour se situe juste une vingtaine de pas en dessous de la forteresse, et une route y monte, serpentant à flanc de falaise. Plusieurs meurtrières peuvent être aperçues le long du chemin, dans la paroi même du crag, indiquant au voyageur attentif la présence d'une galerie souterraine. Grâce à ce système, quatre ou cinq archers permettent de singulièrement compliquer le passage d'un groupe d'assaillants jusqu'au château.

Un col ensellé, une véritable arête, relie la forteresse et les montagnes qui se déploient au-delà de ses murs. La route montant du carrefour arrive sur cette crête et s'arrête juste devant la porte, très sévèrement protégée par une herse et une barbacane. Les deux tours latérales de l'entrée sont percées de meurtrières, afin de décourager l'ennemi qui serait tenté de parcourir la crête avec un bélier. A l'autre extrémité de l'arête, un terrain plat, renforcé par un mur de soutènement, domine la forteresse, à portée d'arc. Il pourrait être très dangereux de laisser une telle place non gardée, car elle offre une bonne base pour tout un attirail de machines de siège tels qu'onagres ou trébuchets. Mais il s'agit encore d'un piège, car c'est Ugo Golias lui-même qui a placé là ce poste stratégique, ménageant un dispositif qui lui permettait de faire s'effondrer la plate-forme au moment le plus opportun sans quitter la forteresse.

Pour parer à tout imprévu, le château est équipé d'un attirail de machines de guerre, balistes et catapultes, qui peuvent être manœuvrées depuis une place située au centre du château, à hauteur des remparts. Le mystère entourant Titzin Fyral est rendu plus épais encore par son seigneur actuel : le duc Faude Carfilhiot. Nul ne sait d'où vient cet étrange personnage au

teint clair, aux cheveux noirs bouclés et aux yeux lumineux. La manière avec laquelle il entra en Titzin Fyral et s'en empara reste une énigme sans solution.

Ce jeune seigneur réunit en une personnalité complexe la courtoisie d'un gentilhomme bien né et les compétences diplomatiques d'un homme de pouvoir chevronné. Il sait soigner son apparence et apparaît toujours en public somptueusement vêtu. Son langage est fleuri, modeste et prévenant et sa conversation révèle une culture dépassant de loin ce que l'on peut attendre d'un si jeune homme vivant en reclus dans une forteresse perdue au milieu des montagnes. Ses intérêts éclectiques lui permettent de converser avec un égal bonheur de politique et d'art, de littérature et de guerre. Il montre bien à ses interlocuteurs qu'en gardant en permanence un œil sur ses ennemis, il sait s'intéresser aux choses de la vie, aux arts, à la beauté des femmes (et aussi à celle des hommes, si on écoute certaines rumeurs). A ce que l'on raconte, la magie serait sa véritable passion, il entretiendrait même des relations étroites avec l'Archimagicien Tamurello. Si l'on ne sait trop pourquoi ni comment Carfilhiot est arrivé à Titzin Fyral, du moins peut-on constater qu'il dirige sa forteresse avec habileté et fermeté. Il s'est fait attribuer le titre de duc du val Evandre par le roi Oriante et s'est résolu à y faire régner l'ordre le plus absolu. Il s'est révélé implacable, voire même cruel, châtiant sans pitié quiconque oserait manifester des réticences face à son autorité. Par ses manières supérieures et ses actions d'éclats, Carfilhiot s'est attiré en un temps record la haine de ses barons. Cela ne le surprit pas plus que cela ne l'inquiéta et maintenant encore, il observe depuis son fort ses vassaux tel un aigle en chasse. Lorsque l'un d'eux tente de se soulever contre son autorité, il se voit en général bien rapidement attaqué, battu, et mis à mort avec ses gens sur le flanc du piton soutenant le château du duc. Les cas de révolte sont nettement plus rares depuis quelques mois.

Un coin de paradis

Le palais royal, Sfan Sfeg, est situé en dehors de l'enceinte d'Oäldes, sur une petite colline. Une haute muraille ainsi que cinq tours crénelées la ceinturent solidement. En passant la double porte d'entrée, on débouche dans un magnifique jardin à la mode antique dont les haies et les buissons sont taillées avec soin et fantaisie. On remarque également quantité d'animaux tels que lapins, chats, paons, canards et faisans, allant à leur gré parmi les allées de cailloux blancs. Le palais proprement dit, tout de pierre immaculée, se dresse au milieu de ce décor bucolique. Il est formé de trois ailes assemblées en triangle, avec à chaque coin, une tour au toit pointu recouvert d'écailles de cuivre.

On comprend que le duc Médarre, il y a un siècle de cela, ait préféré faire bâtir cet élégant palais, pour ne plus avoir à vivre en ville, dans le bruit, l'agitation et la crasse de l'ancienne résidence royale (qu'il a fait démolir, d'ailleurs).

Kaul Bocach

Il est peu de passages qui permettent de franchir le massif Teach tac Teach pour pénétrer en Ulfland. L'un d'eux est le défilé ulf, une route qui va de Nolsby Sevan, dans les Troagh du Lyonesse, à Titzin Fyral, la forteresse du duc Faude Carfilhiot. Cette route grimpe la chaîne de montagne, avec force détours, au milieu des gorges et des précipices. Au plus haut de sa course, elle franchit un col appelé Portes de Cerbère, en un passage si étroit que trois cavaliers ne peuvent y passer de front. C'est là qu'à été construite la forteresse Kaul Bocach, contre le flanc sud du défilé. Elle marque la frontière entre l'Ulfland du Sud et le Lyonesse. Ce n'est pas une grande bâtisse, mais ses murs sont hauts et ses pierres grises ont été ajustées avec soin. Une porte à simple battant, tout en fer avec une ouverture grillagée pour observer la route, constitue la seule entrée. De chaque côté, une tour carrée menace le passage de ses meurtrières.

Le forteresse Kaul Bocach appartient à l'Ulfland du Sud et son commandant, Azin, exige de chaque voyageur un droit de passage de deux sous par pied (ou patte, pour les montures), dont il remet la moitié au roi Oriante. La garnison consiste en une douzaine de soldats qui ne payent pas de mine, tenant bien plus de pillards que de gardes royaux.

Oäldes

Oäldes est depuis longtemps la résidence des rois de L'Ulfland du Sud. Cependant, elle n'a rien d'une ville royale, n'ayant ni le charme ni le passé d'Ys et faisant piètre figure en comparaison d'Avallon et de la ville de Lyonesse. Les rues sont rarement pavées ; les maisons, d'architecture rudimentaire, sont pour la plupart prêtes à tomber en ruines et, sur les rares places de la ville, on ne trouve ni les fontaines ni les statues qui font habituellement la beauté des capitales. Néanmoins, tout ceci n'a pas l'air d'incommoder les habitants, qui semblent se satisfaire au mieux de la vie en Oäldes. Le marché sur la place est toujours bondé, et le port grouille d'une animation frénétique de pêcheurs, de marins ou de dockers. La densité de population à Oäldes est très importante : on compte en ses murs vingt cinq bons milliers d'habitants, alors qu'elle ne peut en accueillir confortablement que la moitié. La ville est entourée de cultures, et chaque jour les paysans des environs viennent en masse au marché vendre leurs produits à la foule. En général, ses habitants ne sont cependant guère fortunés et ils se contentent d'ordinaire pour tout repas d'une soupe d'oignons et de navets. De nombreuses tavernes et auberges se sont établies le long du quai pour accueillir tous les étrangers venus dépenser leur florins à la capitale, la plus réputée étant l'auberge du *Chat-huant*.

A environ cinq cents pas de la côte, une petite île recouverte de végétation, dépourvue de toute habitation, fait face au port. Il s'agit de l'île du Cyclope. Elle tire son nom d'une ancienne bataille entre les Danéens et les Fomoires. Bien avant la fondation de la ville, une armée Danéenne, remontant vers le nord, avait choisi ce site pour établir son campement. Surgit alors Hurlail, le géant fomoire à l'œil, à la jambe et au bras uniques, brandissant au dessus de sa tête un énorme rocher, afin de le projeter sur le campement. L'armée Danéenne était dans un grave péril. Son chef, plutôt que de commander la fuite, défia le géant, lui assurant qu'il pouvait facilement porter une pierre deux fois plus grosse que la sienne. Hurlail fut tellement surpris et amusé de l'effronterie de ce minuscule mortel, qu'il se mit à rire de toutes ses entrailles, si bien qu'il en lâcha le rocher. Ce dernier, en chutant, fracassa la tête du monstre qui bascula dans la mer, raide mort. Le rocher, tombé dans l'eau, était tellement volumineux qu'il dépassait de la surface, et sa partie émergée forme actuellement le fameux îlot.

La maison des Trois Pins

Depuis les siècles que dure la guerre des clans, la campagne du royaume a vu le sommet de ses collines se garnir de fortins et de donjons. Derrière leurs murs, les seigneurs ulfs vivent une tranquillité précaire et peuvent mettre au point leurs prochaines expéditions. Les forteresses sont devenues la seule architecture viable dans ce pays sans loi, et les quelques villages non fortifiés des landes sont toujours à la merci d'un raid des barons pillards.

L'un des seigneurs les plus tempétueux d'Ulfland du Sud est Sire Hune, de la maison des Trois Pins. Il a été profondément marqué par la guerre des clans, qui lui a enlevé ses deux fils et lui a causé bien d'autres misères ; il vit aujourd'hui dans une haine et une rancœur des plus tenaces. Son château, situé au-delà de la forêt de Kaugh, est perché haut sur un roc, surplombant le pré Lammon. Derrière un épais rempart de quinze pieds de haut, la maison des Trois Pins semble bien à l'abri des ennemis du Baron. Une haute et large tour offre une vue dégagée par-delà la forêt, permettant de distinguer, se découpant sur l'horizon, le château de Glen Gath, à seize milles au nord-ouest.

L'habitation est plutôt rustique, mais les pièces sont grandes au point que les énormes cheminées peinent à les chauffer. Il n'est point de luxe à la maison des Trois Pins. A quoi bon, de toute façon, l'essentiel étant d'avoir des murs solides, un toit arrêtant la pluie et la foudre, et une table assez grande pour pouvoir y mettre suffisamment de plats pour apaiser la faim du baron. Au sous-sol, se trouvent le cellier, les geôles et la salle du tourmenteur. Sire Hune aime à toujours garder un prisonnier au château. Cela lui donne du prestige, l'amuse, et entretient les rancœurs avec le clan du captif. Lorsqu'il torture, c'est rarement pour obtenir quelque chose, mais plus souvent pour assouvir sa cruelle soif de vengeance.

Le baron vit au château avec sa famille, quelques serviteurs et quelques hommes d'armes, le tout s'élevant à quarante personnes. Une douzaine de serfs habitent dans les chaumières des environs du fort et cultivent le peu de terres fertiles de la région. Le gibier en revanche abonde dans les landes, et durant ses nombreuses chasses, Sire Hune ramène toujours un sanglier ou un chevreuil, quelques lièvres, deux ou trois faisans et occasionnellement un cerf.

Suarach

En dehors d'Ys et d'Oäldes, le seul grand port du royaume est celui de Suarach. Située aux abords de la rivière Tournoyante, à l'extrême nord du pays, cette cité sert de relais aux bateaux venant du septentrion (de Port Vax, de Xounges ou de Dun Cruighre) en direction d'Ys. Le port fortifié abrite environ cinq mille âmes. La population s'étant passablement accrue durant les cinquante dernières années, on a construit un second niveau en bois sur les anciennes maisons de pierre à un étage, afin de pouvoir facilement loger le supplément de monde à l'intérieur des remparts. Les ruelles sont étroites et encombrées, à l'exception de la large route ducale, menant de l'entrée de la ville jusqu'au château. La position de Suarach, en frontière du pays, en fait une proie facile pour les Skas. Aussi est-elle très bien défendue. Le duc actuel, le vieux Maxandre, a fait creuser un canal le long des remparts. L'entrée de la ville, tout à l'est, est protégée par un pont-levis, une herse et une épaisse porte à double battants. Du haut des murs d'enceinte, des soldats patrouillent par deux, jour et nuit, veillant à ce que personne n'entre ni ne sorte.

Le port de Suarach est abrité par deux hautes digues sur lesquelles ont été bâties deux tours pour en défendre l'accès. Au besoin, une chaîne peut être tirée entre les deux extrémités des digues pour fermer complètement le passage.

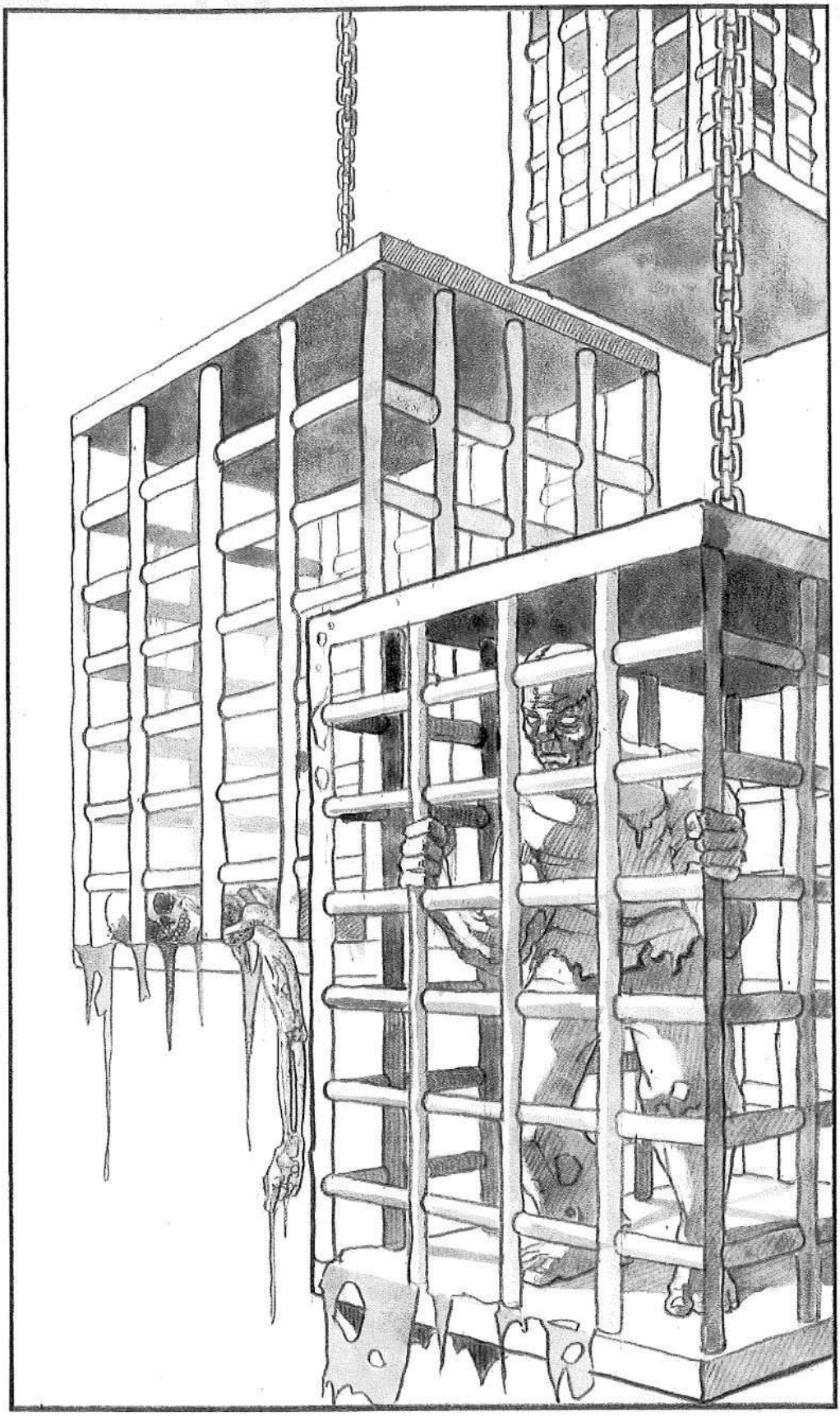
Trois auberges se partagent la clientèle du port. Le *Gai Pigeon*, situé non loin du château, est un établissement respectable, mais aux prix élevés. L'aubergiste, Rudgen, n'affiche jamais ses tarifs, et sous son air débonnaire se cache un véritable grippe-sous. Sa femme, Brigid, passe pour être la plus belle femme de la ville. Elle apporte les plats dans la grande salle et fait souvent oublier tout souci d'argent aux clients, qui consommeront plus qu'il n'est raisonnable, rien que pour le plaisir de se faire servir par la belle.

L'auberge des *Quatre Dames* est celle des sans-le-sou. La pitance y est médiocre mais abondante. Pour 4 groats, on peut avoir une paillasse dans la salle commune. C'est également le lieu de prédilection des vagabonds et des voleurs, qui n'auront aucun remords à dépouiller un pauvre voyageur de son dernier florin. L'aubergiste, Jidoine, est pourtant un homme honnête et il avertira sa clientèle la plus candide du danger qui peut les guetter. Et puis : comment un client qui s'est fait détrousser pourrait-il le payer ensuite ?

L'auberge de la *Louve*, pour terminer, est bien connue des marins, car les serveuse n'y font pas que servir à boire. L'ambiance, le soir, y est des plus bruyantes, l'alcool coulant à flot. Les marins, l'œil brillant et la face empourprée, chantent leur voyages en évoquant les formes et les talents des ribaudes qu'ils y ont rencontrées.

Sans commodités

Le château du duc de Suarach, est blotti contre les remparts, à proximité du port. Il n'est pas très grand et plutôt ancien. Ses murs noirs sont percés de minuscules fenêtres, accentuant la pénombre des salles et des couloirs. L'intérieur est très peu décoré : quelques tapis sont placés sur le sol ou contre les murs pour en atténuer la froideur, et des meubles en bois finement ouvragés tentent de lui confier une grandeur et un confort qu'elle n'offre pas. Le tout est éclairé par de grands feux qui réchauffent du même coup le château. Dans les pièces les plus sombres, quelques torches ont été rajoutées, donnant une atmosphère tout en ombres vacillantes et en recoins tortueux.



12

JUSTICE, LOI & HORS-LA-LOI

Où l'on retrouve, quelque part en Ulfland du Sud, dame Saliène, maître Queslin et le jeune Cand aux prises avec un passeur et une taxe, tous deux abusifs, le premier tentant de leur interdire le passage à gué, la deuxième n'ayant aucune peine à les dissuader d'utiliser le bac.

L'homme consultait avec obstination l'inventaire des affaires de nos trois voyageurs qu'un lent et méthodique examen avait dressé. Il leur avait fallu bien moins de temps pour arriver à cette évidence que maître Queslin tentait de résumer à son interlocuteur de la manière suivante :

– Une fois de plus, je me permets de vous faire remarquer que si nous suivons notre inclination à emprunter le gué, le prix de la traversée se réduira à rien.

– Ben oui, acquiesça sans peine le passeur.

– Et il n'est pas interdit de traverser sur le gué, puisque celui-ci est de propriété publique.

– Certes non, admit l'autre, suivant le cours de sa pensée.

– Alors pourquoi passerions-nous par le bac, qui plus est pour un prix si prohibitif ? répliqua l'érudit que ce problème absurde commençait à agacer.

– Parce que c'est obligatoire, répliqua le brave, bien campé sur ses inébranlables certitudes.

De loin, dame Saliène observait l'interminable débat en songeant que cette rivière n'avait pas l'air aussi bouillonnante qu'elle-même et que, gué ou pas, il suffirait de se mouiller la pointe des étriers afin mettre un terme à cette histoire. Mais maître Queslin semblait mettre un point d'honneur à faire triompher le bon sens dans ce monde, dut-il y passer l'après-midi entière. Il faudrait donc s'armer de patience.

Après une courte réflexion, l'érudit, abandonnant la pure logique, tenta une approche plus extravagante du problème, dans l'espoir de saper l'inaltérable confiance du passeur.

– Bon, dit-il, pour résumer et selon mon estimation, le prix fixe de la traversée en bac, pour un aller et par personne, est deux sous. Si je ne me trompe pas, ce tarif à été calculé selon votre liste de référence et serait proportionnel à la valeur de notre équipement de voyage. Sommes-nous d'accord ?

– C'est ça, c'est deux pièces, répondit le batelier tenant toujours sa liste à la main et sa ténacité à bras le corps.

– Bien, supposons que nous passions tous trois, il est certain que nous profiterions d'un rabais de groupe, avança l'érudit, un faible espoir dans la voix.

– Ah non ! c'est deux pièces par personne. Si vous êtes trois, ça fait... six pièces, affirma-t-il en observant sa main droite avec attention.

Cand, agenouillé au bord de la rivière alors que son cheval s'abreuvait à ses côtés, laissait courir sa main dans un petit tourbillon né du caprice du courant. Sa mine réjouie attestant que l'eau n'était pas aussi froide qu'il le pensait.

– Une fois de plus, je résume, recommença maître Queslin, toujours décidé à ne pas faire de concession à ce péage absurde. Puisque le prix est de deux sous par personne et que ce montant, nous l'avons calculé, correspond à une fraction de la valeur de notre matériel, il nous suffit de passer sans ce dernier. Une part de rien, vous ne pouvez le nier, équivaut donc à zéro. Et puisque nos affaires passeraient après, il n'y aurait personne avec elles. Le prix par personne serait donc nul et nous aurions enfin passé cette maudite rivière.

L'érudit, en perte de patience et d'argumentation, avait jeté dans cette dernière plaidoirie le solde de ses préméditations avaricieuses. Mais, en maître de cette orchestration boiteuse, il s'attendait à la voir rejetée par une oreille un tant soit peu mélomane. Le passeur, en accord avec cette pensée, eut en effet un petit sourire qui signifiait bien : « qu'on ne lui la faisait plus, avec toutes ces entourloupettes de gens qui croyaient le piéger ».

Engagés corps et âmes dans ce petit duel financier, les deux hommes ne prêtèrent guère attention au bruit d'un cheval s'ébrouant gaiement dans la rivière et au rire peu candide d'un filou filant au fil de l'eau.

– Et quel est le prix pour faire passer les chevaux seuls ? tenta une dernière fois maître Queslin, en préparant une dernière et maladroite pirouette. Il pensait en effet tenter de convaincre son homme qu'ils pourraient toujours monter sur le bac juchés sur leur monture, et subir ainsi la taxation de quadrupèdes passant seuls. Il n'eut même pas le temps de formuler ce nouveau théorème – il s'épargna donc le sourire d'absolu contentement du passeur « à qui on ne la faisait pas » – puisqu'une rixe éclata sur l'autre rive et interrompit le chemin bien jalonné de ses pensées. Un cavalier, à moitié trempé, se trouvait entouré de quatre gardes patibulaires, insensibles à ses gesticulations. Le fougueux Cand avait pensé pouvoir impunément transgresser une règle certainement inventée pour l'être et n'avait plus d'autre choix, assiégé qu'il était, que de retenir son tempérament emporté et prodigue en coups. Voyant leur ami en mauvaise posture, maître Queslin et dame Saliène se résolurent à payer leur traversée. Ils accostèrent peu de temps après sur l'autre rive pour voir Cand, à leur grande stupéfaction, être emporté en protestant sur cette même embarcation et ramené à son point de départ. Là, il n'eut d'autre choix que de payer sa traversée – aller et retour – et fut reconduit vers ses compagnons par la voie officielle.

Au cours de cette pénible et redondante traversée, une vague histoire en forme d'énigme, tirée du patrimoine populaire, s'imposa bizarrement à l'esprit du jeune Cand. Elle racontait comment un homme avisé devait s'y prendre pour faire franchir une rivière à un loup, une chèvre et un chou. Dans la solution au problème, il apparaissait que la chèvre ne faisait qu'une traversée alors que le chou et le loup en faisaient trois.

Dans le cas présent, alors que Cand portait son regard vers ses deux compagnons, il perçut clairement dans le sourire carnassier de la première et dans la mine bonhomme du second, que non seulement le rôle honteux de la chèvre lui revenait, mais qu'il s'était de surcroît arrangé pour n'en retirer aucun profit.

La loi dans les Isles Anciennes

Olam Magnus, après avoir réuni les Isles Anciennes sous son joug, le Skaghane et la Godélie excepté, imposa à son conseil la lourde tâche d'unifier le système judiciaire en un code unique, afin que tous ses sujets, les nouveaux comme les anciens, puissent être jugés sur un pied d'égalité. La tâche s'annonçait rude, ce que l'on appelait alors la loi étant constitué d'une accumulation de cas particuliers, de règles aléatoires et de descriptions de châtiments. Le tout semblait plus influencé par des coutumes ancestrales ou par des rites religieux que par un réel souci de justice envers celui qui avait subi un tort. Bien entendu, ces règles variaient du tout au tout d'une contrée à l'autre.

Prenons, par exemple, le cas de deux ivrognes qui se disputent dans une auberge pour déterminer le nom de la fille la plus dévergondée du village ou de la couleur des vaches du champ voisin. Le ton monte, la querelle s'envenime, l'un des larrons saisit une bouteille, l'autre un couteau, et ils commencent à se battre. Imaginons maintenant que l'un d'eux perde un œil dans la bagarre, et qu'il vienne s'en plaindre à l'autorité compétente. Les suites de cette affaire différeraient totalement en fonction de la région dans laquelle l'accident se produisait :

En Godélie, on se serait tout d'abord copieusement moqué du borgne qui serait adressé au chef du village plutôt que de se venger lui-même, le fait de crever un oeil n'étant pas, dans cette région et à cette époque, directement punissable par la loi. En fait, pour une telle affaire, le problème du juge godélien aurait été de déterminer si le combat avait été loyal ou non. Si oui, il aurait clasé le cas, car les deux protagonistes avaient participé de plein gré à la rixe, et il ne serait resté au plaignant que son oeil pour pleurer. Si au contraire, aux dires des témoins et du plaignant, il y avait eu fourberie, l'accusé aurait été déclaré coupable et se serait vu également crever un oeil, afin que justice soit faite. En cas de doute, il aurait été possible que le juge ne puisse se résoudre à rendre verdict. Dans ce cas, la seule façon de déterminer si le combat s'était déroulé sans tricherie aurait été d'en reproduire les circonstances. En d'autres termes, nos deux gaillards auraient dû s'affronter à mains nues, sur un ring de terre battue, suivant des règles brutales mais précises. Si le plaignant l'avait emporté, cela aurait été la preuve qu'il était le plus fort et qu'il n'avait donc pu perdre son oeil que suite à une traîtrise de son adversaire. Ce dernier aurait donc été condamné à se faire crever un oeil. Si l'accusé avait gagné, il aurait prouvé sa supériorité sur l'autre larron, qui serait sorti de cette histoire encore plus humilié.

Quelques dizaines de milles au sud, en Dahaut, les usages étaient un peu moins barbares, et la violence était sévèrement combattue par les autorités. Le fait d'avoir crevé un œil à l'un de ses compatriotes était considéré comme une faute grave, même si ce dernier avait participé de son plein gré à la bagarre. Le coupable reconnu comme tel aurait dû au plaignant une somme d'argent ou des biens en compensation pour le tort commis. S'il ne pouvait le faire, parce que trop impécunieux, la loi du talion se serait appliquée alors, et le plaignant aurait pu lui crever un œil, sous la surveillance d'un huissier du seigneur local. De toute façon, les deux protagonistes auraient été contraints de régler une amende pour avoir participé à la bagarre et pour couvrir les frais de justice engendrés.

La tâche herculéenne que le grand Olam avait confiée à ses juristes n'avait pas encore entièrement abouti quand Uther II franchit la mer de l'est vers l'accueillante Bretagne, moment où toute administration centralisée disparut des Isles. Les fonctionnaires royaux n'avaient pourtant pas épargné leur peine et s'étaient appliqué à désenchevêtrer ce fatras de particularismes et d'usages locaux et à systématiser la procédure pénale. S'ils n'y sont pas parvenus, ils ont néanmoins apporté une cohérence et une compatibilité acceptables. Après la scission des Isles Anciennes, les différents royaumes n'ont heureusement pas jugé utile de revenir à leurs anciennes coutumes, et, aujourd'hui, toutes les régions, Skaghane excepté, connaissent et appliquent des lois et des procédures à peu près semblables. Voyons à présent leur fonctionnement.

Juges, procès et châtiments

Dans les Isles Anciennes, la justice est appliquée de façon expéditive : lorsqu'un délit est commis et que son auteur est arrêté, un tribunal est rapidement mis sur pied, et le coupable présumé passe en jugement au plus vite. Dans un cas de petit larcin ou de bagarre de rue, le tribunal est composé d'un juge civil, conseillé par quelques notables du lieu, ayant de bonnes connaissances des lois. Lorsque l'affaire est considérée comme d'importance, un représentant du seigneur local est également présent. Ce dernier laisse au juge le soin d'instruire le procès, mais détient le pouvoir de s'opposer à toute décision qui lui paraîtrait contestable, de requérir un complément d'enquête pour pallier à un manque de preuves, ou d'exiger une amende plus sévère.

Un délit de haute justice, en cas de mort d'homme, de crime de lèse-majesté, ou de toute autre atteinte à la sécurité de l'Etat, exige la présence du seigneur local en personne, ou, à défaut, d'un membre de sa maison. En fait, dans bien des régions, les seigneurs traitent à la fois des cas de basse et de haute justice. Trop souvent d'ailleurs, certains comtes ou barons appliquent une justice des plus personnelles, sans se soucier de procédures et sans trop pousser l'enquête, se fiant à leur intuition et à leurs intérêts propres.

Les procès de basse justice se déroulent toujours en public, la plupart du temps dans une vaste grange ou dans la salle principale de l'auberge du village. La foule s'y presse nombreuse, car les gens aiment à entendre exposer les vices de leurs voisins. Le coupable présumé est présenté à la foule,

La justice druidique

En Ulfland du Nord, la justice était rendue par les druides dans de nombreux villages. Dans cette affaire, le coupable aurait normalement dû dédommager sa victime, en monnaie ou en nature, et verser une somme équivalente qui aurait été partagée entre le trésor du seigneur et celui du culte. Si le coupable n'avait pu payer, le juge se serait adressé à sa famille à condition qu'elle ait été solvable. En cas d'incapacité ou de refus de ses proches le bagarreur aurait été soumis à la loi du talion : œil pour œil, dent pour dent. Si le délit avait eu lieu durant un jour saint, la situation en aurait été simplifiée : on aurait pendu les deux hommes haut et court.

au juge et au conseil. Dans la première partie du procès, les faits retenus contre l'accusé lui sont exposés et les témoins de l'affaire retracent les événements, selon leur souvenir. Ensuite, si l'accusé réfute les accusations, il peut se défendre en donnant sa propre vision des choses, appeler des témoins à sa décharge, ou dévoiler des éléments supplémentaires pour essayer de se disculper. S'il ne parvient pas à convaincre les conseillers et le juge de son innocence, la sentence sera prononcée selon les codes royaux. En général, ceux-ci fixent une amende et un dédommagement, ou quelque châtiment corporel, souvent plus humiliant que véritablement douloureux.

Dans les cas de haute justice, le procès a lieu dans le château du seigneur, généralement un jour ou deux après l'arrestation, afin de pouvoir mener un semblant d'enquête et de réunir les témoins de l'affaire. L'enjeu et le risque encourus étant plus imposants pour l'accusé, aucune décision n'est prise sans preuve flagrante de la culpabilité ou de l'innocence de ce dernier. Cependant, à défaut de preuves, ou plutôt pour l'obtention d'une preuve irréfutable, car surnaturelle, de la culpabilité ou de l'innocence de l'accusé, le seigneur a souvent recours aux ordalies, épreuves qui font appel au jugement des forces de la nature. Une main plongée dans de l'eau bouillante ou brûlée au fer rouge révélera les dispositions de l'accusé en fonction du temps qui lui sera nécessaire pour guérir. Le corps du suspect, lesté et jeté à la rivière, sera rejeté par l'eau pure s'il est coupable. S'il coule, c'est qu'il est innocent. On le repêchera alors avant qu'il ne se noie, afin qu'il soit libéré. L'épreuve choisie dépend du genre de délit et du passé de l'accusé. Les peines encourues pour les cas de haute justice seront des plus sévères, et, lorsqu'il y a atteinte à l'Etat, aucune compensation marchande ne sera acceptée de la part du coupable pour se racheter. Le plus souvent, la sentence capitale sera la mort par pendaison ou par décapitation.

Bien entendu, la tradition aménage souvent la loi, et les coutumes locales modifient sensiblement le sort du condamné. Au bord du carrefour des trois milles, dans le nord du Dahaut, à l'est de la partie la plus septentrionale de la forêt de Tan-

Crimes et châtiments

On trouvera exposée ci-dessous la liste des crimes les plus fréquents, et les peines correspondantes au Dahaut. Grâce aux efforts des services judiciaires des rois, elles ne diffèrent que peu des tabelles des autres royaumes ; peut-être sont-elles à peine plus sévères que dans les Ulflands ou en Godélie.

***Conduite tapageuse et outrancière par suite d'un excès de boisson** : deux florins d'amende et deux jours de masque[1].*

***Bagarre de rue sans blessure grave** : amende de cinq florins ou équivalent en nature, ou trois jours de pilori[2] sur la place du marché.*

***Bagarre de rue avec blessures graves** : amende d'une couronne ou équivalent en nature et trois jours de pilori sur le place du marché.*

***Petit vol** : amende proportionnelle au larcin, généralement assortie de quelques coups de bâton.*

***Insulte au seigneur ou à un membre de la noblesse** : dix coups de bâton et une semaine de masque.*

***Incitation à l'émeute** : vingt coups de bâton et dix jours de cage[3].*

***Incendie volontaire** : bannissement[4] de la baronnie.*

***Vol important (plus de dix florins de valeur marchande)** : dix à trente coups de fouet et bannissement possible.*

***Viol** : amende de dix florins, ainsi qu'un dédommagement équivalent destiné à la famille de la fille (ou du garçon). Si la somme n'est pas réunie, la peine sera de dix coups de fouet et de deux semaines de cage.*

***Meurtre involontaire d'un homme ou d'une femme, par suite de violence excessive** : dédommagement de trois couronnes à la famille de la victime, plus une couronne d'amende. Si le coupable ne peut pas payer et si sa famille ne règle pas la note à sa place, exécution par pendaison ou par décapitation ou condamnation aux galères.*

***Brigandage** : exécution ou condamnation aux galères.*

***Assassinat** : exécution ou condamnation aux galères.*

***Meurtre d'un représentant du seigneur** : écartèlement.*

***Meurtre d'un enfant** : supplice de la roue[5] jusqu'à ce que mort s'ensuive.*

Notes

1 : Le masque est une pièce de fer forgé, représentant grossièrement la tête d'un renard ou d'un serpent, se fermant à l'aide d'un cadenas placé sur la gueule de manière à ce que le porteur ne puisse parler que très difficilement. Durant le temps de cette punition, le condamné ne peut plus absorber que des aliments sous forme liquide comme de la soupe ou du lait.

2 : Le but du pilori est d'exposer aux yeux du peuple un criminel dans une position dégradante et inconfortable : le condamné passe la tête et les mains entre deux pièces de bois se refermant sur son cou et sur ses poignets. Le pilori est généralement placé bien en vue, les passant pouvant ainsi insulter et se moquer à loisir du larron. Physiquement, cette infamante peine est supportable, bien que les crampes et les démangeaisons se fassent de plus en plus pénibles au fil des jours. Le seul risque encouru par le prisonnier est celui de prendre froid si la saison n'est pas clémente.

3 : La cage est une prison étroite aux barreaux de métal, à l'intérieur de laquelle le condamné est enfermé dans une position fort inconfortable. Il s'agit d'une sorte de nacelle destinée à être suspendue dans un endroit bien visible de la populace, à l'entrée de la ville ou devant le château du seigneur local, par exemple, de façon à ce que tous les passants qui le désirent – et ils ne sont pas rares – puissent lancer sur le prisonnier des fruits pourris ou divers autres immondices, accentuant encore la peine et l'humiliation du captif.

4 : Le bannissement est une peine sévère, l'homme qui en est frappé étant généralement privé de tous ses biens et de tous les privilèges liés à sa situation professionnelle. Les bannissements peuvent ne concerner que le village ou la ville du condamné, mais il n'est pas rare qu'ils soient étendus à la baronnie tout entière, voire à l'ensemble du royaume si le crime l'exige. L'homme ainsi chassé sera contraint de recommencer sa vie dans une autre contrée, où il sera généralement accueilli comme un paria ou un vagabond, et où il aura le plus grand mal à se réinsérer.

5 : Le supplice de la roue est infligé pour les crimes les plus graves uniquement, tant il est considéré comme brutal : le condamné est attaché à une croix de bois placée horizontalement, que l'on fait tourner, pendant que le bourreau lui assène des coups de bâton lesté ou de masse, afin de lui briser les membres. Si le supplicié tarde à passer de vie à trépas, le bourreau lui assènera un grand coup sur la tête afin de l'énuquer.

Une cellule, un privilège

La peine d'emprisonnement n'est que rarement infligée, car nourrir un détenu, même médiocrement, coûte cher, et peu de seigneurs s'offrent le luxe de payer un geôlier, un bourreau étant habituellement bien suffisant. Les cachots restent donc l'apanage des puissants seigneurs ou des rois. On n'y trouvera que rarement des criminels de droit commun, pour qui la corde est préférable ; les pensionnaires des geôles seront plutôt des ennemis de la Couronne, dont on peut espérer tirer une rançon, ou que l'on souhaite faire parler.

trevalles, se trouve une potence à six gibets, que les habitants de la région surnomment affectueusement le Six-d'un-Coup. A cette potence, selon l'usage, on ne peut pendre que six personnes à la fois, ni plus, ni moins. Aussi, lorsque l'on attrape un brigand ou un criminel méritant la corde, il devra attendre que cinq autres larrons se fassent pincer pour pouvoir y être pendu. L'attente peut parfois sembler fort longue, plus d'ailleurs au preneur de pillards qui craint que son gibier ne s'envole, qu'au prisonnier lui-même. Au cas où le manque de condamné à mort se ferait sentir, la justice aurait alors tendance, dit-on, à être plus rigoureuse que d'habitude, et le moindre voleur à la tire risque le gibet afin que le compte soit bon et que les autres malfrats ne profitent pas du délai pour s'échapper.

Chaque ville importante possède ses propres geôles, généralement dans les sous-sols du palais seigneurial. On y place les criminels en attente de jugement, dont les cas graves requièrent une enquête soignée. Cet emprisonnement temporaire, qui peut certes se prolonger jusqu'à plusieurs semaines, ou même sur deux ou trois mois dans les cas les plus complexes et les plus graves, ne pèse guère sur le trésor du seigneur, car les conditions de détention sont des plus misérables. En général, les prisonniers vivent leur période de réclusion assemblés dans une même pièce froide et humide, reliés individuellement par une chaîne à un anneau scellé dans le mur, de manière à entraver tout déplacement et à empêcher les bagarres. De la paille recouvre le sol des cellules afin d'en atténuer un peu la froideur. Quant à la nourriture, frugale, elle est à la charge des prisonniers. Il arrive parfois que les détenus aient chacun leur propre cellule, une pièce généralement très petite et constamment plongée dans une oppressante pénombre.

Si les prisonniers désirent améliorer leur sort, ils peuvent, à loisir, dans la mesure où ils en ont les moyens, payer le geôlier, qui se fera un plaisir de fournir, à qui une chandelle, à qui une couverture ou une cellule moins froide, ou d'améliorer la qualité de la nourriture, alternant les bouillies de haricots avec quelque coquelet croustillant, et peut-être un cruchon de vin. Les prix pratiqués sont prohibitifs, mais la tentation, trop forte pour les prisonniers qui ont quelques moyens, permet au geôlier de tirer de ce commerce la plus grande partie de ses revenus, une fois encore à la satisfaction du seigneur, qui se procure ainsi des géôliers aisément et à bon compte.

L'ordre public et la garde

Les villes

Dans les capitales comme dans la plupart des grandes villes, une garde armée parcourt régulièrement les rues afin d'en assurer la sécurité. Les villes des Isles Anciennes sont ainsi bien plus sûres que celles du continent. Assurément, la vue de soldats portant l'épée à la hanche et les couleurs du roi impose le respect et le calme. Mais leur comportement est souvent un peu trop arrogant au goût des habitants, qui auront tendance à craindre, plus qu'à respecter, ces gardiens de l'ordre. Le commandant en chef de la garde est un officier important appartenant à l'hôtel royal ou seigneurial, qui ne rend des comptes qu'au seigneur territorial ; il est appelé commandeur en Lyonesse et en Dahaut, et plus simplement capitaine dans la plupart des autres royaumes. C'est lui qui organise les patrouilles et qui leur donne les consignes d'intervention et le ton à employer face aux suspects. Il s'agit là d'une tâche délicate qui demande un certain doigté : si l'on se montre trop tolérant, la population se plaint vite de l'insécurité et les malfrats prolifèrent. En revanche, si l'on se montre trop rigoureux, on sera alors vite taxé de cruauté et de despotisme.

Il y a cinquante ans, alors qu'Olam III régnait encore sur les Isles Anciennes, le comte Mereval, seigneur du comté de Gray Wold, sut à merveille régler ce problème de l'insécurité, bien que sa méthode puisse paraître discutable sur le plan moral. La région qu'il gouvernait, était en effet sujette à la violence et au brigandage depuis des décennies, à tel point que la population n'osait pratiquement plus sortir de chez elle et que les marchands qui en empruntaient les routes étaient obligés de s'entourer d'une escorte de mercenaires, armés des bottes au chapeau, bien trop coûteuse pour permettre un commerce florissant. Quant à son chef-lieu, le bourg de Poinxter, la population y vivait dans une insécurité inquiétante, et le commerce était inexistant, la place du marché restant souvent vide des semaines durant. Pour remédier à cette situation inconfortable, Mereval nomma au poste de commandeur un certain Rémy de Vergande, connu pour sa cruauté et son absence de scrupules moraux ou légaux. A force d'arrestations et d'exécutions sommaires, le nouveau capitaine de la garde rendit au pays sa tranquillité en un rien de temps. Tout ceci fut fait avec une telle efficacité que le peuple, dans son habituelle inconstance, craignit plus le gouvernement que les brigands eux-mêmes et qu'il ne se priva pas de murmurer contre un tel protecteur. Le comte estima alors qu'il n'était plus nécessaire de prolonger cette période de répression et décida de démontrer au peuple que, s'il avait eu à craindre les forces de la loi, ce n'était pas du fait de son sage et pacifique seigneur mais de celui du cruel commandeur. Par un beau matin d'été, Mereval fit trancher net le cou de Rémy de Vergande sur l'estrade même où celui-ci avait accompli son travail de nettoyage durant les mois précédents. Le comte mis soigneusement en scène la mort du justicier afin que la foule comprenne bien que la violence avait eu raison de la violence, et qu'elle devait désormais prendre fin. Le commandeur qui avait servit Mereval au mieux de ses espérances était ainsi récompensé de son zèle, alors que le comte bénéficiait des importants dividendes provenant d'un commerce redevenu florissant.

Les campagnes

En quittant la ville, le voyageur entre dans le royaume de tous les brigands : la campagne. C'est pour remédier, autant que faire se peut, à cette calamiteuse situation que des gardes ont été placées dans les zones rurales des différents royaumes. Dans chaque bourg et dans chaque village d'au moins cinq cents habitants, un prévôt est chargé de faire respecter l'autorité du roi. Suivant les régions, l'insécurité et l'état des caisses royales, il disposera d'une poignée d'hommes à peine armés ou d'une véritable petite armée bien équipée.

Le prévôt peut dépendre directement du seigneur local, auquel il doit alors rendre des comptes précis concernant ses activités et ses résultats, ou être absolument autonome et agir selon son bon vouloir. Dans ce dernier cas, il arrive parfois, malheureusement, que le prévôt se révèle parfaitement tyran-

nique et que le peuple ait à s'en plaindre. Mais si des révélations sur son comportement abusif parviennent jusqu'aux oreilles du roi, il risque fort la décapitation ; aussi ne compte-t-on que peu de ces débordements.

Nerrand, le prévôt de Blantize, la seule ville d'Extrême Dahaut, séparée de la capitale, Avallon, de plus de cent cinquante milles en est un exemple célèbre. Lorsqu'il fut nommé prévôt, pour remplacer le vieux Tornin qui n'y voyait plus guère, on espérait que ce jeune homme plein d'énergie et respectueux des lois saurait faire régner l'ordre et la paix avec la même harmonie que son prédécesseur. Ce fut le cas durant deux ans. Mais lorsque Tornin mourut, le nouveau prévôt révéla sa vraie nature : il devint autoritaire, excessif et partisan dans ses décisions, ménageant ses amis et opprimant le reste de la population. C'était comme si, du vivant de son prédécesseur, il n'avait osé affirmer ses mauvais penchants, bridant son ambition et sa méchanceté. Il s'était assuré le soutien d'une dizaine d'hommes de main qu'il payait grassement et s'arrangea avec le juge Ganec pour faire condamner nombre de personnes pour des peccadilles, afin de partager entre eux le prix des amendes. Chargé de récolter les impôts pour le percepteur du duc, il en rehaussait le montant afin de pouvoir y prélever une large part. Devant ces abus éhontés, les gens commencèrent à montrer des signes de mécontentement de plus en plus visibles. Afin d'éviter tout soulèvement, Nerrand fit exécuter deux jeunes artisans qui protestaient contre l'emprisonnement abusif de leur père. Leur mise à mort ainsi exposée sur la place du marché fit comprendre à tout un chacun qui était le nouveau maître.

La situation perdura ainsi plusieurs années, car lorsqu'un représentant du duc venait pour récolter les impôts ou pour une quelconque autre cause, Nerrand lançait un avertissement sévère aux habitants, afin que personne n'ose dénoncer ses abus. Chacun demeurait alors terré chez soi, ou travaillait servilement aux champs, et le représentant repartait, satisfait de cet endroit si paisible. Nerrand se fit bâtir un grand manoir où il s'établit en seigneur, avec sa bande de coupe-gorges. Il avait amassé une réelle fortune et exigeait toujours plus de sacrifices de la part de la population, qui finit par se rendre compte que sa cupidité n'aurait pas de borne. Quelques hommes courageux se rendirent alors secrètement au palais du duc, mais ce dernier ne prit pas la peine de mener une enquête. La ville payait largement ses impôts et cela lui suffisait.

Si les citadins ne pouvaient avoir l'appui du duc, il fallait en référer directement au roi. Ce dernier, Fathion Ier, réputé sage et juste, siégeait en la ville de Lyonesse, bien loin de Blantize. Trois frères entreprirent le long voyage jusqu'à la capitale du royaume. Ils étaient artisans tous les trois, et leur talent les aurait rendus fort riches, si le prévôt ne les avait pas accablés de taxes et d'impôts. Ils avaient conçu un plan fort audacieux et extrêmement rusé pour attirer l'attention du roi. Dès qu'ils furent arrivés dans la capitale, ils se rendirent aux audiences que le souverain accordait à sa population une fois par semaine. Le plus jeune, Ased le potier, s'y rendit le premier. Une fois dans la salle d'audience, il expliqua à Fathion Ier qu'il était venu depuis la ville de Blantize, en Extrême Dahaut, pour lui vendre une très belle mogue en céramique, finement décorée de scènes de la vie royale pour le modeste prix d'un sou et d'un groat. Le roi ressentit tout d'abord de la colère envers le vulgaire marchand, qui profitait d'une audience pour écouler son stock ; cela lui semblait relever de la plus haute effronterie. Mais en examinant le travail soigné de l'artisan, il révisa son jugement premier et, intrigué tout autant par le prix fort modique que par le long voyage entrepris, il acheta l'objet au jeune homme. Ce dernier portait à la ceinture une bourse rouge et une brune. Dans la brune il plaça le groat, dans la rouge le sou. La semaine suivante, ce fut Defrel le maroquinier, qui se présenta devant le roi. Il lui proposa une paire de bottes d'excellente qualité, pour le prix d'un florin et un sou. Fathion, de plus en plus intrigué, acheta les bottes, et Defrel, équipé comme son frère, mit le sou dans la bourse brune, et le florin dans la rouge. Ce fut ensuite au tour de Kaeden, l'aîné, de venir s'adresser au roi, pour lui vendre cette fois un magnifique coffret d'or et d'argent, car il était orfèvre. Il en demandait une couronne d'or et un florin. Le roi paya l'artisan, sans savoir à quoi tout cela rimait, mais ayant compris, dans sa grande sagesse, qu'il ne s'agissait pas d'une affaire ordinaire. Voyant l'orfèvre ranger le florin dans une bourse brune et la couronne dans une bourse rouge, il lui demanda finalement pourquoi lui et ses frères divisaient ainsi leur gain en deux parties inégales. Kaeden lui répondit que la bourse brune lui appartenait, et que la rouge était celle de leur prévôt, qui exigeait toujours des taxes dans cette proportion ; avec ces deux bourses, lui et ses frères pouvaient s'acquitter de leurs redevances avec exactitude.

Le roi comprit fort bien le message et, ne pouvant tolérer un tel abus de pouvoir, envoya une escorte reconduire les jeunes artisans chez eux et arrêter le prévôt. Ce dernier eut beau protester devant l'envoyé du roi, criant au coup monté, tous les habitants, ragaillardis par la vision de la délégation royale, s'étaient rassemblés devant le manoir du prévôt et réclamaient sa pendaison. Pour la première fois depuis plusieurs années, le peuple de Blantize eut ce qu'il demandait et justice fut faite. Le travail du prévôt consiste à faire respecter la loi dans sa juridiction, à arrêter les criminels et à les faire comparaître devant un tribunal. Cela se résume souvent à attraper des voleurs de poules ou des ivrognes au comportement un peu trop brutal, mais, parfois, le travail devient bien plus difficile et bien plus dangereux lorsque, par exemple, une bande de brigands bien organisée sévit dans la région. Si le prévôt estime ne pas disposer de moyens suffisants pour faire face, il doit faire appel à un *preneur de pillards*, un agent du roi spécialisé dans la traque des bandits de grands chemins. Ce fonctionnaire royal est investi de pouvoirs considérables : il tient sous ses ordres une petite équipe de combattants, généralement d'anciens soldats expérimentés, et peut, au besoin, demander des renforts au prévôt. Il est également en droit d'arrêter quiconque entrave le bon déroulement de son enquête et de réquisitionner le matériel et les montures qu'il estime nécessaires à l'accomplissement de sa mission. C'est souvent le seul moyen efficace de mettre un terme au brigandage. Le poste de preneur de pillards est une création daute, instituée par Audry Ier et reprise par le Lyonesse, le Troicinet, le Blaloc et le Caduz.

Les brigands, voleurs, et autre racaille

Dans la catégorie des malfrats et des marginaux entre une partie non négligeable de la population des Isles Anciennes. Ci-dessous sont énumérés les différents types de bandits, d'errants ou de vagabonds que l'on rencontre parfois sur les chemins d'Hybras.

Les parias

La couche la plus misérable des habitants des Isles Anciennes est composée des lépreux et des mendiants.

Les lépreux ne sont pas considérés comme des citoyens de plein droit. Ils sont astreints à vivre en groupe, dans des lieux clairement délimités et à l'extérieur des villes, soigneusement isolés du reste de la population. Parfois, ils bénéficient de l'aide financière du Trésor, ou de donations de riches marchands ou de nobles à l'âme généreuse, et il arrive que l'on trouve des léproseries très confortables, dans les régions les plus prospères. Mais par tous, ils seront considérés comme des sous-hommes. Lorsqu'ils voyagent, ils doivent annoncer leur venue par des roulements de crécelles ou en agitant des grelots. La loi interdit de verser le sang d'un lépreux ; cependant, lorsque le lait d'une vache se met à tourner ou que la grêle abîme les récoltes, les paysans accusent vite le groupe de lépreux campant dans les environs, qui seront chassés comme des esprits malfaisants. Ces nomades, voyageant ainsi de village en village, présentent toutefois une source d'intérêt appréciable pour certains, car ils colportent à travers le pays toutes les rumeurs et informations qu'ils ont pu glaner au cours de leurs pérégrinations, et sont en général tout disposés à les dévoiler à quiconque semble s'intéresser à leurs histoires. Parfois, leur savoir est des plus étonnants, et un dicton godélien dit : « Si tu ne te souviens plus de ce que tu as fait la veille au soir, demande-le à un lépreux ».

Les mendiants bénéficient d'un triste privilège ; entendons par là qu'ils profitent d'une relative tolérance des pouvoirs publics face à la lettre de la loi. En effet, celle-ci interdit la mendicité, sauf pour ceux qui ne sont visiblement pas en état de gagner leur vie autrement, c'est à dire les malades et les infirmes. Aussi, les mendiants exposent-ils leurs tares et autres infirmités, à la fois pour apitoyer les bonnes gens et pour apporter la preuve, à qui pourrait s'en soucier, qu'ils ont le droit d'exercer leur activité. Il se rencontre parfois certains miséreux trop fainéants pour travailler ou trop lâches pour voler qui se sont eux-mêmes mutilés, afin d'avoir le droit de profiter de la générosité des autres. Oscan le pouilleux, habitant d'Oäldes, est l'un d'entre eux : il expose fièrement le moignon de son pied gauche, expliquant aux curieux qu'il fut mutilé par un pirate, du temps où il était marin. Les habitants de la ville savent bien qu'il s'est amputé lui-même et qu'il ne fut pas plus marin que capable d'envisager de travailler.

Une lépreuse fuyant la foule hostile.

Les sorciers rebouteux

La pratique de la magie est rare dans les Isles Anciennes, mais un peu moins que dans le reste du monde. Les érudits reconnaissent plusieurs classes de sorciers et, parmi elles, celle des rebouteux, qui connaissent à peine quelques tours et rituels et qui vivent de petits services rendus aux humbles : envoûtements, guérisons ou malédictions. Ils voient leur activité surveillée de près par les prévôts des villages. En fait, la sorcellerie, en tant que telle, ne fait l'objet d'aucune loi, étant par trop incompréhensible au législateur. Les sorciers n'en échappent pas pour autant à la justice, qui les considère d'un œil soupçonneux. S'il arrive qu'un villageois ait un brusque accès de fièvre et que ses boutons présentent un aspect bizarre, on portera vite son regard sur le rebouteux du coin, qui devra alors démontrer son innocence pour ne pas encourir le châtiment que méritent ses actions présumées. Certains sorciers, qui maîtrisent quelques arcanes, savent exploiter la superstition et la crainte des villageois afin de se protéger des importuns, fussent-ils le bras armé de la loi. Il est en effet bien évident que si aucun soldat n'ose approcher de la demeure d'un sorcier, le seigneur local pourra donner tous les ordres qu'il veut, le rebouteux n'aura que faire de sa justice.

Farnuel, un sorcier aux maigres pouvoirs, mais au tempérament bien trempé, vivait dans un moulin à moitié en ruines, aux abords du village de Tornec, dans l'Estran du nord. Il était en fait plus un charlatan qu'un véritable sorcier, mais il possédait de bonnes bases en médecine et en confection de remèdes ou poisons et, surtout, il savait jouer la comédie à merveille. Sa clientèle était issue de la paysannerie locale, mais il arrivait quelquefois que des bourgeois ou même des nobles du bourg de Trockshaw viennent réclamer ses services. Il accumula un pécule confortable à force de guérisons miraculeuses, de prédictions réalisées et de vente de poisons. Il fit consolider son moulin, qu'il appelait noblement « ma tour », et s'offrit quelques bêtes qu'il installa dans son étable. Tout allait bien pour lui, mais cela ne dura pas. Trop nombreux étaient ceux qui, dans le village, avaient appris sa redoutable efficacité. Quand survenait quelque chose d'inexplicable, les esprits chagrins pensaient pouvoir systématiquement en retracer l'origine jusqu'à sa tour.

Un jour d'hiver, le maréchal-ferrant du village, un affreux bossu nommé Quivel, offrit à Farnuel un tonnelet de cidre pour qu'il jette un mauvais sort au charron, avec lequel il ne s'entendait pas. Le sorcier lui remit une bougie de sa confection, qui avait le pouvoir de troubler la vision et de provoquer d'épouvantables maux de tête à qui en respirerait la fumée. Le forgeron parvint à glisser la fameuse chandelle parmi celles du charron qui ne tarda guère à en user. Le malheur fut que les dosages du sorcier étaient imprécis et que les effets se révélèrent désastreux : le charron se mit à pleurer à n'y plus rien voir, il courut hors de chez lui à la recherche d'aide, sa tête le faisant souffrir comme si elle était prise dans un étau. Or, il habitait près d'un pont, et, dans son délire, ne prit pas garde à son environnement, tomba dans la rivière et s'y noya. Cette mort brutale sentait le soufre et le prévôt de Tornec, qui mena promptement et efficacement son enquête, parvint à arracher au misérable Quivel l'aveu de son forfait. Il envoya alors deux de ses gardes quérir le rebouteux en sa demeure pour entendre sa version des faits. En voyant arriver les deux gaillards, Farnuel comprit qu'il devrait jouer serré ; ce crime-là ne lui serait pas pardonné. Il feignit l'incompréhension face aux représentants de la loi, mais se montra tout sourire et fort accueillant, se permettant même d'inviter les deux hommes à venir se réchauffer un moment en sa compagnie et à manger un peu de soupe qu'il venait par chance de cuisiner. A l'odeur appétissante des carottes et des navets, les gardes acceptèrent de bon cœur. C'était oublier les talents de l'empoisonneur. En moins de temps qu'il n'en fallait pour vider leur écuelle, les deux malheureux roulèrent sous la table, se convulsionnèrent et expirèrent. Le sorcier les dévêtit en toute hâte, revêtit deux de ses cochons les plus gras de leurs frusques puis, avec force coups de pieds, les chassa en direction du village. Le subterfuge fonctionna à merveille : tout le monde crut que Farnuel avait transformé les deux soldats en cochons. Il passa ainsi pour bien plus puissant qu'il ne l'était

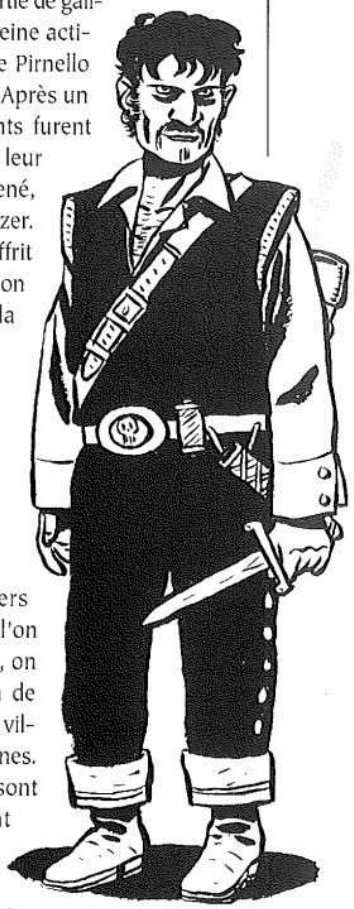
réellement et personne n'osa plus venir lui causer des ennuis. Mieux encore, on vint de plus belle requérir ses services et sa fortune s'accrut dans de belles proportions. Il n'en profita pourtant pas longtemps, car les Skas envahirent l'Estran du nord l'année suivante. Par un matin de belthaine, quatre solides guerriers forcèrent l'entrée de son moulin, et Farnuel eut à peine le temps de s'extirper de sous ses draps qu'un puissant coup d'acier ska fit voler sa tête à travers la pièce.

Les brigands et les voleurs

L'un des plus grands fléaux pour le voyageur est sans nul doute le brigandage, qui sévit sur tant de routes entre la ville de Lyonesse et le cap Tawzy. Pour beaucoup de sans-le-sou, cette pratique malfaisante présente bien des attraits : la vie du bandit de grand chemin est facile et peut rapporter énormément d'argent, pour peu que l'on soit prêt à en assumer les risques. On ne naît pourtant pas brigand, on le devient. Un jeune homme, banni de son village pour un larcin, éprouvant quelque difficulté à retrouver une situation convenable, sera précipité dans les voies du crime ; une série de mauvaises récoltes pousse l'honnête paysan au brigandage pour nourrir femme et enfants. La loi juge les yeux bandés : un brigand est un brigand. Les risques inhérents à cette activité poussent les hors-la-loi à se rassembler en bandes, petites ou grandes. La population d'une région se surprend à trembler lorsqu'un tel groupe est réputé y sévir. La garde tentera bien de les arrêter, mais les difficultés sont nombreuses : comment trouver des brigands qui passent leur vie dans la forêt et dans les collines et qui en connaissent toutes les cachettes ? Comment arrêter des crapules qui n'ont rien d'autre à perdre que la vie et qui se battent comme des fous furieux ? La vie de justicier n'est pas une sinécure, et c'est bien pour cela qu'ils ne sont guère nombreux.

Bartanas, un Skyl, commandait, il y a quelques années, une bande de quinze vauriens et terrorisait le sud du Dascinet. Sa réputation d'extrême cruauté, qui avait dépassé les limites de l'île, lui venait d'une très déplaisante manie : il coupait systématiquement une des mains de chacune de ses victimes, pour l'accrocher ensuite à la bâche de son chariot en guise de décoration. Sa réputation était également due à sa ruse, qui lui permettait de toujours se faufiler au travers des mailles du filet que l'on tendait pour lui. Le roi Syzer Excelsus avait beau lancer des ordres à tout va et promettre des récompenses déraisonnables, rien n'y faisait : le coquin et sa bande demeuraient insaisissables.

Mais tout malin qu'on soit, on finit toujours par trouver plus fort que soi et Bartanas n'échappa pas à la règle. Pirnello, un vieux preneur de pillards, qui avait déjà envoyé plus d'une trentaine de malfrats au gibet, s'était fait un devoir de mettre un terme aux activités de la redoutable bande. Il tenta tout d'abord d'arrêter les brigands par des moyens conventionnels, mais devant les sanglants échecs qu'il dut supporter, Pirnello arrêta vite les frais. Il s'offrit alors un temps de réflexion, cherchant un plan digne de son imagination, qui lui permettrait d'arrêter la bande d'un seul coup et sans verser trop de sang. Il recruta parmi les danseuses et les prostituées de la région une dizaine de filles peu farouches, qu'il déguisa en nonnes et qu'il installa dans un ancien couvent isolé au cœur de la forêt, non loin de l'emplacement présumé du camp de Bartanas. Les hommes de ce dernier, voyant de fraîches et belles jeunes femmes s'installer à proximité, sentirent monter en eux des appétits que leur long séjour dans les bois et les collines avaient cruellement aiguisés. Ils prirent d'assaut le nouveau couvent se croyant déjà partis pour une joyeuse partie de galipettes et se retrouvèrent surpris en pleine activité par une trentaine de soldats, que Pirnello avait cachés dans la cave du moutier. Après un bref combat, les hors-la-loi survivants furent arrêtés. On les pendit promptement et leur chef, capturé dans la foulée, fut amené, pieds et poings liés, devant le roi Syzer. Celui-ci, fatigué de tant de violence, offrit à Bartanas une mort propre et rapide : on lui trancha la tête le lendemain, sur la place principale d'Arquensio.



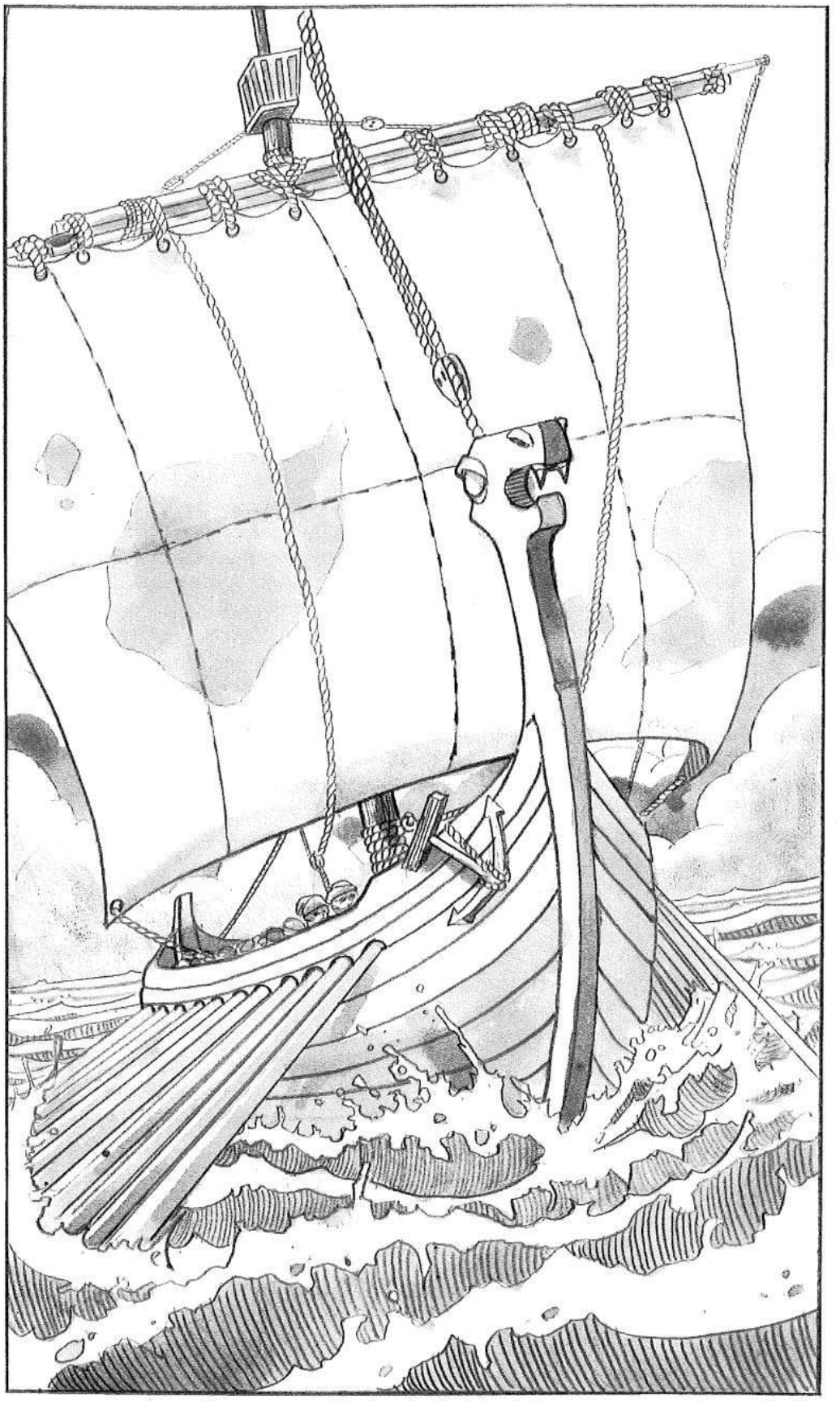
Le redoutable Bartanas peu avant sa capture.

Les vagabonds (jongleurs, saltimbanques, prostituées)

Lorsqu'on pratique des métiers artistiques ou de divertissement, que l'on soit jongleur ou montreur d'animaux, on est forcé de voyager beaucoup, afin de présenter ses tours dans les nombreux villages et dans les foires des Isles Anciennes. Mais même si la plupart des gens sont friands de spectacles et accourent lorsque les montreurs d'ours, les cracheurs de feu ou les baladins se présentent, il n'en reste pas moins que partout, les étrangers sont regardés d'un œil suspicieux.

Lorsqu'une troupe arrive dans un village, les habitants sont tout d'abord heureux de voir ces drôles venir égayer leur monotone existence ; mais une fois leur représentation terminée, on leur fait vite comprendre qu'ils seraient certainement aussi bien accueillis dans le village voisin... Il est vrai que nombreux sont les exemples de récits qui font de ces errants, libres et indépendants, des personnes incontrôlables, vivant toujours à la limite de la franche criminalité. Lorsque les affaires vont mal, ou qu'une bonne occasion se présente, ils n'hésitent guère à accomplir quelque mauvais coup pour se remplir les poches, compensant par le vol l'insuffisance de leurs gains. De plus, ils voyagent le plus souvent en groupes, à la fois pour varier leurs spectacles, pour décourager les brigands sur les routes et parce que des prostituées se joignent à eux, donnant à l'ensemble de la troupe une sulfureuse réputation.

Certaines troupes disposent pourtant d'un réel talent et, plutôt que de courir les places de villages et de récolter des tomates et des choux pour tout payement, ils s'invitent chez les seigneurs et se proposent d'égayer leurs soirées. C'était le cas du groupe de Silk Farfudel, un nain aux origines hafelines, qui comprenait trois hommes et autant de femmes. Ils brillaient dans leurs pièces de théâtre improvisées, dans leurs numéros d'animaux savants, d'acrobaties vertigineuses, et de jonglerie d'une rare habileté. Silk Farfudel, en particulier, était capable de faire tenir sur son front six pommes superposées, tout en jouant une gigue au violon, debout sur le dos d'un cochon dansant au rythme de la musique. Si ce n'était pas là l'habileté des fées qui se manifestait, on ne saurait expliquer une telle compétence. De cour en cour, on s'arrachait leurs spectacles, garantie d'une fête réussie. Leur succès leur permettait d'ailleurs des fantaisies dans lesquelles bien peu de troubadours se seraient risqués : il leur arrivait, durant leurs représentations, de parodier



LE SKAGHANE

Où l'on retrouve dame Saliène, maître Queslin et le jeune Cand, laissant loin derrière eux Oäldes et l'Ulfland du Sud, inquiets de voguer sur les sinistres eaux de la mer Etroite, mais fort désireux de rallier Xounges l'imprenable.

La petite nef irlandaise filait sur les flots de la mer Étroite, aussi vite que le permettaient les courants tourbillonnants, les hauts-fonds et le vent contraire. Le bâtiment en bois sombre avait connu des jours meilleurs, et même si son état actuel aurait pu tromper un observateur pressé, bien des détails trahissaient l'usure des ans passés en haute mer. Tous trois assemblés à la proue, dame Saliène, maître Queslin et le jeune Cand s'abîmaient conjointement dans l'observation du paysage et de leurs pensées respectives. Outre l'inquiétante condition de leur esquif, la menace que les navires skas faisaient peser sur le trafic maritime de la région accaparait leur attention et tourmentait leur esprit.

Dame Saliène, qui mâchonnait nerveusement une mèche de ses cheveux dorés, rompit le silence.

– Enfin, Cand, fûtes-vous frappé à ce point de stupeur pour choisir une telle coquille de noix ? Son visage s'efforçait par habitude de ne composer qu'un masque d'impassibilité, mais maître Queslin perçut dans sa voix l'énervement né de l'anxiété. Étant un galant homme, il n'en souffla mot.

– À vrai dire, lâcha Cand d'un ton glacial, c'était là le seul navire quittant la ville dans un délai raisonnable. De plus, comme vous n'étiez point présente pour me prodiguer vos inestimables conseils, j'ai dû m'en référer à mon jugement. Il fit une pause pour laisser à la jeune femme le soin de goûter l'ironie de sa remarque, avant de poursuivre :

– Et puis ce capitaine semble être un homme d'expérience…

Dame Saliène se contenta d'épingler cette dernière assertion d'un quolibet qui ne laissait rien cacher de ses doutes.

– Hum ! intervint maître Queslin, il serait plus prudent d'abandonner ce sujet, car le voici qui vient vers nous…

Et justement, un homme de forte carrure, quoique de taille modeste, procédait à grandes enjambées vers le trio. Il les interpella d'une voix forte et enjouée :

– Et alors, mes seigneurs et gente dame ? Que pensez-vous de la Couronne des Mers du capitaine Ranwulf ? Fier esquif, non ? Ne vous fiez pas à son air modeste : il est rapide comme un cheval arabe, même par vent debout, et stable avec ça ! On pourrait boire du vin sur son pont en pleine tempête… Maître Queslin jugea bon de l'arrêter avant qu'il ne fasse l'éloge de chaque cheville du pont.

– Je suppose qu'avec un tel navire, vous ne craignez pas les abordages skas ?

L'Irlandais lança vers le ciel un grand rire théâtral.

– Les Skas ? Ha ! lança-t-il à travers sa barbe blonde, pas un de leur longs bateaux ne peut rivaliser avec ma Couronne ! Pas un. Beaucoup ont essayé, aucun n'y est arrivé. Aucun.

– Vous m'en voyez rassurée, lui rétorqua calmement dame Saliène, les bras croisés sur son giron, car il me semble qu'il y en a un qui nous suit depuis quelques milles.

Ranwulf cessa brutalement de sourire, puis ferma la bouche, se retourna pour jauger la situation, revint vers ses interlocuteurs en arborant une mine enjouée des plus factices, se retourna de nouveau, puis fila à travers le pont lancer une série d'ordre pointus et nerveux à son équipage.

– Je crois qu'ils gagnent sur nous, remarqua Cand d'un ton calme.

– En effet, le doute n'est plus permis, surenchérit maître Queslin.

– Ayez l'amabilité, très chers, de m'épargner vos commentaires badins, déclara dame Saliène, je ne serai pas mécontente de vous voir proposer une solution à notre préoccupante situation. Maître Queslin tapota paternellement le bras de la jeune femme.

– J'abonde dans votre sens, douce amie. Mais je ne vois d'autres options que celle qui consiste à placer notre confiance dans les expertes compétences de notre renommé capitaine et dans les magnifiques aptitudes de son racé navire.

– Si vous maniez aussi bien l'aviron que la dérision, alors nous n'avons plus de soucis à nous faire et les remparts de Xounges nous seront visibles avant la tombée de la nuit, rétorqua dame Saliène, incisive.

Sur ces entrefaites, le capitaine revint auprès de nos trois amis. De sa belle composition, arborée il y a quelques instants encore, ne subsistait qu'une esquisse de sourire qui, à bien y réfléchir, ne devait être qu'un tic nerveux.

– Ma dame, mes seigneurs, je ne sais que dire… Mes exploits, que l'on raconte d'un port à l'autre de la mer Étroite, les ont mis en rage et maintenant ils souhaitent m'envoyer par le fond – ou pire encore – pour servir d'exemple aux autres… se récria le marin.

– Quel malheur en effet, persifla dame Saliène, l'Ulfland va probablement perdre son plus gros fournisseur d'histoires rocambolesques pour piliers de tavernes ! Les yeux du capitaine s'enflammèrent sous l'affront.

– Je ne suis pas encore un esclave, s'exclama-t-il, dans un accès de fierté. Barre au Sud ! hurla-t-il sous le regard médusé de ses matelots. Cap sur les Crocs du Serpent ! Il ne sera pas dit que ces caboteurs ont mis la main sur Ranwulf le Coureur !

Engoncé dans son rôle dramatique, le capitaine fixait résolument l'horizon, où se profilaient déjà des récifs menaçants. Le long bateau ska changea de direction pour suivre une route parallèle au navire irlandais et remontait rapidement sur ce dernier. Alors que les deux embarcations filaient côte à côte, Cand émit un juron rageur et se tourna vers les autres.

– Il va s'abattre sous peu une pluie qui ne pourra être imputée au mauvais temps. Si je ne m'abuse, des archers sont en passe de décocher une pleine brassée de flèches, déclara-t-il en saisissant dame Saliène avec fermeté pour l'obliger à s'étendre sur le pont.

– Mais… intervint le capitaine, ils ne vont pas oser si près des brisants…

Le démenti formel des Skas à l'allégation du capitaine s'abattit sur le pont, causant sur son passage de lourdes pertes dans l'équipage. La Couronne des Mers désemparée, engagée dans le périlleux dédale d'écume et de roche, en heurta de plein fouet l'une des implacables murailles. Le choc pulvérisa sa proue en mille éclats funestes, laissant à la place un grand trou par lequel l'eau s'engouffrait avec avidité. Voyant les derniers vestiges de la nef disparaître dans un bouillonnement d'enfer, le prudent vaisseau ska s'éloigna des récifs naufrageurs, à la recherche d'autres proies plus faciles à aborder.

Quelques jours plus tard, seuls trois rescapés abordèrent les côtes de l'Ulfland du Nord, alors aux mains des Skas. Malheureusement, les courants les avaient si bien séparés qu'ils ne purent se rejoindre et que chacun reprit sa route dans des directions opposées, la mort dans l'âme au souvenir de ses compagnons disparus.

Géographie

En regardant le soleil se coucher depuis les plages occidentales d'Hybras, on voit se découper dans la lumière crépusculaire un grand nombre d'îles, à quelques milles à peine de la côte. Les plus importants de ces morceaux de terre jaillissant des flots de l'Atlantique se situent vis-à-vis de l'Ulfland du Nord et de l'Estran et sont connus de tous sous les noms de Skaghane et de Frehane. Les autres îlots suffisamment grands pour avoir été baptisés sont, du nord au sud dans le prolongement du Skaghane, Algoar, Drahena, Hoar, Noar, Bregma et Maushelda. De l'autre côté, dans la continuité de l'Estran, on trouve encore les plages d'Aclach l'aplatie. Ce sont ces îles, plus les dizaines d'autres beaucoup plus petites, puisque certaines ne dépassent pas la taille d'un gros rocher, qui sont collégialement regroupées par les cartographes et autres arpenteurs sous le nom d'Isles Hespériennes. L'ensemble suggère une chaîne de montagne sous-marine dont les sommets affleureraient à la surface des flots et abandonneraient leurs vallées au bon plaisir des poissons. Le bras de mer délimité par Hybras et les îles du couchant est appelé mer Etroite. Ses eaux froides offrent de bonnes conditions de pêche dont profitent, depuis des générations, des communautés humaines reconnaissantes.

La plus grande des îles est donc le Skaghane. Elle mesure plus de soixante-dix milles de long sur une douzaine de large. Elle constitue une véritable place forte flottante, avec sa façade atlantique formant un immense mur de falaises et son côté oriental qui ne se montre que marginalement plus accueillant et où seules quelques plages permettent d'accoster. Chacune d'entre elles s'est vu protégée par l'édification d'une forteresse, venue doubler les précautions que la nature elle-même avait prises en dotant les abords des grèves de réseaux d'écueils qui semblent défier le navigateur d'approcher. L'intérieur des terres n'est pas plus souriant : les plaines légèrement boisées servent de champs de course aux vents de l'Atlantique et les collines y sont constamment balayées par les bourrasques des souffles glacés qui s'enroulent autour des sommets abrupts. Émergeant des landes battues par les vents, des pics rocheux s'élancent en solitaire vers le ciel, atteignant parfois la redoutable altitude de deux mille pieds. Si le mélèze est sans conteste l'arbre le plus commun que l'on rencontre partout, sauf au sommet des falaises, le bois reste une denrée rare, que les Skas sont contraints d'aller chercher sur les îlots situés plus au sud ou dans les terres récemment conquises. Le Skaghane n'offre guère plus de terres fertiles que de bois, ce qui fait de la culture des céréales et des légumes un réel problème pour sa population. La deuxième île en surface est le Frehane, un bout de terre au paysage comparable à celui de sa grande sœur et souffrant des mêmes maux. Les îlots du sud, Algoar, Drahena, Hoar, Noar, Bregma et Maushelda, sont moins déchiquetés et leur pourtour, essentiellement constitué de plages de gros galets gris, ne s'élèvent pas à plus de deux cents pieds au-dessus de la surface de la mer. Leurs petites collines sont abondamment boisées et la terre arable se montre assez reconnaissante envers ceux qui la font fructifier. Au nord, l'île d'Aclach est le prolongement naturel de la pointe de l'Estran voisin et se présente comme une grande plaine parsemée de bosquets d'arbres chétifs et de végétation rase.

Pour des raisons évidentes, le gibier à poil est moins courant sur l'ensemble des Isles Hespériennes que sur Hybras, mais sa relative rareté est largement compensée par la présence de nombreuses espèces d'oiseaux marins et autres volatiles en tous genres.

Les Skas n'ont pas établi de capitale bien définie, ni d'ailleurs aucun bourg ou aucune ville dignes de ce nom. Les seules cités qu'ils dirigent sont celles qu'ils ont conquises de fraîche date, et ils se contentent en général d'en superviser l'administration, qu'ils abandonnent à plus compétent qu'eux. Ils vivent traditionnellement dans des forteresses de bois, de torchis et de pierre, édifiées en des lieux stratégiques, et regroupent leurs nombreux esclaves dans des baraquements qui s'étalent dans les alentours. Le Skaghane compte une soixantaine de châteaux, ayant presque tous un contact direct avec la mer. Ceux qui en sont dépourvus ont été bâtis au pied des plus hautes montagnes, afin de surveiller l'exploitation de leurs mines de fer et de charbon. Durant leur récente expansion, les Skas ont construit une dizaine de forteresses, souvent assez rudimentaires, sur les autres Isles Hespériennes et ont installé leurs colonies dans les places fortes déjà existantes d'Hybras.

Un peuple conquérant

Théoriquement, seuls le Skaghane et le Frehane sont propriété des Skas, mais la réalité est autre, puisqu'ils se sont également installés sur Algoar, Drahena, Hoar, Noar et Aclach et que leur domination ne s'arrête pas là, étendant leur sombre règne sur la quasi-totalité de l'Ulfland du Nord, ainsi que sur une très large portion des eaux de la mer Etroite. Pour des raisons économiques, il leur est nécessaire de quitter leurs îles mères pour obtenir, bien souvent par le pillage, de quoi se nourrir, du bois pour leurs navires et des métaux pour leur armement. Leur puissance militaire et l'effrayante réputation de leurs armées ont permis d'annexer assez facilement l'Estran, et ils ont ainsi pratiquement triplé l'étendue de territoire qu'ils contrôlent et multiplié par vingt le potentiel de terres arables en leur possession.

Histoire

Leur histoire est très importante pour les Skas. Ils ont soigneusement conservé la langue de leurs ancêtres, tant écrite que parlée, afin de transmettre à travers les âges leurs souvenirs, sans risquer d'altération. Un seigneur ska, interrogé sur son passé, répondra : « Nous sommes un peuple qui rêve ; nous sommes un peuple qui se rappelle ! Moi-même, j'ai eu des visions qui me sont apparues dans le feu, non pas comme des illusions, mais comme des souvenirs. Nous escaladions les glaciers pour découvrir une vallée perdue ; nous nous battions contre des guerriers roux montés sur des mammouths ; nous anéantissions les demi-hommes cannibales qui vivaient dans le pays depuis un million d'années. Je m'en souviens comme si j'avais été là-bas moi-même. »

L'épopée du peuple ska débute il y a plusieurs milliers d'années, à une époque où des créatures aujourd'hui disparues vivaient encore sur le continent. Les Skas traversèrent les glaciers de Würm et allèrent s'installer tout au nord de l'Europe.

Sur leur chemin ils rencontrèrent et exterminèrent les cannibales de Néanderthal, sur les rives du lac Ko, puis s'étaient installés sur les terres vierges de la Scandinavie. Ils y vécurent heureux pendant de très longues années. Ils y apprirent à fondre le fer, à forger des outils et des armes, et à construire de bons navires, capables d'affronter l'océan. Ces temps bénis prirent brusquement fin avec l'arrivée des Ur-Goths, des envahisseurs qui s'emparèrent de leurs terres et qui les repoussèrent jusqu'à la mer. Les Skas durent quitter leurs villages et abandonner leurs possessions pour se réfugier en Irlande, où ils furent connus sous le nom de Nemediens, les fils de Nemed. Ils réorganisèrent leur existence dans cette nouvelle terre, avant d'en être à nouveau chassés par l'arrivée des Fomoires. En trois terribles batailles, où la magie et le fer se mêlèrent, ils durent s'avouer une nouvelle fois vaincus.

Les survivants s'enfuirent vers le sud, sous la conduite de leur roi Starn, et s'installèrent dans les îles du nord-ouest d'Hybras, débarquant d'abord sur les rivages accidentés de l'île que, depuis, leurs descendants ont nommée Frehane, la terre des pères. Ils y regroupèrent les survivants de leur peuple – à peine cinq cents individus – établirent quelques villages et recommencèrent à vivre. Les chefs des familles les plus importantes se réunirent assez rapidement en une grande assemblée pour décider de leur avenir commun. Ils se lièrent par trois serments solennels (*cf.* tableau ci-contre).

Durant cette première réunion en exil qui se tint à Akurra Skoldo – littéralement le lieu du Serment du Peuple Humain – et à la demande de Starn, les Skas élurent leur premier roi, Gartuhalcx. Les termes de leur engagement furent gravés dans la roche, afin qu'ils s'en souviennent jusqu'à la fin des temps.

Deux siècles plus tard, ils furent en nombre suffisant pour se permettre de visiter les environs sans risque excessif; les Skas partirent s'installer sur l'île, plus grande, qui se trouvait un peu plus au sud. Ils la déclarèrent leur et la baptisèrent Skaghane. Commença alors la période la plus difficile de leur existence : ils durent en effet bâtir de leurs mains les forteresses qui les protégeraient, trouver de quoi se nourrir et commencer l'exploitation minière de leur sol, sans l'aide d'esclaves, puisqu'ils n'étaient pas assez puissants pour s'en procurer. Cette période dura près d'un millénaire et demi. Ce n'est qu'assez récemment, depuis le règne de Fafhion Ier pour être précis, que les noirs guerriers se sentent assez forts pour se risquer hors de leurs îles et pour utiliser leur puissance navale croissante pour la capture d'esclaves. Petit à petit, la main d'œuvre servile suppléa puis supplanta leurs bras, alors que leur règne de terreur augmentait : ils s'attaquèrent de plus en plus fréquemment aux navires qui bravaient les eaux de la mer Etroite, razzièrent les villages de pêcheurs des côtes ulfes, s'emparèrent d'Algoar et de Drahena, puis d'Aclach peu de temps après, et les transformèrent en base de départ pour leurs raids meurtriers et en étapes pour patrouiller le bras de mer et relâcher quelques heures. Comme ces endroits n'abritaient que quelques communautés dispersées de bergers et de pêcheurs, ils n'y rencontrèrent guère d'opposition.

Le départ d'Uther II accéléra les choses en précipitant les événements en leur faveur. Ils profitèrent de cette période de troubles pour intensifier leurs pillages et prendre finalement pied en Ulfland du Nord. Ils s'estimaient, à juste titre si l'on juge leurs résultats, suffisamment forts pour commencer la conquête du monde. Après avoir établi une tête de pont en Ulfland du Nord, ils entreprirent une invasion en bonne et due forme, s'emparant des villes et des villages, pendant que les autres royaumes s'entredéchiraient pour grignoter la plus grande part possible de puissance et de territoire. Ainsi l'Estran et l'Ulfland du Nord sont-ils tombés entre leurs mains, alors que leurs noirs étendards flottaient déjà librement sur l'ensemble des Isles Hespériennes. Actuellement, la vague irrésistible de leurs armées se heurte vainement aux formidables murailles de la ville de Xounges, capitale du royaume d'Ulfland du Nord. Le siège commence à durer et le statu quo semble inébranlable...

Le serment des Skas

Ne plus jamais se laisser chasser de l'endroit qu'ils se sont choisi pour vivre.

Faire la guerre au monde entier.

Interdire le croisement avec les autrelins, les sous-hommes, un crime aussi abominable que la traîtrise, la lâcheté ou le meurtre, et maintenir ainsi la pureté de sang des maigres restes de la race ska.

Habitants

Le peuple ska est probablement le peuple le plus étrange des Isles Anciennes. Leurs concepts sociaux et leur façon de penser font parfois douter de leur humanité ou de leur santé mentale. Les Skas se considèrent comme intrinsèquement supérieurs aux autres peuples et se déclarent seuls humains, rabaissant les autres habitants du monde connu au niveau de bâtards et de sous-hommes qu'il faut dresser. Cette philosophie de vie se transmet depuis la nuit des temps, de génération en génération, et c'est elle qui implique, par exemple, l'interdiction des mariages entre un Ska et un membre des autres peuples au nom de la sauvegarde de leur sang. Cette volonté de pureté passe également par un contrôle moral : ainsi le viol, l'adultère et les perversions sexuelles sont-ils considérés comme des aberrations bizarres et les coupables sont-ils éliminés pour maintenir la salubrité publique. Dans la même idée, les duels sont illégaux et sévèrement punis, afin d'éviter de perdre stupidement des combattants utiles. Les Skas sont éduqués depuis leur plus tendre enfance dans une optique de domination sans limite.

Les habitants du Skaghane ont le teint olivâtre, les yeux sombres et les cheveux foncés, portés courts. Ils s'appliquent à prouver leur supériorité en toute occasion et portent dans cette optique une attention toute particulière à leur toilette. Ils sont arrogants, imbus de leur personne, orgueilleux de leur prestance et de leur allure, marchent avec assurance, le menton en avant, la poitrine bombée, sûrs que rien ne peut leur arriver tant leur supériorité est évidente. Ils sont imperturbables, affectant de ne ressentir aucune émotion en présence d'autrelins, se montrent calmes dans la victoire et résigné dans la défaite. En fait, un Ska ne redoute qu'une seule chose : la mésestime de ses congénères et il préférera mourir plutôt que d'être déshonoré, surtout à la guerre. Un Ska fait prisonnier se considère déjà comme mort, car la capture signifie pour lui et pour l'ensemble de son peuple, qu'il n'a pas été capable de vaincre, et qu'en plus il a poussé la lâcheté jusqu'à ne pas y laisser

sa vie ; il sait, à juste titre, que ses semblables n'accepteront jamais son retour parmi eux, même s'il s'échappait, et se laisse alors mourir, rongé par la honte.

La société ska est basée sur l'honneur et le prestige militaire personnel; elle ne préconise qu'un moyen de s'élever dans la hiérarchie : la réalisation de prouesses guerrières. Les titres héréditaires n'existent pas, à quelques rares exceptions près, et seuls l'ardeur au combat, les capacités personnelles et le nombre d'ennemis défaits permettent d'atteindre des rangs élevés. La vie des Skas est donc comparable à celle des nobles du continent, qui ne vivent que pour le combat. En plus de cela, les hommes se révèlent d'excellents bretteurs, experts dans le maniement de nombreuses armes, alors que les femmes se concentrent sur le maniement de l'arc et de la dague, dans lequel elle deviennent très capables, ce qui fait d'elles de terribles ennemies, bien plus dangereuses qu'une grande partie des soldats réguliers d'Hybras. Paradoxalement, s'ils sont particulièrement redoutables au combat, ils se montrent, entre eux, d'une douceur, d'une loyauté, d'une générosité et d'une franchise rarement égalées. Les maîtres des Hespériennes sont également des esthètes, des artistes, qui apprécient la beauté sous toutes ses formes et qui savent aussi la créer, puisque nombre d'entre eux se révèlent fort compétents dans plusieurs artisanats et instruits dans de multiples domaines de connaissance. Ils apprennent, dès leur plus jeune âge, à peindre, à sculpter, à lire et à écrire. Toutes ces activités requièrent un certain talent, que le peuple dans son ensemble possède largement, exécutant des œuvres magnifiques au prix d'une pratique ascétique.

L'esclavage est bien plus qu'une simple facilité économique, il est consubstantiel au mode de vie de la population ska. En effet, ils sont bien peu nombreux : on en dénombre à peine quarante mille sur l'ensemble des Isles Hespériennes et de l'Estran. De plus, leur fierté et leur mode de vie se conjuguent pour leur interdire tout travail utilitaire. Les Skas qui renoncent à la carrière des armes ne s'attachent qu'à des activités créatrices et embrassent les carrières respectées de dirigeants et de maîtres d'œuvres, comme architecte, que ce soit dans un chantier naval ou dans le bâtiment, ou comme maître-forgeron.

Les esclaves sont appelés skalins – petit ska – un terme presque amical qui constitue une promotion aux yeux d'un Ska, pour qui le statut d'esclave permet à l'autrelin de passer de l'état d'animal à celui de presque humain ! Les skalins sont assujettis pour une période de trente ans, à l'issue de laquelle ils sont libérés avec cinq arpents de bonne terre, une masure et une épouse comme récompense pour leur travail. Afin d'éviter toute erreur, ils voient la date de leur capture marquée au fer rouge sur leur fesse droite. Pour obtenir ces récompenses, il leur est impératif de bien se tenir, d'accorder une grande place à leur hygiène et de ne pas essayer de parler à leurs maîtres. De leur côté, ceux-ci se comportent envers leurs esclaves avec une bienveillance impersonnelle, détachée, comme ils le feraient avec un animal de compagnie. Le skalin n'est, en effet, rien de plus qu'un outil utile pour accomplir les tâches qui ne nécessitent pas la présence d'un véritable humain. Les Skas leur adressent rarement la parole, ne prononçant que le minimum de mots nécessaires à l'exécution de la tâche désirée et faisant passer les ordres les plus compliqués par des intermédiaires, en général d'anciens skalins. Si un esclave est réfractaire à la discipline, il est enfermé pendant quelques temps pour réfléchir à son attitude ou fouetté sans sévérité pour lui apprendre à obéir. En cas de tentative d'évasion, l'esclave est traqué – les Skas ont des chiens spécialement dressés pour ce genre de poursuite – mutilé une fois repris, puis placé à un poste où ses capacités nouvellement réduites seront exploitées au mieux possible. En cas de récidive, ses maître n'hésiteront pas à le tuer. Cette justice radicale est indispensables, car les skalins sont dix fois plus nombreux que leurs maîtres !

Les Skas parlent entre eux une langue plusieurs fois millénaire, le skalrad. Les rares exemples connus de vocabulaire ska sont les noms de leurs îles : Skaghane, qui signifie terre des humains, et Frehane, terre des pères. Chaque château possède une bibliothèque largement fournie en ouvrages ancestraux, archives ou fictions nées des mains expertes des nombreux artistes qu'a connu la lignée. Si les Skas ne rendent hommage à aucune religion organisée, ils vénèrent néanmoins un panthéon de divinités représentants les forces de la nature : esprits de la mer et des vents, du soleil, de la roche et des arbres.

Politique

Le système politique du Skaghane ne ressemble à aucun de ceux que l'on rencontre sur le continent ou sur Hybras. Les érudits qui se sont penchés sur leur société ont donné à leurs combattants nobles des titres comme roi, prince, duc, seigneur, baron, ou chevalier, termes qui ne constituent, au mieux, que de mauvaises traductions des grades skas. Ils sont utilisés de façon arbitraire et inexacte pour désigner des situations sociales à peu près similaires à celles que les lettrés connaissent dans leurs régions. En fait, chez les Skas, seuls les titres royaux, princiers et ducaux sont partiellement héréditaires et tous, sauf la royauté, peuvent être acquis par vaillance au combat. Ainsi, un ska ordinaire – si ce terme peut avoir un sens – qui a tué ou capturé cinq ennemis armés, est nommé chevalier (toujours selon la mauvaise traduction qu'en font les érudits hybrasiens). En accomplissant d'autres exploits, soigneusement codifiés, il devient baron, puis seigneur, duc et finalement grand-duc ou prince. Ces derniers sont les chefs des familles les plus prestigieuses du Skaghane. Quant au roi, il est élu, par et parmi les princes, lors d'une grande assemblée solennelle qui se tient tous les dix ans à Akurra Skoldo, un lieu sacré. Il est choisi pour être le « Premier parmi les Premiers », celui qui dirigera le peuple durant la décennie qui s'ouvre. Si le roi venait à décéder durant cette période, sa famille resterait au pouvoir en suivant la descendance mâle directe, jusqu'à ce que la lignée s'éteigne, entraînant immédiatement un nouveau vote, ou qu'une autre lui soit préférée. Le « Premier » actuel, Desanhalcx, est un chef de guerre reconnu de tous et un excellent stratège. Il est au pouvoir depuis déjà sept ans et c'est sous son impulsion que les Skas sont allés assiéger Xounges. Malheureusement pour lui, une vilaine blessure à la jambe gauche, due à un coup de javelot reçu lors d'une razzia aux environs de la ville de Suarach en Ulfland du Sud, l'handicape cruellement. Boitant bas, il ne peut plus mener ses hommes aux combat et son autorité s'en ressent, à tel point qu'il est improbable que la prochaine grande assemblée le réélise. Son successeur pourrait bien être Sarquin, un prince des plus vaillants, apprécié

tant pour sa fureur au combat que pour sa science diplomatique, qui saura peut-être faire plier les irréductibles de Xounges. Une nouvelle preuve, pour ceux qui en doutent encore, que les Skas ne sont pas des fous furieux assoiffés de sang et qu'ils savent très bien quand il faut se battre et quand il vaut mieux remettre à plus tard. Ils ne sont en effet pas assez nombreux pour pouvoir se permettre d'essuyer des pertes importantes et ils sont parfois obligés de se résoudre à l'expectative ou à l'intrigue pour obtenir ce qu'ils convoitent.

Leur politique extérieure est des plus simples : ils sont en guerre contre le monde entier. Dans cette optique, ils réduisent leurs relations avec les autres contrées au strict minimum, limitant leurs contacts avec les autrelins aux combats et à la capture d'esclaves. Leur but avoué est de s'emparer par la force des Isles Anciennes, avant de s'attaquer au continent, pour finalement anéantir les nordiques, responsables de leur déchéance passée. Les seigneurs d'Hybras les considèrent comme des sauvages, une explication commode mais bien réductrice. En fait, ils suivent une ligne de conduite droite, claire et précise, sans jamais donner dans l'excès de sauvagerie ; ils vivent uniquement dans la logique de leur philosophie et dans le souvenir de leurs souffrances passées. Lorsqu'ils s'emparent d'une ville ou qu'ils mettent la main sur un navire marchand, ils n'usent jamais de violence gratuite : ils se montrent froids et méthodiques, mais ne détruisent pas pour le plaisir. Ils prennent les denrées et produits utiles, ainsi que les bras encore valides. Ils ne torturent ni ne violent jamais, par contre ils éliminent ceux qui leur résistent et abandonnent les impotents à leur sort. Une telle froideur les rend inhumains aux yeux de ceux qui doivent les affronter et participe beaucoup à la terreur qu'ils inspirent. La crainte est rendue plus forte encore du fait que les Skas sont les meilleurs combattants du monde, les mieux entraînés et les plus déterminés. Le combattant ska se bat avec des armes fondues dans un acier d'excellente facture, issu du fer et du charbon extraits des mines du Skaghane, et se protège avec une solide cotte de mailles, ainsi qu'avec un heaume conique noir. La cavalerie est essentiellement montée sur des destriers noirs extrêmement bien dressés, qui n'acceptent que des Skas comme cavaliers. L'image de leur armée compacte et déterminée, dont les bataillons ressemblent à une vague de ténèbres prête à tout avaler sur son passage, est à présent si bien ancrée dans l'esprit de leurs adversaires, que la peur seule les vainc déjà.

Du fait de leur population réduite, les armées noires pratiquent par escarmouches, ne pouvant pas se permettre de se lancer dans de grandes batailles, trop coûteuses en vies humaines. Elles sont donc passées maîtresses dans l'art de l'embuscade, harcelant sans cesse des armées, bien plus importantes qu'elles, qui cherchent en vain à les contraindre à la bataille, finissant toujours par laisser des couloirs de pénétration dans leurs rangs. Les Skas ne craignent personne sur terre, et sur mer, ils ne se gardent que des meilleurs équipages troices, dont les galères surclassent en vitesse leurs longs bateaux à fond plat, très proches des drakkars normands. Depuis le règne d'Olam III, ils dominent les eaux de la mer Etroite, où les navires des autres royaumes n'aiment plus trop se risquer. Leurs navires, maniables et rapides, leur donnent la possibilité de mener des raids aussi meurtriers que profitables – en esclaves comme en marchandises – sur les côtes des Ulflands. De même, ils se fournissent directement sur les cogs susceptibles de leur rapporter ce qui leur fait défaut dans leurs îles et dont les capitaines sont assez braves, ou assez fous, pour affronter les dangers de la mer Etroite au nord d'Ys.

Economie

L'économie ska est relativement réduite, car le peuple noir ne pratique, par principe, aucun commerce avec les autrelins. Cette règle, universellement respectée de l'avis de beaucoup, découle du serment que leurs ancêtres ont prononcé en posant le pied en Frehane, il y a presque deux mille ans. Néanmoins, il leur arrive parfois de faire quelques entorses à cette loi lorsque les hivers sont plus rudes qu'à l'accoutumée, ou que les skalins ne parviennent pas à produire suffisamment de nourriture et que leur flotte se montre incapable de pallier à la situation. Ils sont alors contraints de se résigner à se procurer le minimum vital, et même un peu plus, auprès des marchands de Bretagne et d'Irlande. Des transactions qu'ils n'ont aucune peine à conduire avec les richesses minières tirées de leur propre sol et le produit de leurs pillages. Par contre, s'ils commercent quelque peu avec les îles du nord, ils se sont toujours refusés à traiter avec les Isles Anciennes ; question de principe.

Leur principale source de revenu reste, en temps normal, le pillage des îles et des villages côtiers d'Hybras, ainsi que la piraterie sur la mer Etroite. Au pillage, il faut ajouter les richesses des matières premières qu'ils extraient de leur sol grâce à leurs esclaves : principalement le fer et le charbon du Skaghane, qui leur permettent de fondre l'acier le plus dur des Isles Anciennes. Ils exploitent depuis peu l'étain, le plomb et le granit d'Ulfland du Nord, alors que le bois de leurs navires est coupé dans les petites îles du sud-ouest.

Autre secteur d'activité économique qu'il serait impardonnable de passer sous silence : l'artisanat. Les Skas savent mêler le fer et le charbon en une alchimie subtile d'où naît l'acier le plus résistant, qu'ils sont capables de forger en une fine feuille, lisse comme une plaque de glace. Leurs drakkars sont des merveilles de ligne et de vitesse et sont dirigés de main de maître par des capitaines au regard d'aigle. Les Skas sont aussi très compétents pour inventer toutes sortes de mécanismes : ils ont mis au point des scieries particulièrement performantes, fonctionnant avec des lames d'acier dentelées de près de dix pieds de long qu'ils actionnent grâce à la force d'un cours d'eau. Ils ont également appliqué leurs aptitudes techniques à l'art de la guerre, créant des engins de siège redoutables à l'aide de balanciers et de ressorts, qui propulsent leurs projectiles une fois et demi plus loin que le meilleur trébuchet du Lyonesse.

Guerrier Ska montant la garde.

Curiosités et lieux notables

Château Sank

Dans le sud de l'Estran, l'imposante silhouette du château Sank se dresse au bord de la route de l'Avril. La forteresse ulfe fut une des premières places fortes emportées par les Skas et c'est tout naturellement qu'ils en ont fait le centre administratif de la région. Elle reste un nœud de communication important et de nombreux cortèges y passent, allant des mines du Teach tac Teach aux ports de la mer Etroite, pour atteindre finalement le Skaghane lui-même.

Le paysage alentour est typique du pays ulf : ce ne sont que collines pelées et ravines tortueuses et la forteresse se dressant au sommet de la plus haute butte des environs. De l'extérieur, le château se présente sous la forme d'un grand rectangle de cent pas de large sur quatre-vingts de long, bordé d'un haut mur de pierre. En dehors de cette première enceinte, accolé au mur oriental, se trouve le potager cultivé par les domestiques, qui logent dans un dortoir attenant. L'unique entrée, creusée dans le mur ouest, est barrée par de lourdes portes de bois, bardées de fer. Une fois cette première enceinte franchie, le visiteur débouche dans une cour intérieure où sont réunies les dépendances : écuries, chenils, ateliers, dortoirs et hangars divers. Il se trouve alors confronté à la vision d'un nouveau mur, plus haut et plus large que le précédent, protégeant l'accès au cœur de la citadelle. Celui-ci se fait par une arche pouvant être entravée par une herse métallique et par d'épais vantaux de chêne. A l'intérieur de cette deuxième enceinte, se trouvent rassemblés les bâtiments réservés aux Skas, leurs logements et pièces communes, ainsi qu'une très agréable terrasse aménagée en jardin sur le côté sud. Cet ensemble de bâtiments est surplombé par une puissante tour centrale carrée, haute de soixante-quinze pieds.

Un nouveau mécanisme

A un peu plus d'un mille de Sank, les Skas ont construit une scierie particulièrement performante au bord de la rivière Tressée. La lame de la scie est en acier, elle mesure neuf pieds de long et est actionnée par un système de leviers de fer, entraînés par une roue à aube. Elle permet d'équarrir, de débiter et de couper le bois en provenance des hauts du Teach tac Teach voisin à une vitesse et avec une précision phénoménales. A côté du bruyant baraquement où est enfermée cette belle mécanique, plusieurs bâtiments, qui servent de dortoirs aux esclaves et aux gardes ou de lieu de séchage et d'entreposage des planches destinés à la charpente, dressent leurs murs de rondins et de torchis.

Dans les appartements des nouveaux maîtres des lieux, le château exhale une austère magnificence. On n'y voit aucun vaste salon ou grand balcon, aucune salle de banquet, mais les plafonds y sont partout bien hauts, se perdant dans l'obscurité et créant l'impression de mystérieux espaces. L'éclairage naturel est fourni par d'étroites fenêtres, régulièrement espacées, dont les panneaux de verre donnent à la lumière du jour des teintes d'ambre vaporeux ou de bleu pâle doucereux ; des lustres et des lampes à huile odorantes complètent ou suppléent la lumière du soleil dans les nombreux recoins des pièces. L'usage des salles, en dehors des chambres à coucher, facilement reconnaissables, n'est pas immédiatement repérable pour celui qui n'est pas né Ska : des salles exposent d'étranges et très anciens masques de cérémonie, d'autres sont dévolues à de mystérieux ateliers de sculpture. Les différentes pièces sont reliées entre-elles par de brefs couloirs, souvent tortueux, où les ombres vacillantes paraissent avoir une vie propre.

Château Sank est actuellement la résidence du duc Luhalcx et de sa famille. Le duc, un homme grand et maigre aux yeux verts de mer, dur de traits, se comporte avec une dignité précise et naturelle et ne semble jamais marqué par les événements extérieurs, comme s'il possédait une expression appropriée pour chaque circonstance. Son épouse, dame Chraio, est, si possible, encore plus distante, mais fait montre d'un caractère égal et plutôt bienveillant, s'assurant, par exemple, que les esclaves soient bien nourris. Elle porte ses cheveux noirs et lisses à la mode ska, coupés à la mâchoire. Elle ne semble aucunement s'intéresser aux nombreuses visites que reçoit son mari et préfère passer son temps devant un métier à tisser. Le couple ducal a deux enfants : Alvicx, un garçonnet d'une dizaine d'années, fougueux et exalté, qui parle déjà des armées qu'il commandera et des ennemis qu'il vaincra, et Tatzel, une fillette de quatre ans sa cadette, plus réservée, mais qui possède déjà une attitude de supériorité digne de son rang. Les seigneurs portent des vêtements d'une grande sophistication et en changent plusieurs fois par jour en fonction des circonstances, modifiant subtilement leurs accessoires suivant la symbolique précise et complexe de l'étiquette ska.

Le duc est l'autorité suprême de la région, ce qui explique le passage à la citadelle de nombreux détachements, qui viennent y quérir des ordres ou simplement des nouvelles du Skaghane; il ambitionne de parvenir un jour au statut de prince, c'est-à-dire d'électeur royal, et, pour y arriver, fait de sa citadelle un haut lieu de l'administration ska. Dans le même but, il a développé sa scierie et alimente, grâce à elle, les chantiers navals du littoral et les ateliers d'engins de siège, une activité avec laquelle il espère s'attirer la reconnaissances des princes et du roi, empêtrés dans le siège de la ville citadelle de Xounges depuis de long mois. Le duc tient sous ses ordres directs une quarantaine de Skas et près de deux cents skalins, répartis entre la scierie et la citadelle.

Pour donner ses ordres, Luhalcx s'adresse à son sénéchal sire Kel, un solide chevalier Ska, qui s'occupe du commandement des troupes et qui fait passer le mot à Imboden le surintendant, un homme d'âge mûr, aux membres maigres, à la bedaine pendant comme un sac et au visage ingrat. Il est, paraît-il, à demi ska et aurait déjà achevé son temps d'esclavage. Il ne resterait à son poste que par frustration et par méchanceté, pour donner libre cours à son acrimonie envers les skalins qu'il dirige. Il parle peu et se fait comprendre par des gestes presque imperceptibles, des mouvements de doigts très limités ou des mimiques à peine esquissées. La vie des skalins de château Sank est rythmée par les quatre lois qu'appliquent les Skas avec tous leurs esclaves : ils doivent exécuter les ordres avec exactitude ; ils doivent être propres ; ils doivent être aussi invisibles que l'air, et bien évidemment, ils ne doivent pas chercher à s'échapper. En échange du respect de ces lois et de leur bonne volonté, les skalins sont, au bout de quelques mois, presque libres de leurs mouvements dans les environs de la forteresse où ils travaillent, sans subir de coercition particulière.

L'île de Noar

L'île de Noar est la dernière annexion ska en date. Cela fait à peine deux ans que le noir étendard flotte sur l'îlot. Comme à leur habitude, les Skas ont débarqué par surprise, un beau jour de belthaine, avec quatre navires chargés de soldats armés jusqu'aux dents. Comme ils ne rencontrèrent pas âme qui vive, leurs pertes furent conformes à leurs espérances : nulles. Ils croisèrent de nombreux oiseaux marins et du gibier à poil en surabondance par rapport à ce qu'ils connaissaient ordinairement, mais aucun être humain. Si l'île avait été habitée un jour, les insulaires n'avaient pas attendu l'arrivée des Skas pour déguerpir. L'installation de ceux-ci se fit donc tout en douceur, et l'arrivée des skalins suivit rapidement pour effectuer les travaux de construction nécessaires.

Le chef des opérations sur le terrain est le prince-électeur Tessalecx. Cet homme dans la force de l'âge, extrêmement compétent, s'est distingué dans plus d'une douzaine de batailles comme un commandant hors pair, un véritable meneur d'hommes. Duc de naissance, grâce à la bravoure de son père, il fut remarqué lors de l'assaut sur Suarach, lorsque le Premier, Desanhalcx, fut blessé. C'est lui qui prit les affaires en main et qui évita de trop grosse pertes aux armées noires. Cet exploit lui permit d'accéder au titre de grand-duc et par-là même, de devenir prince-électeur. Il commande deux cents guerriers skas et environ six cents skalins qui travaillent d'arrache-pied sur deux priorités. La première est la construction d'une place forte capable d'abriter et de protéger la population grandissante de l'île. Pour l'instant, les esclaves ont bâti des baraquements, avec l'aide des soldats, pour y dormir, et érigé plusieurs murs de défense, ainsi que quatre tourelles d'observation. Les édifices sont encore en bois, car c'est la matière première la plus abondante de la région, mais des arrivages de granit en provenance des carrières de l'Ulfland du Nord permettent progressivement d'en améliorer la résistance. Les fondations et une grande partie du mur sud de la citadelle sont terminées. La citadelle a été récemment baptisée Rean Faure, le Point de l'Avenir. La seconde priorité est la création, non loin de la forteresse, d'un chantier naval suffisant pour permettre la fabrication et la mise à l'eau de plusieurs drakkars par année, afin de contester le contrôle du sud de la mer Etroite à la marine d'Ys et de maintenir une pression croissante sur l'Ulfland du Sud. Ils ont creusé un premier bassin de radoub et ont détourné une portion de la rivière, afin de s'offrir deux bras d'eau courante, l'un pour la forteresse, l'autre pour actionner les scies mécaniques du chantier naval.

Les skalins travaillent dur, car la rapidité est un point important dans la stratégie mise en place par le grand-duc. Si Noar est attaquée avant l'achèvement des fortifications, aussi improbable que cela paraisse, le plan d'invasion par la mer risque bien de tomber à l'eau. Les esclaves ne sont pratiquement pas surveillés, car il leur est difficile de quitter l'île à la nage. L'unique mesure de sécurité permanente, en attendant mieux, est la présence de trois drakkars armés le long des plages, surveillant l'horizon oriental et les côtes ulfes et dissuadant les skalins d'aller prendre un bain trop prolongé. Tessalecx dispose de trois équipes d'esclaves ; la plus importante travaille à l'érection du château, la seconde, un peu moins nombreuse, s'occupe du chantier naval et la dernière, la moins fournie, est employée à nourrir l'ensemble du détachement par leur chasse, leur pêche et leur cueillette. Les skalins passent d'une équipe à l'autre pour pouvoir se reposer.

Un choix stratégique

La prise de Noar répondait à un double objectif stratégique. D'une part, s'assurer du contrôle des nombreuses forêts de feuillus que l'île voit pousser sur son sol, érable, frêne ou chêne, afin de combler les besoins en bois. D'autre part, créer un port relativement important afin de harceler l'Ulfland du Sud. Noar fait en effet face à Oäldes et la construction d'un centre de mouillage de bateaux de guerre si proche de la capitale ulfe permettrait d'attaquer la cité tant par terre que par mer, raccourcissant d'autant le siège futur de la ville.

La mine d'étain de Kannak

Le territoire de l'Ulfland du Nord est vaste et les Skas ne sont pas assez nombreux pour le contrôler entièrement. Ils se contentent donc de sélectionner les matières premières qu'ils souhaitent obtenir. La priorité va aux champs cultivés, céréales et légumes, ainsi qu'à l'élevage, tous deux très importants pour assurer la subsistance du peuple ska, qui n'a pas oublié les mauvaises années où il fut contraint de commercer pour vivre. Les terres ulfes sont en effet bien plus fertiles que celles des Isles Hespériennes. Une fois l'apport en nourriture à peu près garanti, les Skas se sont intéressés aux ressources minérales du pays conquis : les carrières de granit du massif de Clenstraw, où les esclaves indociles terminent leur période de trente ans, et les mines de plomb et d'étain situées dans les contreforts du Teach tac Teach, où les plus insoumis achèvent leur existence dans les rythmes inhumains qui leur sont imposés. Les filons ne peuvent, par manque de bras, pas tous être exploités, les Skas se contentent donc de maintenir en activité une excavation de chaque type de minerai pour assurer leur approvisionnement et compensent le faible nombre de puits par une très forte productivité.

La mine d'étain de Kannak est située dans le flanc de la grande chaîne de montagnes, à une dizaine de milles au sud de la forteresse de Poëlitetz, à l'altitude où les arbres deviennent plus rares. Elle est l'unique exploitation de ce minerai à avoir été maintenue en fonction après l'invasion. Les Skas ont vidé le village de ses habitants et l'ont transformé en un camp de travail remarquablement organisé, où vivent en moyenne quarante Skas et quatre cents cinquante esclaves. Une barricade de rondins de sept pieds de haut se dresse autour de la vingtaine de maisons du bourg et quantité de rochers ont été rassemblés à l'intérieur comme projectiles pour accueillir les indésirables qui monteraient en direction de la localité. La mine présente deux ouvertures carrées de deux pas de côté, séparées d'une douzaine de pas, qui s'enfoncent dans le roc. Sous la montagne, les couloirs se divisent en plusieurs sections qui disparaissent dans les profondeurs de la roche. Les tunnels sont renforcés par des solives de bois régulièrement espacées. L'éclairage est parcimonieusement dispensé par des lampes à huile accrochées aux poutres et plus densément regroupées dans les endroits de forage. Les skalins attaquent la roche à la pioche aux endroits indiqués par les spécialistes skas ; les morceaux de roc ainsi arrachés à la montagne sont amenés dans des brouettes à la surface, où ils sont triés et concassés. Plusieurs skalins sont, à l'air libre, occupés à actionner de grands soufflets qui envoient de l'air frais au fond des galeries par l'intermédiaire de longs tuyaux en intestins de porcs. Les esclaves travaillent en trois période d'égale longueur, la première, qu'ils passent au fond de la mine, la seconde

Skalin travaillant dans une mine d'étain.

où ils se consacrent aux activités de l'extérieur (concassage et tri des cailloux, manipulation de la pompe), et la dernière, qui leur permet de se reposer. Ce travail assuré nuit et jour, autorise un rendement tout à fait convenable qui n'exige pas l'exploitation d'un autre filon.

C'est le baron Todoraz qui a la charge de Kannak. Il aurait certes préféré se trouver en première ligne d'une des noires armées ou, à la rigueur, en Skaghane avec sa famille, mais, la gestion de cette mine d'étain lui ayant été confiée, il a décidé de considérer cela comme une tâche très importante qu'il prend très à cœur. Il fait régner un terrible climat sur Kannak, usant de tous les moyens pour faire respecter les quotas de minerais. Il se trouve lui-même assez régulièrement à proximité des travaux pour vérifier en personne le bon ordre des choses et n'hésite à descendre dans les galeries pour accélérer le rythme de travail lorsqu'il l'estime trop faible. Il est secondé, pour les mesures disciplinaires, par Lopanicx, le maître-chien. Lopanicx est un petit Ska râblé qui ne vit pratiquement que pour ses chiens. Il habite dans le chenil avec les dix molosses qu'il élève. Les chiens skas ne sont pas très haut sur pattes, mais ils sont relativement rapides et surtout particulièrement endurants, tenaces et hargneux. Ils sont dressés pour traquer les fuyards sur de très longues distances et ne savent chasser qu'un seul type de proie : le skalin en fuite.

Un autre personnage important de l'exploitation, à un niveau bien moindre toutefois, est Falang, un Ulf d'un certain âge, qui partage avec Lynné, l'autre érudit de l'exploitation, la responsabilité de noter tout ce qui sort de la mine. Il vérifie les pesées de minerai et calcule le rendement journalier. Le travail de Falang lui permet de rester tout le temps à l'extérieur et de voir défiler tous ses camarades devant lui avec leurs brouettes. Il parle à chacun, glisse toujours un mot d'encouragement, bref, c'est un peu le réconfort des ouvriers. Il faut dire que lui-même n'a pas toujours eu l'existence facile, son pied gauche ayant été sectionné en punition d'une évasion ratée. Il dut la vie à son éducation, car les Skas choisissent d'épargner les lettrés, préférant les employer comme scribes comptables. Il est aujourd'hui résigné à son sort et essaye d'aider les autres du mieux qu'il le peut.

Le Greane Maart

Le Greane Maart n'est pas une ville, ni même un quelconque endroit du Skaghane et encore moins un homme, bien qu'il ait en quelque sorte une identité et une réputation qui le font craindre, surtout dans la mer Etroite, son lieu de prédilection. Le Greane Maart est le nom d'un des quatre-vingt-dix navires qui composent la flotte de guerre ska. Il patrouille la plus grande partie du temps dans le nord du bras de mer, à proximité de la Tête-de-Tawzy, entre le Skaghane et l'Estran. Ce nom – que l'on peut traduire approximativement par « L'Ecume Vengeresse » – désigne un long bateau à fond plat, typique de l'architecture navale ska. Il mesure vingt-cinq pas de la proue à la poupe sur une largeur de quatre pas et demi en son milieu, possède un unique mât central qui monte à plus de cinquante pieds, et auquel est suspendue une large voile carrée rouge et noire. Le bateau peut également être propulsé à la force des bras de ses marins grâce aux quinze rames qu'il contient. Il flotte très bas sur l'eau sur l'ensemble de sa longueur, sauf aux deux extrémités, le bastingage ne sortant des flots que d'à peine quatre pieds. La proue sculptée figure un monstre marin cornu qui se cambre pour sortir de la mer, alors que la poupe, pontée, ne s'élève que pour servir d'abri aux tonneaux d'eau potable, aux vivres et au butin.

Le seigneur Elocraz, le capitaine de l'Ecume depuis trois ans, est un Ska d'âge mûr ayant déjà pas mal bourlingué, et qui, né ordinaire, s'est élevé au rang de capitaine de navire à la force de son épée. Il a plusieurs dizaines d'abordages victorieux à son actif et n'a pas l'intention de s'arrêter en si bon chemin. C'est un homme avisé, prudent dans le choix de ses victimes et intransigeant avec son équipage, au combat comme en période de navigation. Il n'a pas reçu d'instructions très précises de ses supérieurs, car ils font confiance à son expérience et à son initiative. Il patrouille donc dans le nord de la mer Etroite afin de la maintenir sous contrôle. Récemment, le Greane Maart a servi dans le cadre de plusieurs interventions terrestres, lors d'assauts regroupés sur des villes côtières. L'équipage s'est particulièrement distingué durant le pillage du bourg de Bruze, durant lequel le drakkar du seigneur Elocraz fut le premier à entrer dans le port. La bataille s'avéra n'être qu'une simple formalité pour les quatre embarcations skas et les navire repartirent chargés de sacs de blé et de seigle, de sel, ainsi que de tonneaux de bière et d'huile de noix, de chandeliers et de cordages.

L'équipage, composé de trente-cinq redoutables soldats, ne compte aucun esclave à bord, car ce sont les hommes d'armes qui rament en cas de besoin. Cela peut paraître étrange pour la mentalité ska, mais cela s'explique aisément si l'on se souvient que les manœuvres militaires en mer nécessitent souvent une très grande précision et que l'issue d'un combat peut se jouer sur un virage pris trop large ou sur une approche trop lente. Les Skas ne laissent jamais aux skalins un tel pouvoir sur leurs vies et ne prennent donc pas le risque de les laisser diriger leurs drakkars. Les guerriers embarqués sont aussi lourdement armés que leur confrères fantassins : ils portent une dague, une épée courte à lame droite en acier et un bouclier rond en bois recouvert de cuir. Ils comptent, de plus, sur un arc et sur une bonne réserve de traits, et sont protégés par une excellente cotte de mailles, recouverte d'un surcot noir, et par un casque conique, tous deux en acier. Si les Skas sont les seuls combattants embarqués du monde à porter des armures métalliques, c'est uniquement à cause de leur mode de pensée : ils n'envisagent pas la possibilité de la défaite ; s'ils tombent à l'eau, cela voudrait dire qu'ils ont perdu la bataille et qu'ils ne méritent plus de vivre, alors ils préfèrent se laisser couler que d'être repêchés et faits prisonnier.

La tactique employée par l'équipage de l'Ecume est conforme à l'esprit ska, elle consiste à profiter de la vitesse supérieure du navire pour fondre rapidement sur leur proie. Les hommes d'armes envoient alors quelques volées de flèches pour empêcher leurs victimes de préparer une défense efficace. Les drakkars n'ont jamais embarqué de gros engins destructeurs, comme des catapultes, du fait du peu de place disponible sur leurs navires, mais surtout de par la volonté de piller, non de couler, les navires qu'ils attaquent. Arrivés à proximité de leur victime, ils l'accostent en lançant cordes et grappins et entament le combat au corps-à-corps, dans lequel ils excellent. Durant la période d'approche, ils soufflent dans de grandes cornes évidées et laissent résonner des notes déchirantes, qui font partie, avec la sculpture de proue et les cris de guerre hurlés dans une langue antique peu préoccupée des gosiers humains, d'une stratégie psychologique très souvent couronnée de succès : déstabiliser et effrayer l'ennemi pour porter atteinte à son efficacité et à sa capacité à s'organiser.

La dernière action en date qu'ait connu l'équipage du Greane Maart l'a mis aux prises avec un cog troice qui revenait d'Irlande chargé de tissus de lin. Une fois la bateau marchand repéré par le capitaine Elocraz, la poursuite s'est engagée. Le navire troice bénéficiant d'un vent très favorable, la poursuite fut longue et pénible, exigeant beaucoup des bras de l'équipage de l'Ecume. Finalement, la voile noire et rouge rattrapa le cog à la hauteur de Port Vax. Les flèches enflammées eurent raison de la voilure des fuyards, qui durent se résoudre au combat. C'est là que se firent sentir les efforts consentis. Les soldats skas étaient émoussés, éprouvés d'avoir ramé si fort. De plus, les commerçants troices avaient eu la prudence d'engager des mercenaires celtes en Irlande et ceux-ci firent face avec détermination. La bataille fut âpre, mais, finalement victorieux, les Skas prirent leur butin, une quinzaine de skalins, au prix de nombreux blessés et de deux morts parmi les Skas, un résultat jugé défavorablement par le capitaine, qui en remontra à ses hommes d'une si piètre performance. Seule cause de satisfaction, le jeune Pertalcx venait, à cette occasion, à bout de son cinquième adversaire et gagnait ainsi le titre de chevalier, qui lui serait décerné dès le navire de retour en terre ska.

Akurra Skoldo

Au centre de l'île de Frehane, au pied d'une petite montagne, se trouve le lieu-dit d'Akurra Skoldo. C'est à cet endroit que les Skas arrivant d'Irlande se sont réunis pour prêter serment et élire leur premier roi, il y a presque deux mille ans. Traditionnellement, les princes-électeurs reviennent sur place tous les dix ans, la nuit du solstice d'été, pour choisir parmi eux le chef de la nation ska pour les deux lustres suivants. Il arrive parfois qu'ils s'y rendent entre deux élections,

si des décisions particulièrement importantes doivent être prises. Akurra Skoldo – le Serment du Peuple Humain – est un endroit sacré pour les Skas, car il marque le début de la nouvelle ère, le point d'origine de leur conquête du monde.

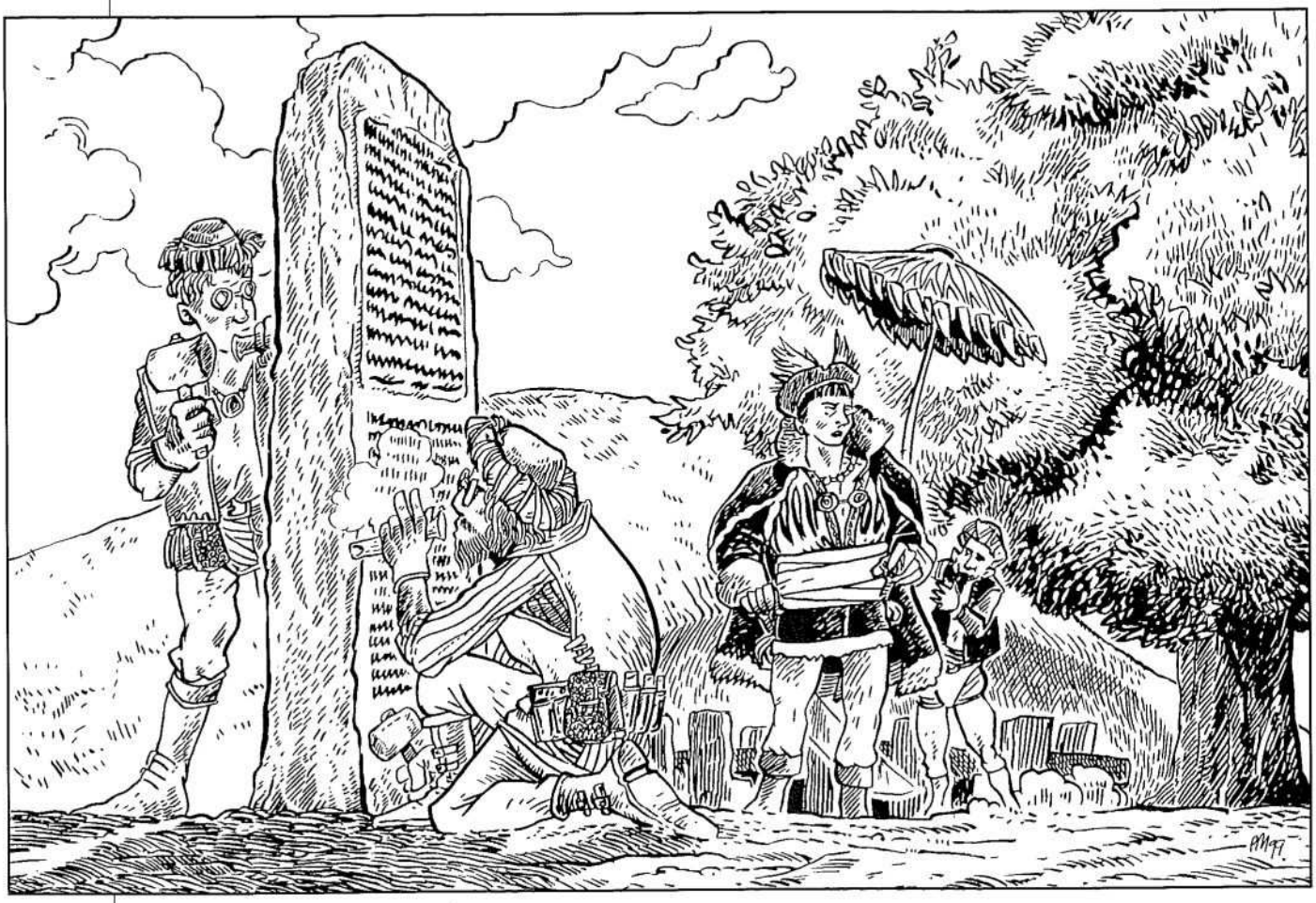
L'endroit se présente sous la forme d'un cirque naturel creusé dans le flanc d'une colline. Les environs sont dépourvus de toute végétation, si ce n'est un arbre solitaire, un grand chêne, qui s'élève au centre de la demi-lune dégagée, planté là, dit-on, par les Skas de la première réunion afin de représenter la force et l'invincible continuité de la détermination de leur peuple. Sous les branches de l'arbre, une grande table rectangulaire de sept pas par deux, composée d'un plateau de marbre soutenu par quatre piliers de granit est perpétuellement dressée. Dix grands sièges, également sculptés dans la roche, entourent le large plateau en attendant d'accueillir les électeurs. A l'origine, le mobilier était en bois, mais le temps et les intempéries ayant fait leur ouvrage, il fut décidé de le remplacer de façon à ce qu'il accompagne le peuple ska à travers les âges. Trois maîtres sculpteurs furent choisis pour réaliser dans le roc la table et les sièges.

Ceux-ci ne sont pas tous occupés lors des assemblées, le nombre des électeurs dépendant du nombre de victimes dans les derniers combats et des promotions de ducs. Neuf chaises étaient pourvues lors de la dernière assemblée, ce qui est beaucoup, car les dix trônes n'ont jamais été occupés en même temps dans toute l'histoire ska. Cette abondance d'hommes de qualité, de dirigeants en puissance, est interprétée par les encyclopédistes skas comme un présage favorable. En effet, le temps semble proche où les dix sièges seront occupés, ce qui ne peut être, à leur avis, que l'annonce d'une ère nouvelle. Certains y voient un signe de victoire, car les dix princes seront alors amenés à régner sur dix royaumes soumis, d'autres pensent qu'il ne s'agit là que d'une confirmation du bien-fondé du choix de commencer la conquête des terres de l'archipel, mais tous sont d'accord pour dire que l'avenir proche offrira un tournant décisif dans leur histoire.

On accède à Akurra Skoldo par un sentier qui traverse une petite forêt avant de déboucher à une centaine de pas du chêne. Une partie de la paroi de la colline qui encercle la table a été travaillée par des tailleurs de pierres, qui ont dégagé une plaque de roche bien lisse sur laquelle ils ont gravé le texte exact du serment originel en grands caractères carrés et antiques du skalrad. Ainsi, les générations futures ne risquaient pas d'oublier le serment et de renoncer à la mission ultime du peuple ska. Lors de chaque élection, le texte est rafraîchi par les meilleurs sculpteurs pour contrer les effets du temps et de l'érosion et s'assurer qu'il traversera les âges jusqu'à l'accomplissement de la destinée ska. On y ajoute aussi le nom de tous les princes présents, marquant ainsi l'extrême continuité de la caste des premiers.

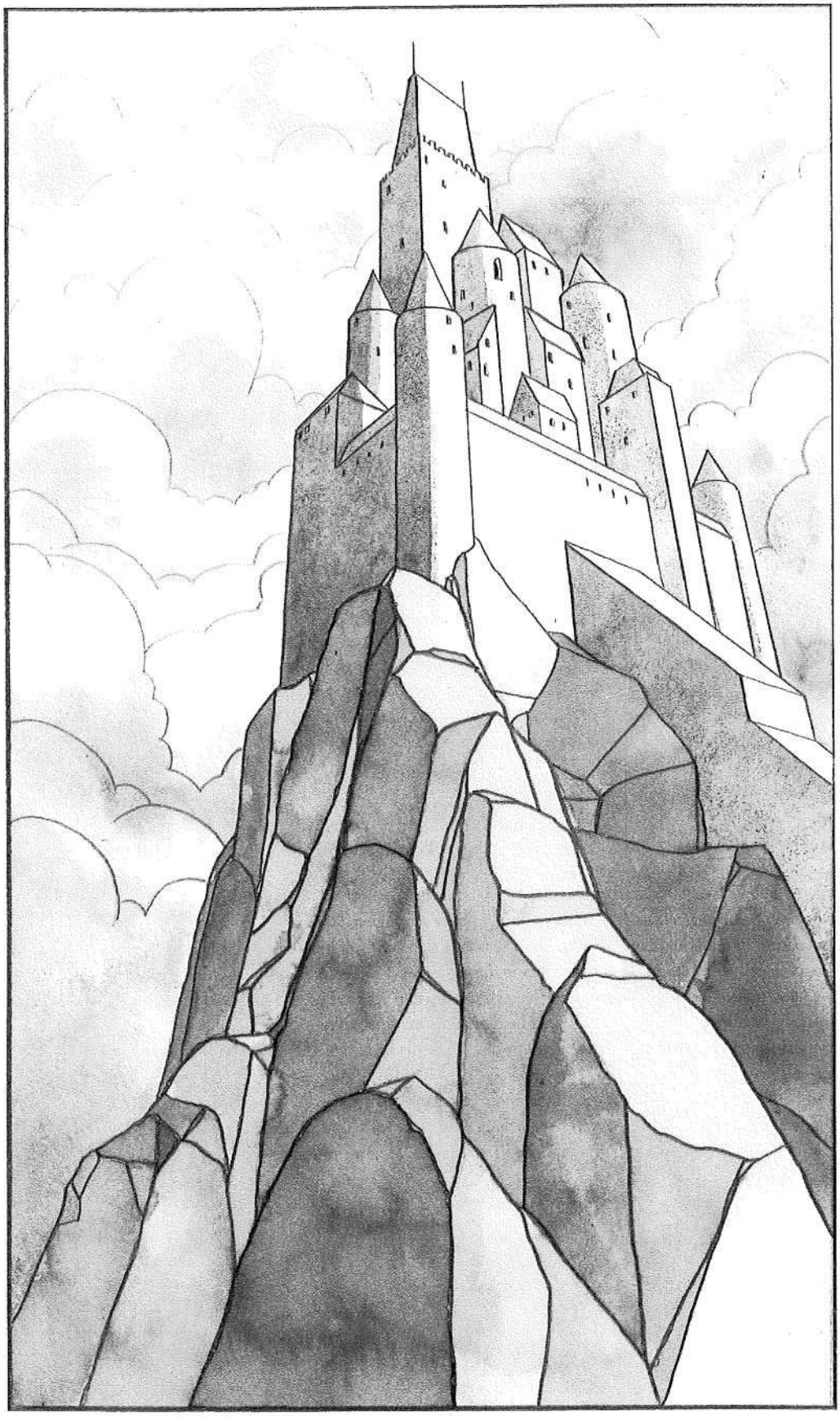
Tous les princes vivants sont tenus de participer à l'élection qui désignera parmi eux le souverain de leur peuple, le Premier Parmi les Premiers. Le roi en titre fait lui aussi partie du conclave et peut très bien être réélu. Si un prince ne peut pas se rendre jusqu'au Frehane, il a tout pouvoir pour se faire représenter par un homme de confiance, généralement un membre de sa famille, qui votera pour lui. La réunion commence par la lecture du Serment. Le souvenir ravivé, les princes présentent ensuite, chacun à leur tour, ce qu'ils ont accomplis durant les dernières années, les victoires qu'ils ont remportées et les problèmes qu'ils ont résolus. Ensuite, un

L'entretien du serment ska.



vote à main levée est organisé pour désigner le nouveau roi. Dès la fin de la journée, des messagers sont envoyés dans toutes les directions pour annoncer le nom du nouveau souverain aux seigneurs skas.

L'Akurra Skoldo est un lieu très respecté et les Premiers y sont enterrés. A environ deux cents pas à l'est du lieu de réunion, les cairns des anciens rois sont alignés contre la colline. Il y en a cent quatre-vingts-trois, dont six cénotaphes, tombes des souverains qui sont morts en mer ou sur des champs de batailles sans que l'on puisse retrouver leur corps. Les rois sont enterrés dans leurs plus beaux atours et entièrement armés, puis ils sont simplement recouverts de pierres. Un rocher un peu plus gros que les autres est placé à leur tête et leur nom y est gravé. Certains de ces seigneurs étaient de fins politiciens, d'autres des meneurs d'hommes incomparables, mais tous étaient d'excellents combattants. Quelques-uns se sont élevés au rang de véritables légendes. Leurs descendants leur prêtent des exploits fantastiques, où interviennent de magnifiques montures ou des armes enchantées, bref des légendes serait-on tenté de penser. Il faut néanmoins se rappeler que les Skas ne trouvent aucun intérêt à enjoliver la vérité, leur mémoire serait-elle alors défaillante ?



L'ULFLAND DU NORD

Ou l'on retrouve dame Saliène, rescapée d'un dramatique naufrage, que la bonne fortune avait préservée des griffes des conquérants Skas et conduite à l'intérieur des formidables remparts de Xounges l'inviolable.

Cela faisait maintenant une heure que dame Saliène parcourait les corridors sans fins du Jehaundel, tous semblables dans leur gigantisme aveugle et mal éclairés. Cette errance forcée, qui la contrariait jusqu'alors, instillait peu à peu l'âpre venin de la peur. Elle regrettait la fantaisie qui l'avait poussée à accepter ce rendez-vous galant dans une partie désertée du monolithique palais.

Plus par intuition que par art consommé de l'orientation, elle décida de bifurquer à droite au croisement qui ne tarda pas à se présenter. Elle s'engagea donc dans un étroit passage jalonné de torches grésillantes. Pour faire refluer l'angoisse qui croissait au fil de ses pas, dame Saliène entonna une comptine de son enfance parlant de poules, de graines et d'un mur…

– Je vous sens perdue, fit une douce voix derrière elle, toute proche.

Aiguillonnée par la peur, la jeune Aquitaine bondit vers l'avant, s'empara d'une torche et se retourna en balayant l'air d'un arc brûlant, le tout dans un froissement indigné de robes malmenées.

– Désolé, ma dame, s'excusa l'inconnu, visiblement amusé par la réaction combative de la jeune femme. Je ne souhaitais point vous effrayer.

– Pourtant vous le fîtes, répondit dame Saliène d'une voix vibrante d'émotion. Elle se donna le temps, pour reprendre contenance, de remettre en place quelques mèches rebelles dans sa sage et savante coiffure. Mais si vous pouvez m'aider à rejoindre un endroit plus civilisé, je vous pardonnerai très certainement !

L'autre sourit devant l'aplomb de la jeune femme. Il avait le visage serein de ces hommes d'âge mûr que la folie de la jeunesse a quittés sans regrets. Elle y avait pourtant laissé de profonds sillons, à la commissure des lèvres et à l'extrémité des yeux, comme une rivière sur un sol trop meuble. Au dessus de son front large et plissé, s'épanouissait une dense chevelure bouclée poivre et sel. Un calot noir ajoutait encore à la dignité d'un habillement qui n'en manquait pas. Une cape du même ton, brodée d'or à l'encolure, lui tombait jusqu'aux genoux, aussi longue devant que derrière, et ne laissait libre que ses avant-bras. Son vêtement de dessous, probablement une tunique de soie ajustée aux manches, jetait les même reflets qu'une eau calme éclairée par la lune. Il posa son index droit sur sa bouche et chuchota :

– Ne parlez pas si fort, ma dame, l'écho porte loin ici et il pourrait s'égarer au creux d'une oreille mal avisée.

– Je suis confuse, déclara la jeune femme, qui perdit d'un coup toute agressivité. Il lui semblait, en effet, qu'une présence tapie dans l'obscurité de la voûte retenait son souffle pour écouter. Elle se rapprocha d'instinct de l'individu qui lui prit la main.

– Oubliez ceci, belle dame ! Je me nomme Trayan, dit-il en lui déposant un léger baiser sur les doigts. Et je me ferai une joie de vous escorter jusqu'au lieu de votre choix.

– Heu… Saliène d'Aquitaine, répondit-elle, alors qu'elle se sentait rougir jusqu'à la racine des cheveux, comme une pucelle surprise par la passion. Il la débarrassa de sa torche :

– Laissez-moi m'occuper de ceci !

Il approcha le flambeau de son visage et souffla dessus. Il s'éteignit sans peine, ainsi que toutes les autres sources de lumière du couloir, plongeant dame Saliène dans un effroi abyssal. Elle s'agrippa au galant, avec force et désespoir. Il y eut un claquement de doigts, et toutes les torches se rallumèrent d'un coup, plus brillantes et plus chaudes qu'avant. L'air était plus doux, les murs moins lépreux, la poussière sur le sol avait disparu. Même la pierre perdait de son écrasante gravité. Et si la voûte gardait son impénétrable anonymat, on y décelait maintenant les résonances rassurantes de la vie. Trayan s'écarta un peu de la jeune femme et prit son bras sous le sien.

Comme dans un rêve, il la conduisit au travers des méandres du labyrinthique palais, sans la moindre hésitation, en parfait connaisseur de la géographie interne du vaisseau de pierre. Trayan émaillait le parcours de commentaires succincts, à propos d'un détail architectural ou d'une particularité de construction, mais dame Saliène n'y prêtait guère attention, tant elle se sentait confiante et rassurée au bras de son cavalier. Ils croisèrent même quelques gens, dont il sembla à la jeune femme qu'ils appartenaient à la domesticité et que Trayan salua courtoisement. Toute à ses pensées, elle ne prit pas garde lorsqu'il ouvrit une porte et s'effaça pour la laisser entrer. Elle fut surprise par la chaleur, les brasiers rougeoyants et l'activité fourmillante qui régnait dans la halle de pierre. Un instant, elle crut se retrouver dans l'Enfer chrétien, avec ses chaudrons fumants pour les impies et ses diables tortionnaires aux faces rubicondes. Incrédule, elle cligna plusieurs fois des paupières.

– Voici les cuisines de Dyngalyne, la reine mère, présenta Trayan en l'encourageant du geste à s'avancer. C'est elle-même qui les a fait agencer par un bataillon d'artisans qui – j'en suis sûr – n'étaient pas tous humains. Elle y a réalisé des œuvres culinaires si réputées que le vieux roi Fafhion est venu les goûter en personne. A toute heure du jour et de la nuit, marmitons, gâte-sauces, pâtissiers et maîtres queux s'activent devant les fourneaux gigantesques. On pourrait la qualifier de forge gastronomique en somme.

Alors qu'ils traversaient l'imposante cuisine, dame Saliène chancela sous le déluge de senteurs et de fumets appétissants. Un volée de chapons dorés et dodus passa devant elle, suivie d'un paon farcis aux fèves qui frémit sous son nez. Elle saliva d'abondance lorsqu'un ragoût de marcassin aux quatre herbes se présenta, reposant dans une jardinière de légumes colorés et odorants. A la vue d'un confit d'oie aux pommes rainettes qui s'éloignait à grand pas, dame Saliène, n'y tenant plus, se jeta sur plateau garni de douceurs fourrées au miel et aux amandes. Elle allait enfourner la pâtisserie quand son guide retint son bras et lui arracha l'objet de sa gourmande convoitise.

– Je ne puis me résoudre à vous laisser rejoindre ce monde révolu, dit-il, énigmatique, tout en entraînant rapidement la jeune femme vers la sortie. Vous devez avoir quelqu'un qui vous attend ou qui compte sur vous, alors je vous en supplie, ne touchez à rien.

– Mais, balbutia l'Aquitaine chagrinée, pourquoi ?

– Ne discutez pas, répliqua-t-il, je voulais vous voir embellir mon morne souvenir – subjugué que j'étais par votre beauté – sans penser un seul instant à votre liberté de choix.

Il ouvrit à la volée une porte qu'il fit passer avec douceur mais fermeté à la jeune femme. Une série de marches en partait pour rejoindre un couloir faiblement éclairé.

– Je veux rester auprès de vous, implora dame Saliène alors qu'il refermait déjà la porte.

– Je ne puis consentir un tel sacrifice, ma Dame, répondit Trayan juste avant que ne se ferme lourd battant.

Sous le regard stupéfait de la jeune femme, la porte disparut lentement pour laisser place à un mur poussiéreux qui condamnait – semblait-il – ce passage depuis des éons.

Géographie

La rivière Tournoyante marque la frontière entre les deux Ulflands. En remontant l'Ulfland du Nord en direction du cap Tawzy, avec pour horizons la mer Etroite à l'ouest et le Teach tac Teach à l'est, le voyageur traversera des régions sauvages au relief varié. Directement au nord de la rivière Tournoyante s'étendent les landes du Sekan, une région qui s'inscrit dans la logique des paysages de l'Ulfland du Sud avec ses nombreuses collines et ses défilés tortueux. Quelques forts en défendent les hauteurs, mais la plupart sont à présent en ruines, suite à l'invasion ska.

Au-delà du chemin des Quatre Vents, qui relie Port Vax à la forteresse de Poëlitetz, on pénètre dans la lande de l'Epine Noire, une terre marécageuse où l'on a plus de chances de rencontrer un hécepteur qu'un vilain. Quelques hameaux sont pourtant regroupés le long de la route de l'Estran, qui demeure le passage le moins risqué pour traverser la région du sud au nord. Puis, au-delà de ces marais, on arrive au massif de Clenstraw, un assemblage de monts rocailleux moins imposants que le Teach tac Teach voisin, mais auxquels les falaises abruptes et les pics déchirés donnent un aspect sinistre fort peu engageant. Autrefois, sur les hauteurs, plusieurs camps de mineurs exploitaient les carrières de granit et les mines d'étain. La conquête ska a fait fuir les mineurs et n'a laissé de ces exploitations que des bâtiments déserts et des puits béants. Les montagnes franchies, on entre dans la région la plus fertile du pays : l'Estran du nord, aux vertes plaines et aux bois accueillants qui nourrissent près de cent cinquante mille des deux cents trente mille habitants que compte le royaume. La capitale de l'ancien comté de l'Estran du nord est Trockshaw, une ville fortifiée bâtie sur un plateau au milieu de la plaine. Tout autour, s'étendent des champs et des vergers, parsemés de fermes et de moulins.

La pointe septentrionale du pays est moins peuplée, la végétation s'y fait plus rare et la prairie moins propice à la culture. La forêt de Gunwick constitue une remarquable exception qui ajoute encore à son mystère. Elle est, dit-on, hantée par des esprits sylvestres malveillants, et on la redoute presque autant que Tantrevalles.

La côte accidentée abrite dans ses baies quantité de petits ports de pêche, ainsi que d'autres plus importants, comme Port Vax et Kerquar. Les eaux froides de la mer Etroite regorgent de poisson et les pêcheurs, dans leurs petites barques, sont rarement inquiétés par les embarcations de guerre skas, croisant au large en quête de proies plus rémunératrices. A l'est, L'Ulfland est coupé du reste d'Hybras par le Teach tac Teach, excepté en une unique passe creusée par la rivière Tamsour et barrée par la massive forteresse de Poëlitetz. Plus au nord, les falaises de Kvar, longues d'une quarantaine de milles, séparent les hauts plateaux d'Ulfland de la plaine de l'Estran du nord. La rivière Slage, prenant sa source au pied du mont Ikès, descend en cascades les parois abruptes et se jette dans le large lac Quyvern.

Histoire

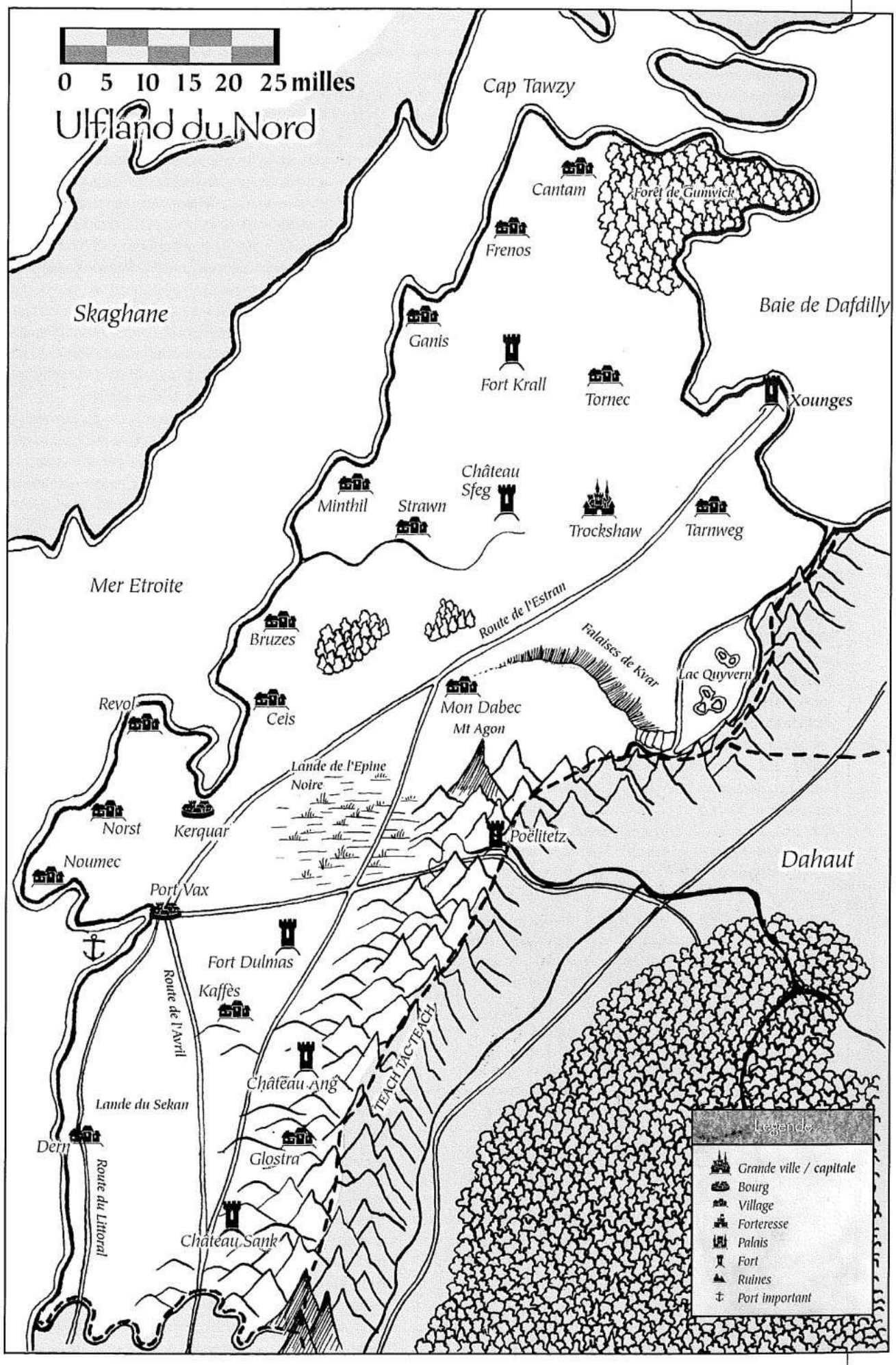
La naissance du royaume d'Ulfland du Nord en tant qu'état indépendant remonte à la guerre des Ulflands, entre Mercaptan et Roman, il y a six cents ans de cela. A la mort de Mercaptan, son fils, Tandred le Long, mit fin à la guerre en signant la paix avec Roman. Piètre homme de guerre, le nouveau roi était en revanche un excellent administrateur et, en quelques années, il sortit le pays du chaos dans lequel la guerre l'avait plongé, et renfloua les caisses de la couronne en relançant l'agriculture, la pêche et l'exploitation minière. Il fit ainsi de l'Ulfland du Nord un royaume largement plus prospère que son frère, longtemps ennemi, du sud.

Ses successeurs, sans être des génies de la politique, surent maintenir la région en paix et dans une certaine prospérité. Mais la paix finit par amoindrir peu à peu la puissance et la vigilance militaire de l'Ulfland du Nord : les rois rechignaient de plus en plus à dépenser pour maintenir une armée conséquente et comme aucun état voisin ne semblait vraiment menaçant, les soldats paraissaient mieux employés à travailler la terre qu'à dépenser leur solde dans les tavernes ; était-ce vraiment un tort ? Aussi, lorsqu'Olam Magnus, roi du Lyonesse, se lança dans ses conquêtes, le pays fut vite submergé par les armées ennemies et, promptement conquis, devint le duché d'Ulfland du Nord. Il resta sous la dépendance de la couronne lyonoise jusqu'à la fameuse guerre de succession faisant suite à la fuite d'Uther II en Bretagne, il y a seulement vingt-cinq ans.

Ayant reprit son indépendance, avec le roi Gax déjà à sa tête, le royaume tenta de se réorganiser. Malheureusement, il n'en eut pas le temps, car déjà ses voisins Skas montaient en puissance et se préparaient au combat. Lorsque les noires armées skas débarquèrent sur les côtes de l'Estran du nord, le royaume se retrouva sans défense efficace, à la merci de cet ennemi qui massacrait les soldats, capturait les paysans et les femmes pour en faire des esclaves, et devant lequel les villes tombaient les unes après les autres. Les armées ulfes survivantes se sont retirées dans le sud, afin d'organiser la résistance, et sont ainsi parvenues à ralentir quelque peu l'avancée de l'ennemi.

Aujourd'hui, l'Estran du nord et la lande de l'Epine Noire sont entièrement sous domination ska. Au sud, quelques foyers de résistance tiennent encore tête à l'envahisseur, mais l'ennemi est à présent trop bien implanté en Ulfland pour s'en inquiéter réellement. Le seul espoir des résistants repose dans une alliance avec l'extérieur. Mais qui oserait défier le terrible Skaghane ?

Officiellement, le royaume est toujours ulf, car le vieux roi Gax continue de se terrer dans sa forteresse de Xounges, sur les bords du Skyre, sourd à toutes les demandes de reddition de l'ennemi. Mais son gouvernement fantoche n'a guère de pouvoir, et les Skas, plutôt que de mener l'assaut d'une forteresse réputée imprenable, préfèrent agir avec diplomatie et par l'espionnage. Le vieux roi finira bien par mourir et son successeur sera certainement plus facile à manipuler.


0 5 10 15 20 25 milles
Ulfland du Nord
Cap Tawzy
Cantam
Forêt de Gunwick
Frenos
Skaghane
Baie de Dafdilly
Ganis
Fort Krall
Tornec
Xounges
Château Sfeg
Minthil
Strawn
Trockshaw
Tarnweg
Mer Etroite
Route de l'Estran
Falaises de Kivar
Bruzes
Lac Quyvern
Revol
Ceis
Mon Dabec
Mt Agon
Lande de l'Epine Noire
Norst
Kerquar
Poëlitetz
Dahaut
Noumec
Port Vax
Fort Dulmas
Kaffès
Route de l'Avril
TEACH TAC-TEACH
Château Ang
Lande du Sekan
Dern
Glostra
Route du Littoral
Château Sank
Légende
Grande ville / capitale
Bourg
Village
Forteresse
Palais
Fort
Ruines
Port important

Habitants

Triste royaume que l'Ulfland, en ces temps de domination étrangère. Innombrables sont les Ulfs tombés en essayant de résister à l'ennemi; innombrables également sont ceux que les Skas ont emmenés, prisonniers, pour leur servir d'esclaves sur leurs îles. Certains de ceux qui ont échappé à l'ennemi ont fuit vers le Dahaut, la Godélie ou l'Ulfland du Sud, d'autres se sont réfugiés dans les contrées les plus isolées du pays, où les Skas ne se donnent pas la peine d'aller les chercher, et tentent d'y refaire leur vie. D'autres enfin se sont rassemblés dans le sud, dans les quelques bourgs ou forts restés libres, et sont bien décidés à tenir le plus longtemps possible. L'invasion a réveillé le sentiment des Ulfs d'appartenir à un même peuple. Elle a bousculé avec force une tradition pourtant bien ancrée de solide individualisme. Les résistants expriment volontiers la grande fierté de se dire ulf et d'appartenir au peuple d'Ulfland du Nord et ils ressentent à l'égard de l'ennemi sanguinaire qui les a jetés hors de chez eux une haine sans pareille. La conquête du pays fut facile, car les Ulfs n'étaient pas organisés et la simple vision de ces chevaliers montant de noirs destriers, fonçant sur la piétaille, eut raison de leur courage. Mais maintenant, la rancœur aidant et n'ayant plus rien à perdre, les Ulfs sont prêts à tout pour regagner leur terre.

Dans les campagnes, on trouve encore beaucoup de hameaux isolés, trop éloignés des routes importantes pour intéresser les Skas qui les ont pour le moment épargnés.

Là, certains paysans mènent craintivement leur existence en sursis, se préparant à défendre au besoin, mais sans grand espoir, leur ferme et leur famille armés de fourches et de fléaux à grain. D'autres, la plupart, ont fui vers des contrées encore épargnées par les armées noires.

Le roi Gax.

Politique

La situation politique de l'Ulfland du Nord est pour le moins confuse. Dans les villes et les bourgs les plus importants, les Skas appliquent la loi martiale. Ne pouvant soumettre à l'esclavage la totalité des Ulfs, ils ont laissé à ces derniers un semblant de liberté, afin qu'ils puissent continuer à aller aux champs ou à pratiquer leurs artisanats. Le joug pesant sur les épaules des habitants se fait lourdement sentir, mais les soldats skas, avec leurs épées effilées et leurs visages durs, effraient tellement la populace que personne n'ose se révolter.

Dans les campagnes, en revanche, les habitants sont livrés à eux-mêmes. L'occupant envoie bien des patrouilles dans l'arrière-pays pour éviter qu'il ne sombre dans l'anarchie, mais il ne parvient pas à éviter que la plus grande portion des zones rurales échappe complètement à son contrôle.

Officiellement, c'est toujours le roi Gax qui gouverne le pays, mais ce monarque vieillissant et à demi aveugle, caché dans son palais de Jehaundel, n'exerce plus aucun pouvoir effectif. Les Skas lui envoient régulièrement des émissaires afin de négocier sa soumission, mais le vieux roi a la tête dure et n'accepte de se rendre sous aucune condition ; il s'est bien rendu compte que les Skas n'ont aucune envie de perdre du temps, de l'argent et des hommes dans un siège en bonne et due forme de l'imprenable Xounges.

Toutefois, il sait bien que son temps finira par arriver. Et le problème de sa succession se posera alors dans toute son acuité, car Gax n'a pas d'héritier, aucun de ses enfants n'ayant survécu à la maladie et à la guerre. Les émissaires skas s'appliquent à placer parmi les futurs prétendants des nobles peu scrupuleux qui sauront défendre les intérêts du Skaghane ou, au mieux, leur vendre carrément le pays. Malgré sa finesse, Gax a du mal à différencier ceux qui, dans sa cour, sont encore intègres de ceux qui travaillent déjà à la perte du royaume. On le garde dans l'ignorance de nombreux faits importants, le mensonge se mêlant à la vérité dans toutes les nouvelles provenant de l'extérieur des murs de Xounges et il a bien du mal à faire le tri. Avant de quitter ce monde, il se doit de désigner un successeur, mais jusqu'à présent, il n'a pu se résigner à prendre une telle décision, aucun des prétendants ne lui paraissant vraiment digne et capable d'assumer le poids de la couronne d'Ulfland du Nord dans les circonstances présentes.

Economie

Les redoutables galères skas naviguant sur la mer Etroite, les hauteurs infranchissables du Teach tac Teach et la région sauvage entourant le lac Quyvern ont contribué à isoler l'Ulfland du Nord du reste des Isles Anciennes. Autrefois, on s'y rendait par mer, et de nombreux navires de commerce en partaient pour se rendre en Godélie, en Lyonesse ou au Troicinet. Mais depuis la montée en puissance des Skas, la navigation est devenue bien dangereuse pour les bateaux regorgeant de denrées et de trésors. Aussi,

l'économie de l'Ulfland du Nord s'est elle peu à peu repliée sur elle-même. L'exploitation de l'étain et du granit, autrefois florissante, s'est essoufflée, la demande n'étant pas assez forte dans le pays même. Heureusement, le sol fertile ainsi que la pêche fructueuse sur les côtes de la mer Etroite suffisent à nourrir la population. Les rares marchands qui se risquent jusqu'à Port Vax ou ailleurs sur la côte du royaume, apportent des nouvelles et des produits que la quasi-disparition du commerce maritime a rendu rares et empochent du même coup de fabuleux bénéfices pour prix du danger encouru.

Actuellement, écrasé par l'envahisseur, le royaume a vu bien des cultures être abandonnées et tomber en jachère, et les mines laissées à l'abandon. L'occupant a du mal à administrer la région, faute d'hommes. Le souci principal restant avant tout de mater les rebelles, les champs attendront.

Dans les landes, de plus en plus de miséreux auxquels la guerre a tout pris se sont faits brigands et errent en quête de voyageurs à détrousser, ou bien attaquent une ferme encore épargnée par les Skas. Non, il ne fait plus bon vivre en Ulfland du Nord.

Curiosités et lieux notables

La forêt de Gunwick

Cette forêt recouvre la pointe de Damès, au nord de la baie de Dafdilly, et possède une redoutable et inquiétante réputation. Son nom lui vient d'un antique chevalier amnésique, Sir Gunwick-Sans-Mémoire, qui errait il y a de nombreuses années de par les Isles Anciennes à la recherche de son passé. Après avoir parcouru Hybras de long en large, ses pérégrinations l'amenèrent jusqu'à ce bois, alors paisible et accueillant. Dès son arrivée dans la forêt, le héros vint présenter ses hommages à la reine de ce lieu, une dryade nommée Cassanne. Son visage était clair et fragile, ses long cheveux de soie mauve brillaient dans la lumière du soleil et son regard était si étincelant qu'il en faisait presque cligner des yeux. Le chevalier, devant tant de grâce, tomba à genoux, tellement il était fasciné par cette créature magique. Cassanne, amusée par sa réaction, le pria de rester un peu avec elle, le temps de reprendre ses esprits et de lui raconter quelles aventures l'amenairent en ce lieu si isolé. Sir Gunwick se révéla alors un conteur talentueux et, sans s'en rendre compte séduisit la reine bien au-delà de ses espérances. Elle l'invita à rester en son palais aussi longtemps qu'il le désirait. Ils vécurent alors des jours des plus heureux, et les jours se changèrent en semaines, puis les semaines en mois ; mais lorsqu'une année entière se fut écoulée, le chevalier amnésique décida de reprendre la route. S'il avait découvert en ce lieu une facette du bonheur, il n'y avait pas pour autant trouvé la réponse à ses questions. Cassanne ne pouvait se résoudre à le voir s'en aller, et tant de constance dans les sentiments d'un être magique, réputé volage, ne pouvaient qu'attendrir le chevalier. Mais, déterminé au-delà de tout sentiment, il quitta la dryade en lui promettant de revenir une fois sa mémoire retrouvée.

A ce qu'on dit, Sir Gunwick parvint à accomplir sa quête, tant il avait de foi en son action. Il aurait reçu l'aide d'un obscur dieu des nuages et aurait finalement retrouvé sa mémoire passée. Le prix à payer était cruel pourtant : c'était la somme de tous les souvenirs qu'il avait accumulés durant sa quête. Il oublia ainsi la promesse faite à la dryade. Il oublia également tous les lieux des Isles Anciennes dans lesquels il s'était aventuré, et les personnes qu'il y avait rencontrées, et c'est pourquoi bien des faits concernant son histoire ont été perdus à jamais.

Cassanne attendit patiemment dans son palais fleuri, du moins aussi patiemment que le peut une dryade, mais elle finit par comprendre que le beau chevalier ne reviendrait jamais. Elle sombra alors dans une mélancolie profonde, restant cloîtrée dans sa chambre, incomprise par les créatures de la forêt, qui ne connaissaient pas le sentiment d'amour. Tel était le prix à payer par la pauvre dryade pour avoir voulu aimer un homme. Sa tristesse, cependant, s'effaça lentement, laissant place à une colère puis à une haine de plus en plus forte envers tout le genre humain. Un jour, elle revint se présenter à ses sujets, siégeant sur son trône, devant le palais, là où elle avait vu Sir Gunwick pour la première fois. Elle leur annonça que, désormais, il était permis à toute créature de la forêt d'infliger n'importe quel mauvais tour ou farce à quiconque y pénétrerait. Animaux, oiseaux, plantes et fées s'adonnèrent donc à de cruels jeux, dont les humains firent les frais et qui commencèrent à couvrir la région d'un voile de peur.

Aujourd'hui, la forêt maudite est crainte et évitée par les habitants des environs, trop d'histoires circulent racontant les mésaventures de ceux qui s'y sont aventurés ; même les plus braves n'osent plus aller ramasser du bois mort à sa lisière. Les villages les plus proches de la forêt ont été peu à peu désertés, les bûcherons sont partis vers des bois plus accueillants, les braconniers ont changé de gibier, et les druides eux-mêmes ne se risquent plus dans ce lieu maléfique. Certains d'entre eux racontent que les animaux peuplant la forêt de Gunwick sont d'horribles créatures hybrides : renards à tête de loup, sangliers à plumes, cerf à six pattes ou encore ours à cornes de bouc. Les plantes ne sont pas en reste de bizarreries, dit-on encore, et il ne serait pas rare de trouver des noix sous les hêtres, et des épines poussant sur les troncs des chênes. Qui peut savoir ce qui se passe réellement dans cette forêt, où personne n'est plus entré depuis des années. Des ronces ont poussé tout autour, et lorsqu'un promeneur s'en approche, elles s'épaississent et redoublent d'épines, ou alors s'écartent et laissent un large passage vers quelque piège mortel.

Le lac Quyvern

La rivière Slage prend naissance dans les élévations du Teach tac Teach, un peu au nord de Poëlitetz, et s'écoule de façon sinueuse parmi ses contreforts, finissant par dévaler en cascades les falaises de Kvar. Sitôt arrivée dans la plaine, elle se jette dans le lac Quyvern, qui s'étend sur plus d'une quinzaine de milles entre la Longue Dann et la plaine de l'Estran du nord. Ce lac et ses alentours méritent qu'on s'y attarde, car ils présentent nombre de curiosités tant plaisantes que dangereuses, qu'il vaut mieux connaître avant de s'aventurer dans la région.

La rive ouest du lac est dangereuse du fait de ses nombreux bourbiers, marécages et fondrières. Les boues de ses

rives sont certes parsemées de quelques bois de pins au sol plus propice au voyage, mais il est bien connu qu'une bande de pillards godéliens menés par le cruel Gargan-Chope-Vide y a établi son repaire. L'endroit constitue une bonne cachette pour eux, car tant Ulfs que Skas n'oseront jamais s'enfoncer dans les marais au risque de s'y noyer avec pour seul bénéfice possible la liquidation d'une poignée de pillards, aussi réputés soient-ils. Ils s'attaquent généralement aux fermes isolées, ainsi qu'aux marchands passant sur les routes des environs sans une conséquente escorte. Bien organisés, ils ont vite amassé n'a fait un petit butin qui n'a fait que propager leur renommée. Pourtant, en pillards méticuleux, ils laissent rarement des témoins derrière eux et lorsque la garde se met à les rechercher un peu trop activement, ils viennent attendre ici que les choses se calment. Ils savent se repérer dans ces bourbiers mieux que personne et y connaissent mille cachettes ou postes d'embuscade. Pour les en débusquer, il faudrait qu'une armée ratisse littéralement toute la région.

La rive est, au pied de la Longue Dann, est certes plus praticable que sa voisine de l'ouest, mais n'en est pas moins périlleuse, car une secte de druides ainsi qu'une autre de druidesses s'y sont établies. Leurs mœurs, d'après ce que l'on en raconte, sont des plus malsaines. Ils se réunissent en conclaves, au cœur des bois ou dans des grottes, y discutent de sujets relatifs à leur foi et accomplissent des rituels magiques qui ressemblent plus à des orgies qu'à des cérémonies religieuses. Lors de leurs grands banquets, organisés une fois par lune au bord du lac, on dit qu'ils mangent de la chair d'enfants, conformément à un rite aussi ancien qu'ignoble.

Une douzaine d'îlots couverts de pins parsèment la surface du lac. Ils sont sacrés aux yeux de ces druides qui ne tolèrent pas que les non initiés s'y rendent. Sur l'un d'entre eux, ils érigent chaque automne une grande statue d'osier représentant un homme ou un animal sacré - un corbeau, un cheval, un ours, ou encore un taureau. Cette statue forme une cage à l'intérieur de laquelle les druides enferment leurs ennemis, vivants ou sous forme d'effigies. A la veille du jour de Suaurghille, ils y mettent le feu et se livrent à une orgie particulièrement sordide.

Plus au nord, deux autres îles supportent les ruines de deux anciens forts se faisant face à quelques centaines de pas de distance. L'histoire de ces châteaux voisins n'est qu'une suite de rancœurs et d'animosités entre deux familles seigneuriales, querelles sans fin ni but, n'amenant que malheur sur malheur à ces noblesses rivales. Entre les deux châteaux, l'air et l'eau sont encore imprégnés du sang et de la haine qui ont alimenté durant des siècles ces rivalités stupides.

Au sud du lac, non loin de l'embouchure de la Slage, un hameau rassemble une vingtaine de maisons, étalées autour d'un petit port de pêche. C'est en ce lieu que le druide Dildah a ouvert sa fameuse auberge *La Ramure de Kernuun*, réputée pour ses excellents plats de poissons.

La lande de l'Epine Noire

Parmi les nombreuses régions sauvages de l'Ulfland du Nord, il en est une particulièrement sinistre que les voyageurs, quand ils le peuvent, évitent volontiers : la lande de l'Epine Noire. En fait de lande, cette terre est en majeure partie recouverte de marécages. D'après la légende, une plaine fertile s'étendait autrefois en cet endroit. Les Fomoires, créatures difformes aux pouvoirs magiques étranges, y avaient édifié une grande et puissante cité : Gueirdinn. Les Tuathas de Dannan, connus également sous le nom de Danéens, avaient juré la perte des Fomoires, et s'étaient résolus à les chasser des Isles Anciennes. Ils décidèrent d'user de toute leur magie dans le but de détruire Gueirdinn, cette ville étant un défi à la puissance de Dana. Ils se réunirent sur le plateau de Kendren, dans le Clenstraw, et durant plusieurs jours et plusieurs nuits, invoquèrent les puissances de l'eau et du ciel. A la fin du huitième jour, une pluie diluvienne se mit à tomber sur la ville et l'inonda, ainsi que toute la région alentour. Les Fomoires fuirent les eaux montantes et tombèrent sur les Danéens qui les exterminèrent. Aujourd'hui, le sol de la lande de l'Epine noir est toujours inondé, et, d'après certains dires, les vestiges de Gueirdinn sont encore visibles, quelque part au cœur des marais.

La route de l'Estran traverse cette contrée du nord au sud, et croise quelques hameaux qui se sont édifiés sur les seules

Voyageurs perdus dans la Lande de l'Epine Noire.

parties de terre cultivables de la lande, où des paysans ont entrepris le long travail de drainer l'eau du marais, travail qui se compte en générations. Le voyageur, après son périple sur le chemin détrempé, pourra apaiser sa faim et se reposer dans l'une des deux auberges relais situées le long de la route : *Le Drap Blanc* et *Le Chevalier Gambette*. Ces deux établissements ont été conçus selon le même impératif : offrir au client un abri sûr et confortable contre la pluie, le vent, les brigands et les créatures des marais. Ce sont de solides bâtisses, dont la cour est protégée par un rempart et trois ou quatre gardes armés qui se chargent au besoin de protéger les visiteurs. Les prix sont plutôt élevés, mais les chambres sont propres et bien chauffées. Les Skas ont laissé les propriétaires respectifs des deux auberges gérer à leur gré leur commerce. Ils ne s'intéressent guère à ce qui se passe dans la lande de l'Epine Noire et ils sont bien aise que des autochtones s'occupent de contrôler la route. De temps à autre, une patrouille vient à passer et s'abrite dans le confort des relais.

Si l'on s'éloigne de la route, malgré les risques qu'une telle initiative laisse entrevoir, on entre alors dans un territoire des plus désagréables et des plus dangereux. Il est très facile de s'y perdre, car les marais n'offrent aucun point de repère et la brume persistante limite considérablement la vision. Le sol cache une multitude de trous d'eaux ou de sables mouvants et même si, par chance, on évite ces pièges, la progression dans le terrain boueux est extrêmement pénible. Les nuits sont froides durant l'été, carrément glaciales l'hiver. Pour agrémenter le tout, cette zone éloignée de toute habitation, est hantée par nombre de créatures féroces telles les hécepteurs, aux bras longs et tordus, qui attrapent leurs proies pour ne plus les lâcher jusqu'à les avoir à demi dévorées, ou les terribles têtes-de-cheval, monstres qui se tapissent sous l'eau en ne laissant voir que leur tête à moitié émergée qui ressemble à s'y méprendre à la celle d'un cheval mort. Si un curieux s'en approche, espérant retrouver quelques valeurs dans les sacoches de la monture, la créature se révèle alors et happe le malheureux d'un coup de gueule.

En sus, comme si tout ce qui a déjà été dit ne suffisait pas, il peut arriver que l'on aperçoive, se découpant dans le brouillard à la tombée du jour, un être difforme, sur une seule jambe ou avec un seul bras, errant telle une âme en peine. Il vaut mieux alors prendre ses jambes à son coup, car il s'agit du fantôme en quête de vengeance de l'un des Fomoires tombé sous les coups des Danéens, un fantôme prêt à assouvir sa colère sur le premier venu, Danéen ou pas.

Le tableau dressé ci-dessus peut paraître exagérément lugubre, mais il est basé sur les récits de personnes qui se sont réellement aventurées dans les marais et qui ont eu la chance d'en réchapper. S'il semble un peu caricatural, il ne doit pas pour autant être trop éloigné de la réalité.

Poëlitetz

A l'endroit où la frontière du Dahaut touche à celle de l'Ulfland du Nord, un escarpement haut de mille pieds et long de cinquante milles, la longue Dann, domine la plaine des ombres. L'unique route conduisant de la plaine aux hautes landes de l'Ulfland passe par une cluse creusée au fil des siècles par la rivière Tamsour, qui descend des neiges du mont Agon. Une ancienne forteresse ferme l'entaille de ses blocs de pierre intégrés à la falaise. Elle avait été construite dès les premiers temps où les hommes s'étaient fait la guerre dans les Isles Anciennes. Les Danéens l'avaient dénommée Poëlitetz : « L'Invulnérable ».

Aujourd'hui, la forteresse est aux mains des Dauts, sous le commandement du comte Arnon de Derk. Ce dernier est des plus inquiets, malgré la réputation d'invulnérabilité du fort. En effet, si Poëlitetz a toujours défendu sans coup férir la frontière orientale de l'Ulfland du Nord, son efficacité est bien moins certaine en ce qui concerne la protection du Dahaut. Toutes les fortifications ont été édifiées de manière à présenter un rempart infranchissable du côté de la plaine des ombres, mais les bâtisseurs n'ont pas imaginé que le danger pourrait venir de l'ouest. Aussi les remparts sont-ils bien moins défendus de ce côté-là. Et maintenant, les Skas sont maîtres de l'Ulfland du Nord...

S'il est plutôt facile de prévenir une attaque qui viendrait de l'est, puisqu'une armée se déplaçant sur la plaine des ombres serait repérée bien avant qu'elle n'arrive à portée de flèches, il est nettement moins évident d'exercer une surveillance vraiment rassurante du côté ouest : le défilé y est sinueux et la vision y reste par conséquent fort limitée. Pour se défendre du risque d'une attaque surprise, les Dauts de Poëlitetz ont posté des vigies en avant de la fortification, sur les hauteurs du passage, et ont mis au point un système d'alerte par feux et signaux de fumées. Ainsi protégé, le comte espère pouvoir faire face si les armées noires tentaient un coup de main.

Le château est alimenté en eau par la Tamsour elle-même, ainsi que par quelques ruisseaux descendant les falaises de la Longue Dann. Ses réserves en vivres sont en revanche moins faciles à renouveler, car l'approvisionnement, depuis l'Ulfland du Nord, était à l'origine prévu par la cluse, à l'ouest. Les Dauts s'approvisionnent par la désertique plaine des ombres depuis qu'ils se sont rendus maîtres de la place.

La garnison compte une centaine de soldats, alors que la population totale du fort, incluant les serviteurs et les gens de la noblesse, s'élève à un peu plus de cent quatre-vingts. Tous ils vivent dans les sombres couloirs et les pièces étroites et basses de plafond de la forteresse, dans une austérité d'ameublement toute militaire. En ces temps de tension, les soldats sont plus que jamais sur le pied de guerre et personne n'aurait idée de se plaindre de la rigueur de la discipline ou de la froideur des cantonnements.

Ancré dans la montagne

Après Kaul Bocach et la Passe des Damnées, Poëlitetz est le troisième et dernier passage franchissant le Teach tac Teach et le seul menant en Ulfland du Nord.
La forteresse fut bâtie à l'extrémité est de la cluse de la Tamsour, dans le dessein de défendre les landes d'une attaque provenant de l'actuel Dahaut. La longue Dann, avec ses falaises abruptes, constitue un véritable mur sortant de la plaine des ombres et interdisant tout passage vers l'Ouest. Au milieu de l'escarpement, Poëlitetz semble intégrée au roc. Sa porte, bardée de fer, aux battants épais de près de trois pieds, est protégée par une lourde herse. Lorsqu'on la lève, c'est comme une gueule géante qui s'ouvre pour dévorer la plaine. Hors cette entrée, les seules ouvertures que l'on peut apercevoir sont les nombreuses meurtrières placées de part et d'autre, prêtes à accueillir comme il se doit les éventuels assaillants. Qui aurait la témérité de mener un assaut contre cette forteresse ? Attaquer Poëlitetz, c'est attaquer la montagne elle-même.

Port Vax

Abrité dans le fond de la baie de la Vieille Sirène, Port Vax est le port plus important d'Ulfland du Nord avec cinq mille habitants. Il a longtemps servi de relais entre Dun Cruighre et Suarach, du temps où l'on pouvait naviguer sans crainte dans la mer Etroite. Ce fut la première ville à tomber aux mains des Skas.

Le comte Julk sur les remparts de Trockshaw.

Ces derniers, profitant de l'effet de surprise, la conquirent très facilement. Ils avaient besoin d'une tête de pont pour débarquer sans difficulté leurs soldats sur Hybras et d'une base de départ pour leurs conquêtes. Port Vax, avec ses eaux calmes et son enceinte élevée, convenait à merveille à leurs desseins. Une fois la ville en leur possession, juste après la bataille, ils pendirent tous les soldats au haut des remparts et embarquèrent une bonne partie de la population civile sur leur galères, afin qu'elle serve d'esclave au Skaghane. Ils garnirent les murs de gardes se préparant à une contre-attaque qui tarda à venir, l'armée ulfe ayant eu du mal à se mettre sur pied. Néanmoins, par un froid matin d'aibreàn, le jeune comte de Julk réunit ses deux mille hommes devant les murs de la ville avec béliers, échelles, cordes et grappins, déterminé à mener l'assaut. Il savait qu'un siège était inutile, car il ne pouvait couper l'accès à la mer. Il lui fallait prendre Port Vax par la force.

Les Skas avaient été avertis à l'aube qu'une armée approchait et se tenaient prêts. Sous le commandement du Duc Xehandre, ils firent une sortie éclair avec leur cavalerie lourde. Dans le camp ulf, ce fut la débandade. La piétaille, complètement paniquée, fut dispersée, et, pour de nombreux soldats, ce fut la dernière bataille. L'armée ainsi mise en déroute, les Skas pouvaient maintenant librement se lancer à la conquête de l'Ulfland du Nord. Ils ne s'en privèrent pas

Vu du ciel, Port Vax ressemble à un croissant bordant l'extrémité de la baie. L'enceinte, haute de quinze pieds, se prolonge jusque dans la mer et ne laisse guère plus de vingt-deux pas aux bateaux pour pénétrer dans le port qui peut être ainsi facilement défendu. Depuis la porte Bleue, l'unique entrée de la ville, quatre routes partent à travers les landes. La route de l'Etain mène tout d'abord à Kerquar, un port plus modeste à moins d'une trentaine de milles au nord, puis traverse le massif de Clenstraw jusqu'à Trockshaw, pour aboutir à Xounges. Le chemin des Quatre Vents, une route antique entièrement pavée, dont des bornes indiquent au voyageur chaque mille passé, file droit à l'est, jusqu'à Poëlitetz. La route de l'Avril s'enfonce dans les collines de l'Estran, passe par le château Sank, un important centre administratif, et rejoint la route de la rivière Tournoyante en Ulfland du Sud. La route du Littoral, enfin, suit la côte en direction du sud, conduisant directement à Suarach.

Port Vax est un carrefour incontournable pour tout négociant d'Ulfland du Nord en tant que liaison entre la mer et l'intérieur des terres; la ville a tiré une grande richesse de cette position stratégique. A l'intérieur de ses murs, les rues sont larges, laissant la place aux chariots des marchands. Les maisons sont presque toutes construites en pierre, preuve supplémentaire de l'opulence qui y régnait, et comportent deux ou trois étages. Il y a bien longtemps, du temps de l'Ulfland uni, le marché du port était l'un des plus importants des Isles Anciennes et les marchands venaient de loin y commercer, d'Armorique, de Galice et même d'Irlande. Mais en la triste époque que nous vivons, on croise plus de soldats que de commerçants et plus d'esclaves que de marins sur la place du port.

Trockshaw

Trockshaw est l'ancienne capitale du comté de l'Estran du nord; elle est également la seule véritable ville de la région et compte dans ses murs la bagatelle de vingt-cinq mille âmes depuis que la population environnante y a trouvé refuge. L'Estran du nord a toujours été la contrée la plus fertile du royaume, profitant des cultures de céréales, de fruits et de légumes en quantité. La ville a donc bénéficié de grandes rentrées d'argent puisqu'elle rassemblait les impôts du comté. Cette richesse est bien visible à celui qui déambule dans les rues de la cité : les maisons sont pour la plupart d'une architecture raffinée, les poutres sont souvent ornées de sculptures fantaisistes, œuvres de maîtres charpentiers soucieux de laisser leur marque dans le souvenir des habitants. Les fenêtres sont larges et le plus souvent vitrées,

elles laissent entrer la lumière en abondance dans des pièces admirablement meublées. Certains toits sont couverts de tuiles de cuivre verdâtre et sont équipés de rigoles qui dévient l'eau de pluie dans des tonneaux, évitant ainsi de détremper la rue.

Comme dans les quelques villes encore libres d'Ulfland du Nord, la vie y a bien changé ces dernières années : la garnison s'est renforcée, les paysans des alentours sont venus en masse s'y réfugier, et tous guettent avec inquiétude le moment où les noires armées vont s'avancer vers la ville en sursis. Trockshaw, située sur un plateau dominant la plaine, est entourée d'une épaisse enceinte que le comte Julk a fait encore rehausser, à la fois pour en augmenter la qualité défensive et pour occuper les paysans désœuvrés. Le comte est prêt à recevoir les Skas à coup de flèches et de chaudrons d'huile bouillante ; il est d'un caractère tenace et ne laissera pas sa ville tomber avant d'en avoir fait payer le prix à l'ennemi. Mais il ne se fait guère d'illusion sur l'issue de la bataille. Il ne peut compter sur aucun renfort, les messagers qu'il a envoyés à Xounges pour quérir l'aide du roi Gax ne sont jamais revenus. De toute façon, le vieux monarque a certainement assez de soucis avec sa propre forteresse...

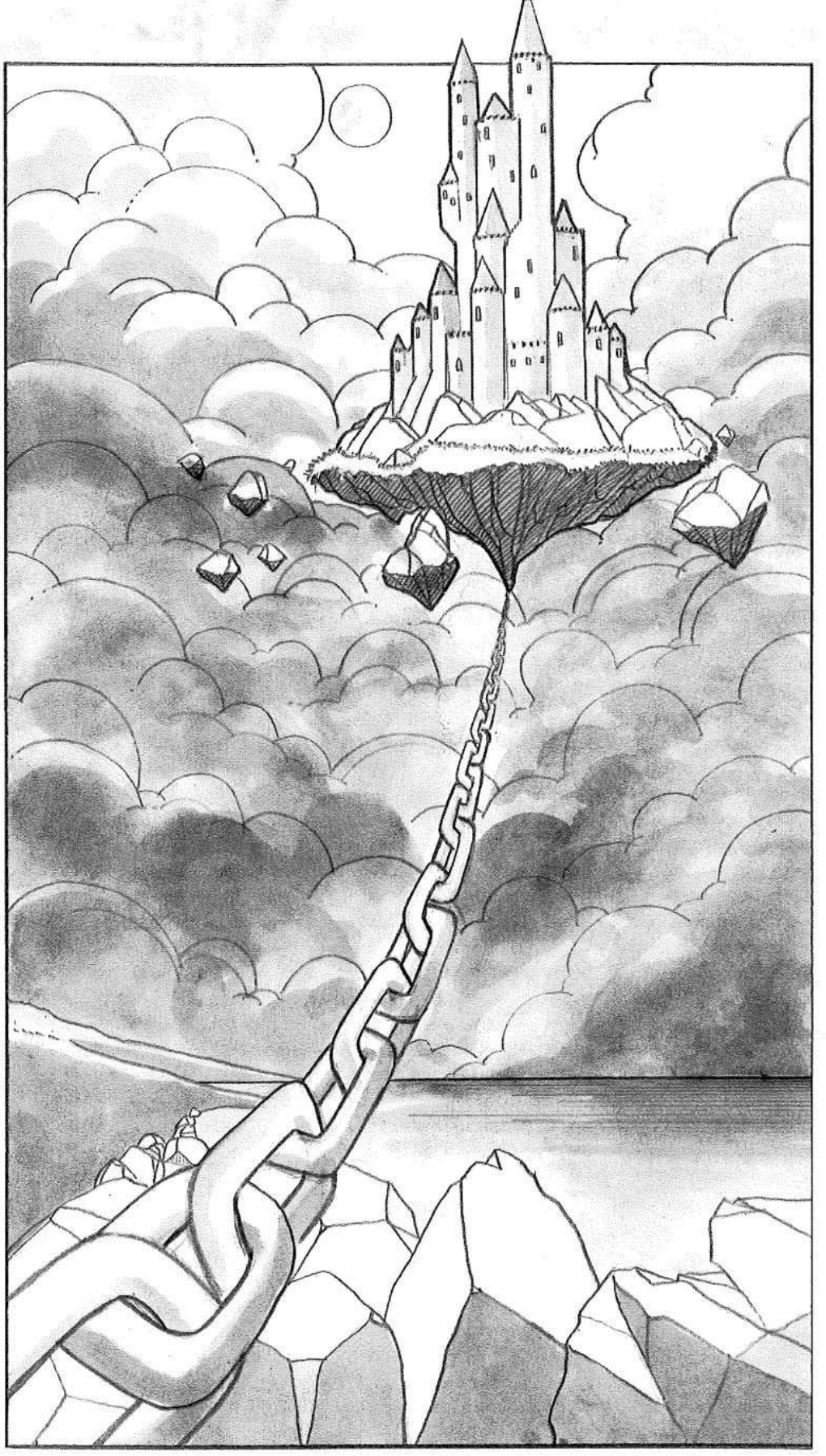
Xounges

A l'instar de Titzin Fyral et de Poëlitetz, la ville-forteresse de Xounges passe pour être imprenable. Elle a été édifiée à la pointe d'une péninsule rocheuse, dont les falaises plongent sur plus de cent quatre-vingts pieds dans l'eau du Skyre et fait face à Dun Cruighre, la capitale de l'ancien duché de Fer Aquila, actuellement la ville la plus prospère du royaume de Godélie. Sa construction remonte à l'époque de l'Ulfland uni. En ces temps dorés, le roi Fidwig, dans le plein exercice de son pouvoir mégalomane, avait décrété la construction de la forteresse inviolable, Xounges l'invincible ; dix mille hommes peinèrent vingt années pour édifier un système de fortifications basé sur des murs de granit de cent dix pieds de haut pour trente sept pieds d'épaisseur à leur base. Les murailles ferment la chaussée à l'endroit où elle est la plus étroite, puis la coupent à nouveau là où elle pénètre dans la ville, s'avançant ensuite dans le Skyre en décrivant une courbe pour protéger le port contre une attaque par la mer. Vue de la mer, la ville se présente comme une masse de pierre grise et d'ombres noires au dessin complexe, sous des toits de tuile brune. Une fois les travaux achevés, et presque comme s'il y avait pensé à retardement, le roi Fidwig commanda un palais et Jehaundel fut construit selon une échelle aussi prodigieuse que les remparts de Xounges. Depuis cette époque, les fortifications de la ville n'ont pas été modifiées d'une pierre, et aucune armée ne s'est montrée suffisamment téméraire pour lui porter un assaut. Jehaundel, à présent le palais royal de Gax, présente une façade massive du côté de la place du marché, mais, depuis l'époque prospère du roi Fidwig, le bâtiment a perdu beaucoup de son antique splendeur. Ses salles vieilles de six siècles sont grandes, mal éclairées, mal chauffées, et n'offrent finalement que peu de confort. Les plafonds sont si hauts qu'ils disparaissent dans l'obscurité, les sols sont couverts de nattes de jonc tressées, et les imposantes cheminées, n'accueillent que de petits feus de tourbes brûlant à l'étouffée en raison de la difficulté à se procurer du bois.

Réfugiés dans les murs de Xounges, les trente mille Ulfs de la capitale sont en sécurité relative vis-à-vis des Skas. Cependant, l'isolement de la ville, en état de siège et coupée du reste du royaume, pèse sur le moral des habitants, qui ne savent combien de temps encore leur liberté fragile durera. Les soldats patrouillent sur les remparts sans réelle conviction, sachant que la ville ne tombera pas sous les coups des trébuchets, mais par une manœuvre politique sournoise des Skas. Les citadins aiment et respectent leur roi, qui ne plie pas aux requêtes de l'ennemi, mais ils savent aussi combien sa santé est fragile et redoutent son assassinat par un traître, car ils sont persuadés que la noblesse est prête à tous les compromis avec l'envahisseur pour préserver ses privilèges. L'ambiance de Xounges est donc pesante et lourde d'un futur qui n'est que trop probable.

Un château excentrique

Le château du comte Julk, un édifice à trois tours d'architecture très simple, se distingue par les couleurs chatoyantes avec lesquelles ont été peints ses murs. Il domine la place du marché, sur laquelle a été édifiée par le passé une grandiose statue de bronze représentant le roi Fidwig à cheval, une hache et une épée en mains.



15

MAGIE & MAGICIENS

Où l'on retrouve l'intrépide Cand errant sur les pentes du Teach tac Teach, à la recherche d'une hostellerie bien cotée, ou à défaut, d'une chaumière à la table abondante qui le soulagerait de sa solitude et mettrait un terme aux récriminations toujours plus bruyantes de son estomac désœuvré.

D'un bras frappé par la lassitude, le jeune Cand écartait les branches odorantes que les sapins laissaient négligemment traîner en travers de son chemin. Ses jambes, rendues douloureuses par les heures de marche, conféraient à sa démarche l'aspect titubant de l'ivresse avancée, mais dans le cas présent seule la fatigue en était responsable. Encore une ramure repoussée et le jeune homme se retrouva à la lisière d'une clairière pleine de rocailles moussues. Il s'arrêta, interdit, plus alerté par son instinct que par sa vue emplie de chimères rôties et de mirages en sauce. Il cligna plusieurs fois des paupières afin de reprendre pied dans la réalité. Ce qu'il vit le fit douter d'avoir réussi à quitter ses illusions gastronomiques, bien que cette nouvelle apparition ne recelât de prime abord rien de bien appétissant. Au centre approximatif de la clairière, se tenait un personnage assez petit, mais robuste, à la peau olivâtre et aux cheveux flamboyants. Il portait une paire de braies assorties à sa chevelure, brodées de volutes d'or qu'un large et tarabiscoté ceinturon – rehaussé de gemmes – retenait à la taille. L'individu semblait préoccupé par un objet profondément planté dans le sol, qui ressemblait à s'y méprendre à une ancre de navire presque aussi grande que lui. Solidement noué à l'organeau, s'élançait vers le ciel un câble qui, très haut, se perdait dans les nuées laiteuses. Heureux de rencontrer autre chose qu'une bête sauvage aussi affamée que lui, Cand s'avança à découvert en s'efforçant de paraître aussi avenant que possible. L'autre se retourna à son approche, sans manifester la moindre surprise. Ses yeux en forme d'amande jaugèrent un instant le nouvel arrivé, puis se reportèrent sur l'objet de sa réflexion contrariée.

– Belle journée n'est-ce pas ? lança de manière enjouée le jeune Cand, que l'étrangeté de la situation rendait plus perméable aux banalités.

– Elle serait sans doute idyllique si je n'avais à m'acquitter d'une si déplaisante tâche, répondit le personnage bigarré en se frottant pensivement la pointe du menton. Osant à peine deviner l'exacte teneur de la mission, le jeune homme lui demanda :

– Excusez ma déplorable indiscrétion mais… quelle est donc cette besogne que vous répugnez à accomplir ?

– Il me faut lever l'ancre… lâcha l'individu dans un soupir à fendre l'âme. Moins affecté par la détresse de l'autre que par sa propre précarité, Cand se força à débouter sa curiosité grandissante et, pragmatique, se renseigna :

– Y aurait-il la moindre chance de pouvoir trouver de quoi se restaurer à bord… de ce navire… aérien ? acheva-t-il avec hésitation tout en jetant un coup d'œil vers le ciel. L'autre le regarda comme s'il venait de lancer une mauvaise boutade.

– Vous voulez sans doute parler du Palais Volant de Tamurello l'Archimagicien, lui répondit-il avec une emphase un peu forcée. Je doute qu'il soit en ce moment d'humeur à recevoir un invité, quelle que soit sa dimension de provenance, son statut cosmique ou la gravité de sa doléance.

– De plus, ajouta-t-il, une pointe de malice dans la voix, je ne suis pas étranger à sa colère, et je dois admettre que lorsqu'il doit châtier, hé bien, ses punitions ne manquent pas de sel.

– En effet, saliva le jeune Cand à l'évocation de l'élémentaire condiment, il paraît impossible à un homme seul de déraciner cet ancrage sans le recours à un puissant mécanisme de levage.

– Peuh ! rétorqua l'autre avec hauteur, il suffirait d'un simple claquement de doigts ! Etrangement, Cand ne songea pas un instant à se gausser de la vantardise, tant elle possédait le poids d'une inébranlable vérité. L'individu semblait tout à fait capable de faire ce qu'il affirmait et de la manière qu'il annonçait.

– Alors, demanda Cand, qu'elle est donc l'origine de votre… impuissance ? Il regretta aussitôt l'usage du dernier terme, mais l'autre répondit sans relever :

– Hé bien, Son Excentricité l'Archimagicien Tamurello, par mesquine vengeance, m'a ordonné de lever l'ancre… à la main ! déplora-t-il, l'air abattu.

– Je suis prêt à vous offrir mon assist… commença le jeune homme, plein de compassion, mais peu convaincu de l'utilité de sa proposition.

– J'accepte avec joie cette assistance ! trancha l'individu, reconnaissant. Puis, plus suspicieux, il demanda :

– Quel est le prix de votre largesse ? Le jeune Cand s'empara de l'opportunité qui se présentait à lui de mettre fin aux tourments de l'inanition.

– Je souhaite, énonça-t-il avec une lenteur calculée, pouvoir m'attabler confortablement devant un copieux repas, accompagné d'un vin nouveau et d'une musique légère et digestive. Car voyez-vous, poursuivit-il sur le ton de l'excuse, j'erre de par ses contrées hostiles depuis des jours sous le régime déplaisant de la privation et de l'abstinence, à tel point que je pourrais sans dégoût manger mes bottes.

– Je ne vois là rien de déraisonnable, acquiesça l'autre, songeur. L'intendance ne sera pas alertée par quelques manques dans les provisions et par d'infimes absences du mobilier…

– Marché conclu ! s'écria-t-il, en tendant ostensiblement la main vers Cand. Ce dernier s'empressa de sceller le pacte d'une vigoureuse poigne, sans vraiment se soucier de sa réelle capacité à honorer sa part du contrat. Ensuite, l'autre l'invita du geste à déterrer l'ancre. Tentant crânement sa chance, le fougueux aquitain saisit à bras le corps l'arrimage… qu'il souleva avec une facilité déconcertante. Aussi léger qu'une plume, le massif ancrage échappa à sa prise et commença une rapide ascension. D'un bond leste l'autre se jucha sur le jas de l'ancre qui gagnait toujours plus de hauteur. Il fit un signe que Cand interpréta comme salut, puis sa silhouette se résuma à un point qui finit par disparaître dans les nuages.

Persuadé d'avoir joué le rôle du dindon de la farce, le bouillant Cand lança une bordée d'injures vers le ciel qui ne daigna pas répondre à ses foudres. A peine soulagé, il se résigna à quitter la clairière le ventre vide et se retourna pour en rejoindre la lisière. C'est alors qu'il buta contre un siège de style romain, coiffé d'un dodu coussin de velours, qui permettait de prendre place devant une large table encombrée d'un grand plat couvert et d'une aiguière de cristal au contenu carminé. Sans plus attendre, l'affamé s'installa confortablement et se servit une pleine coupe de vin qu'il porta aux lèvres. Ce qu'il but lui donna aussitôt l'envie de passer aux choses sérieuses, c'est-à-dire au repas. Il souleva à demi le couvercle du plat et se prépara à chavirer sous le florilège de sensations qui s'en échapperait. Ce qu'il découvrit ne provoqua qu'un concert de borborygmes sonores émis par ses entrailles indignées : accompagnées de champignons poêlés et de petits légumes braisés, gisait dans une onctueuse sauce au poivre vert une paire de bottes semblables aux siennes et aussi peu comestibles. Il maudit alors sa propre faconde et les gens de magie qui en profitaient sans honte.

L'origine

Notre monde, la Terre n'est pas unique dans l'Univers. Il existe, en effet, une infinité d'Autres Mondes, tant physiques qu'imaginaires. Sur ceux-ci, vivent des créatures dotées de pouvoirs féeriques.

Il y a bien longtemps de cela, certains de ces êtres voulurent visiter la Terre, un monde alors partagé entre plusieurs dieux. Gaïa était la plus importante des divinités impliquées dans le processus de création de la Terre et elle était peu disposée à voir de nouveaux arrivants débarquer sur son œuvre. Elle refusa tout naturellement l'accès aux créatures imaginaires, de crainte qu'elles ne sèment la pagaille dans son monde bien ordonné. Déçues, celles-ci s'arrangèrent avec Atlante, le dieu chargé des mers et des océans. Certains érudits pensent qu'il n'était pas en très bons termes avec Gaïa, jaloux des passionnantes créatures des domaines de la Grande Déesse, arbres, plantes, animaux. Atlante considéra favorablement la demande des êtres imaginaires, mais il ne pouvait y accéder à cause d'un pacte immémorial entre les dieux qui prévoyait le respect des aires d'influence de chacun. Il n'était pas permis au dieu des mers de régner sur une portion de terre. Le dieu réfléchit longuement avant de trouver une solution qui lui sembla élégante pour réaliser son désir sans se trouver en conflit avec la lettre du pacte, dont l'esprit ne le préoccupait plus guère. Puisqu'il n'avait pas le droit d'étendre son influence sur les terres émergées de ce monde, il allait en créer de nouvelles à partir de la matière de son propre dicastère : le fond des océans, dont personne n'oserait lui contester le contrôle. Il accéda alors avec un grand plaisir à la demande des êtres imaginaires et fit jaillir des eaux une parcelle de territoire, Hybras, afin d'y installer les nouveaux arrivants. Les créatures imaginaires, constituées de matière-fée presque pure, débarquèrent sur ce nouveau terrain de jeu et s'y amusèrent passablement. Elles transformèrent les rochers peu avenants du fond des océans en champs de fleurs parfumées, édifièrent des cathédrales d'arbres magnifiques, couvrirent de mousses multicolores les pierres les plus visibles, saupoudrèrent de neige dorée le sommet des montagnes. Elles finirent néanmoins par trouver que tout cela ressemblait trop au monde qu'elles avaient quitté et leur amusement commença à s'estomper. Elles en référèrent donc à Atlante et lui demandèrent de diversifier leurs expériences. Le dieu rapprocha Hybras des terres habitées par les hommes et laissa les premiers d'entre eux qui virent le jour dans les royaumes de l'est et du nord trouver son île et s'y installer. Les êtres imaginaires quittèrent alors la grande forêt centrale, qui n'allait pas tarder à prendre le nom de Tantrevalles, et commencèrent à se mêler aux nouveaux arrivants, qui n'étaient composés que de la lourde substance terrestre.

Gaïa, qui était très en colère contre Atlante, mais qui n'osait pas s'en prendre aux créatures de celui-ci parce qu'elles lui appartenaient en propre, ordonna alors au dieu des mers de mettre fin à leur existence si dérangeante. Comme il se garda bien de le faire, la Grande Déesse en appela aux autres dieux et tous se réunirent. Une longue et pénible discussion commença, car beaucoup en profitèrent pour solder les comptes restés en suspens, pour rappeler les débordements et les injustices de chacun. Atlante n'y prêta aucune attention, jugeant les accusations qui le flétrissaient comme un cacardage de radoteurs jaloux. Pourtant, les dieux parvinrent à se mettre d'accord : ces Arcadiens devaient repartir ou disparaître, la terre d'asile que leur avait accordée Atlante devait retrouver sa place au fond des océans. Si le dieu marin était contraint d'obéir à cette décision, il n'était pas obligé de le faire rapidement. Il condamna les créatures féeriques à voir agoniser leurs pouvoirs d'imagination, qui allaient peu à peu être dissipés sur l'ensemble de la Terre gaïane.

C'est ainsi qu'au fil des ans, la balance des échanges de fluides qui se firent entre les deux peuples, terrestre et fée, pencha en faveur des hommes. La substance terrestre commença à peser lourdement, jusqu'à dissoudre la substance féérique, plus légère et plus faible, devenant toujours plus minoritaire à chaque nouvelle arrivée d'hommes du continent dans ce qui fut la cour de récréation des créatures d'Arcadie. Par ces échanges, cependant, les créatures imaginaires donnèrent un peu de fantaisie et d'imagination aux humains qui en manquaient tant, perdant eux-mêmes ces qualités, altérés par l'essence humaine. Ainsi, ils furent corrompus par la substance terrestre et se modifièrent : ils devinrent des trolls, des ogres, des merryhews, des dryades, des faunes, des gobelins, ou, au mieux, des fées, en fonction de la proportion restante de substance imaginaire en eux. Tous ces êtres fées qui possèdent une part de sang humain sont appelés hafelins.

Finalement, conscients du danger d'extinction qui les menaçait, ils voulurent quitter la Terre gaïane. Malheureusement, le contrat qui les liaient au dieu ne leur était pas favorable : ils pouvaient en effet retourner sur leur Monde d'origine, l'Arcadie, mais à condition de sacrifier leurs pouvoirs au bénéfice d'Atlante. Entre deux maux, les hafelins hésitèrent longtemps avant de choisir le moins immédiatement dommageable. Ils se retirèrent tous dans la forêt au centre de l'île d'Hybras et en firent un refuge sur Terre. Ils décidèrent d'éviter autant que possible les humains, afin de préserver leur espèce le plus longtemps possible. Nostalgiques, ils essayèrent de recréer ce qu'ils regrettaient le plus de leur Monde d'origine et bâtirent dans ce dessein des shees, les forts des fées, de véritables bulles d'imaginaire accrochées à la réalité. Ces palais invisibles leur permettent de se sentir vraiment chez eux, en les protégeant de tous les indésirables et en leur assurant une conservation plus importante de leurs pouvoirs d'imagination. Malgré ces mesures, le peuple fée est condamné à disparaître à plus ou moins long terme, car la substance terrestre reste trop présente, même dans leurs nouveaux refuges.

La magie

Tous les êtres imaginaires en pleine possession de leurs moyens ont naturellement la capacité extraordinaire de parcourir en pensée leur Monde d'origine, de le visualiser pleinement. Ils sont donc capables d'imaginer quelque chose qui n'existe qu'en Arcadie, et ce n'est

guère difficile car tout y est possible, surtout l'invraisemblable, puis de l'échanger avec une partie du monde réel où ils se trouvent en lui faisant prendre forme, substance et poids. Cela leur permet de rendre possibles des actions complètement irréalisables autrement. C'est ce que les hommes appellent la magie.

Malheureusement, les êtres fées qui sont sur Terre, ont perdu une partie de leur imagination et ne sont plus capables de telles prouesses, la substance terrestre qui les entoure étant trop lourde à manier. Les shees sont les seuls endroits où la magie spontanée reste possible. Dans ces forts, situés entre l'Imaginaire et la Réalité, les êtres fées retrouvent presque la totalité de leurs pouvoirs. Ce sont les lieux sur Terre qui se rapprochent le plus de l'Arcadie et qui sont donc les plus propices à la magie. Il n'y a pratiquement pas d'interférences, et les fées peuvent y faire ce que bon leur semble, sans limites.

Les êtres fées perdent quasiment la totalité de leurs pouvoirs spontanés lorsqu'ils quittent le shee. Néanmoins, ils continuent à pratiquer la magie en faisant appel à des créatures constituées de pure substance imaginaire, les sandestins, qui accomplissent à leur place la transposition magique. Les Arcadiens communiquent avec elles par un système de codes syllabiques et de gestuels pour les faire agir de façon prédéterminée. C'est ce que les humains appellent lancer un sort. Cependant, à chaque fois qu'un sandestin transpose une part d'imaginaire dans le monde réel, il transpose de même une part de concret dans son monde, le polluant du même coup. Il faut donc user avec parcimonie de la magie, car elle corrompt le monde imaginaire et irrite grandement les sandestins.

Les hafelins ont de tous temps connu les sandestins et ils ont mis à profit cette relation pour répertorier et codifier une infinité de sortilèges différents. Les hafelins héritent également du pouvoir des mordets, un zeste d'acrimonie et de méchanceté, exprimé sous forme de malédiction. Ce sont des espèces de sortilèges, qui ont la particularité d'être toujours désagréables pour celui qui en est la cible. Les mordets sont utilisés pour jeter le mauvais œil sur un humain déplaisant, ou pour affliger le voyageur imprudent d'oreilles d'âne.

Les limites de la magie

Les êtres imaginaires établis sur la Terre gaïane, avaient passé un contrat avec Atlante : en échange de l'ouverture d'un passage menant sur Terre et de la création de l'archipel connu sous le nom d'Hybras, les êtres fées s'engagèrent à respecter un certain nombre de lois fixées par le dieu (*cf.* tableau ci-contre).

Ce contrat est scrupuleusement respecté par les hafelins, même si, de nos jours, rares sont ceux qui se souviennent des raisons de son établissement. Il semblerait que ce soit devenu une habitude que tout le monde respecte plus qu'une véritable obligation.

Les lois d'Atlante

Les êtres fées ne peuvent pas revenir sur leur Monde originel sans perdre leur pouvoir. *Deux raisons ont poussé le dieu marin à imposer cette règle.*
D'une part, il voulait éviter que des hafelins repartent contaminer l'Arcadie avec le poids de la substance terrestre emmagasinée sur la Terre déséquilibrant ainsi les légers mondes imaginaires.
D'autre part, et c'est de loin la raison la plus importante, il craignait l'inconstance, la frivolité et le manque de persévérance des êtres imaginaires et ne voulait pas voir tous les efforts accomplis être rapidement réduits à néant. Il craignait de devenir la risée des autres dieux si ses créatures les plus précieuses disparaissaient à peine apparues sur la Terre gaïane. C'est pour éviter cette déconvenue qu'il choisit d'interdire aux créatures imaginaires de repartir sans d'abord lui sacrifier leur pouvoir.

Les êtres fées ne peuvent pas tuer directement, grâce à la magie. *Atlante ne voulait pas voir ses protégés décimer les indigènes, créatures de ses semblables. Les dieux ne l'auraient pas toléré et n'auraient pas manqué de se rappeler comment Atlante s'était joué de l'accord qu'ils avaient conclu en arrachant les Isles Anciennes aux fonds marins.*

Les magiciens

Des unions entre les êtres fées et les humains naissent des créatures hybrides, les enfants des fées. La part de sang fée est très importante chez ces demi-humains, et des anomalies physiques les distinguent des hommes ordinaires : oreilles pointues, cheveux verts, yeux dorés, etc. Les hybrides connaissent souvent quelques tours magiques que leur a appris leur parent féerique, mais ils sont encore trop insouciants et trop volages pour se lancer dans les études nécessaire pour devenir magicien. Leur part d'hérédité fée leur entrouvre les portes de la magie, mais celles-ci se referment aussitôt, car leur esprit est trop vagabond pour véritablement leur permettre d'acquérir la force de caractère nécessaire à la mémorisation des sortilèges. Quant à leur part de substance terrestre, elle leur interdit l'accès aux forts des fées. Ainsi, les hybrides sont souvent des êtres solitaires, assez malheureux et aussi étrangers à l'humanité, à laquelle ils font peur par la brutalité et l'extrême versatilité de leurs réactions et de leurs émotions, qu'aux véritables êtres fées, dont les sépare à jamais leur lourdeur. Mais, heureusement, il arrive parfois qu'ils se découvrent une âme sœur. Les amours rarissimes d'un hybride et d'un être humain peuvent donner naissance à un être à l'aspect parfaitement ordinaire, mais ayant suffisamment de sang fée pour devenir un magicien. Il se peut aussi, bien entendu, que quelques traces visibles de l'héritage féerique se propagent sur plusieurs générations. Toutes les raisons qui viennent d'être énoncées expliquent sans peine pourquoi il y a très peu de véritables lanceurs de sorts. Et il faut encore ajouter que l'esprit le mieux né et le mieux disposé ne deviendra jamais un vrai magicien sans la formation appropriée.

Lancer un sort se fait toujours de la même manière, quelque soit le lanceur, humain ou hafelin : il suffit d'avoir une quantité non négligeable de sang fée dans les veines et de faire les bons gestes accompagnés des bonnes paroles pour que le sort se déclenche. Même si, dans l'absolu, il se peut qu'un concours de circonstances déclenche un sortilège sans que le lanceur ne le veuille. En règle générale, il vaut mieux connaître

Les mélanges ont du bon !

Les humains lanceurs de sorts, quels qu'ils soient, ont une trop petite part de sang fée pour produire de la magie instantanée, ils sont obligés de passer par les sandestins et donc d'apprendre les manières de communiquer avec eux, les codes à employer pour les faire réagir. Grâce à leur part de substance fée éveillée, les mages sont capables d'attirer l'attention des sandestins comme peut le faire un véritable hafelin, mais seul un code parfaitement employé, un gestuel minutieusement exécuté leur permettra de produire l'effet désiré. Et plus la part de sang fée est ténue, moins le sandestin comprend et visualise facilement ce que l'on attend de lui, et plus l'utilisateur doit ajouter d'aides somatiques et verbales pour appuyer ses demandes.

les effets du sortilège employé et, avant de le lancer, de visualiser à la perfection ce qui va se produire. En effet, il est évident que, si le mage ne déclenche pas exactement comme il faut l'activateur requis pour lancer un sort mémorisé, en se trompant par exemple dans l'ordre des opérations ou en prononçant mal une syllabe, le code envoyé ne sera pas compris par le sandestin et les effets voulus ne seront pas ceux que désiraient le magicien : il peut ne rien se produire, et c'est d'ailleurs le cas le plus fréquent, mais il risque également de se produire des effets légèrement ou largement différents de ceux escomptés. Une personne, possédant assez de sang fée, qui répète ce qu'un lanceur de sort lui indique peut faire de la magie sans s'en rendre compte, mais elle ferait alors preuve de talents particuliers pour l'exercice de l'Art et une capacité de concentration tout à fait hors-norme.

Il demeure pourtant essentiel de mémoriser précisément les gestes à accomplir et les paroles à prononcer pour lancer un sort. La mémorisation doit être si profonde et concentrée qu'elle finit par peser très largement sur les pensées du magicien, et il faut une véritable ascèse mentale pour garder en mémoire plusieurs sortilèges différents sans en mélanger les rituels. D'ailleurs, une fois l'activateur prononcé, correctement ou non, le sort lancé avec ou sans succès, les magiciens ont tendance à relâcher leur concentration et à effacer les sortilèges de leur mémoire. Il leur sera donc à nouveau nécessaire de consacrer du temps à se remettre les activateurs dans le crâne, et ceci pour n'importe quel sortilège, nouveau ou non.

Mieux vaut avoir une bonne mémoire, si l'on veut être certain du résultat!

La difficulté à garder un sort en mémoire dépend de trois facteurs. D'abord, de sa complexité, ensuite de son nombre de syllabes, et enfin de la maîtrise du mage. Les mages expérimentés sont capables de mémoriser plusieurs sortilèges en même temps, et de lancer des sorts de faible puissance sans les oublier. Par contre, malgré leur force et leurs connaissances, ils éprouveront encore beaucoup de mal à retenir en mémoire un enchantement très complexe et devront selon toute vraisemblance le mémoriser avant chaque utilisation.

Les formules sont généralement gardées par écrit dans des grimoires, des librams, c'est-à-dire des registres à feuillets mobiles, ou des tablettes de cire. Ces supports, sans prix pour les jeteurs de sorts, leur servent à consigner avec un soin maniaque le rituel de lancement des différents sortilèges, gestuelle et incantation. Il est néanmoins possible de lancer un sort sans le mémoriser au préalable, en lisant directement la marche à suivre sur le support écrit, mais cette pratique est extrêmement rare, car elle nécessite l'usage de la totalité du pouvoir magique contenu dans la formule elle-même et dans son support d'écriture et provoque son effacement du support, comme si le feuillet, à l'instar de la mémoire du mage était soulagé de se débarrasser de ce poids. Les mages n'apprécient guère de lancer directement un sort, car cela les prive définitivement du sort considéré à moins qu'ils n'en possèdent une autre copie.

Mais le choix ne leur appartient pas toujours, comme par exemple lorsque le sortilège s'avère trop complexe et impossible à mémoriser. On peut alors se demander s'il ne serait pas plus simple pour les magiciens de recopier tous leurs sorts sur de nouveaux supports et de les jeter à partir de ceux-ci plutôt que de s'encombrer l'esprit de leur poids. En fait, certains mages pratiquent ainsi pour des sortilèges de défense qu'ils ne désirent pas avoir à garder constamment en tête, mais le temps de recopie étant lui aussi très astreignant, les praticiens des arts occultes préfèrent de loin consacrer leurs journées à leurs recherches et à la mémorisation ponctuelle des sortilèges utiles.

L'étincelle de substance fée permet de garder un ou plusieurs sorts en tête tout en continuant à vivre normalement, car elle autorise la conception de plusieurs pensées à la fois, ce qui est tout à la fois indispensable à l'exercice de la magie et absolument impensable pour le commun de l'humanité. Le bienheureux doté de cette nécessaire ascendance féerique devient également capable d'imaginer une forêt, de compter plusieurs fois les feuilles des arbres dans sa tête et d'arriver à chaque fois au même résultat. Une gymnastique intellectuelle apparemment bien futile, mais nécessaire en réalité pour être capable de mémoriser sans se tromper les enchaînements à effectuer lors du déclenchement des sortilèges. On comprend dès lors un peu mieux pourquoi les magiciens sont des gens bizarres qui ne semblent jamais vraiment adaptés à la vie en société, voire au simple échange de banalités avec quelqu'un qui n'a ni leurs dons ni leurs préoccupations.

Ces quelques éléments expliquent aussi pourquoi on rencontre si peu de lanceurs de sorts, une situation largement entretenue par le fait que rares sont les mages qui acceptent de former des apprentis – des tyros. Un magicien est continuellement en train de chercher de nouveaux moyens pour augmenter son pouvoir, améliorer les sortilèges existants, ou comprendre le fonctionnement de tel objet magique. Il ne dispose alors que de peu de temps pour veiller à l'instruction d'un tyros. Cette répugnance est d'autant plus forte que la plupart des mages ne voient, dans les nouvelles recrues, que des rivaux potentiels, des monstres assoiffés de puissance qui ne cherchent qu'à s'emparer des travaux de leur maître. Les quelques rares qui acceptent de prendre un tyros sous leur aile ne sont souvent que des enchanteurs perfides, qui désirent profiter de l'aide d'un assistant sans lui permettre d'évoluer réellement.

Au fil des années, les magiciens ont développé, codifié, regroupé des centaines de sorts dans des grimoires, chacun essayant d'améliorer la version précédente, afin de laisser son nom dans l'histoire de la magie. Les premiers mages utilisaient des formules longues et excessivement complexes, accompagnées de force gesticulations. Au fil des années et des décennies, grâce à l'entraînement, aux heures de recherches passées dans leurs laboratoires, ils sont finalement parvenus à épurer leurs gestuels, à séparer le nécessaire du superflu en fonction de la part de sang fée de l'utilisateur, afin de réduire au maximum les éléments nécessaires aux lancements de sortilèges. Les longues formules se sont réduites à quelques syllabes et les gestuelles, moins grandiloquentes, ne soulignent que l'essentiel du code ; le strict minimum pour que le jeteur de sort soit compris du sandestin qu'il sollicite. En souvenir des recherches des mages du passé, les sortilèges portent souvent un numéro, ainsi que le nom du créateur de la dernière et meilleure version. Bien entendu un magicien qui a plus de sang fée qu'un autre, ou qui en a plus conscience, aura moins d'effort à faire pour obtenir un résultat identique. Les sorts les plus spectaculaires et les plus puissants demandent de mémoriser des formules de plusieurs dizaines de syllabes, accompagnées de gestes précis à exécuter dans une harmonie parfaite, et seuls les mages les plus expérimentés se permettent d'en user.

Pour rechercher de nouveaux sorts ou améliorer les anciens, les mages se sont confectionné des outils mystiques. La codification rigoureuse des sortilèges et de leur lancement les a poussés à développer des sciences métaphysiques comme les mathématiques insolites ou la chimie instable. Ces matières, obscures au non-initié, sont très utiles pour analyser, décomposer et déchiffrer le comportement des sandestins, afin de prévoir leurs réactions et de découvrir de nouvelles séquences déclenchant de nouveaux effets de sorts.

Les différences entre la magie des fées et celle des sandestins

La magie directe des fées dans leurs shees et l'utilisation des sandestins comme intermédiaires sont deux manières d'arriver au même résultat, deux manières qui divergent de façon très importante sur de nombreux points.

Le fait de ne pas passer par un intermédiaire rend la magie directe plus rapide et plus précise dans ses effets. Les hafelins visualisent directement ce qu'ils veulent et l'échangent avec la réalité en superposant les deux images, puis en effaçant ce qui les dérange. Ce procédé permet une transformation exacte de la réalité selon les désirs de l'utilisateur, alors que par l'intermédiaire des sandestins, le lanceur de sort ne peut que choisir parmi les sortilèges qu'il connaît, celui qui s'approche le plus de l'effet désiré. Les enchantements, parfaitement codifiés et répertoriés, ont toujours les mêmes conséquences, le sandestin dérangé a toujours la même réaction et il n'est pas possible d'en modifier spontanément les effets. Une fée qui lance un mordet, à l'intérieur d'un fort, sur un gobelin pour le transformer, par exemple, en lapin, utilise directement sa faculté d'imagination, peut choisir la couleur de la fourrure, la taille des oreilles et la durée de la malédiction, alors que la même fée qui veut provoquer un effet semblable avec la polymorphose polychromatique de Tchergan le Lent ne pourra éviter que le gobelin-lapin ne soit multicolore et plutôt dodu, selon les spécifications du créateur du sortilège, car le code envoyé au sandestin responsable de l'effet sera toujours le même.

La magie directe est plus volage, plus fantaisiste, elle dépend beaucoup de l'état d'esprit de l'utilisateur. Si l'on fâche une fée bienveillante, et que l'on se retrouve transformé en grenouille, il y a des chances pour que celle-ci ait la forme d'une petite rainette verte toute mignonne. Si, par contre, un être fée teigneux et mauvais lance le même mordet, c'est plus probablement l'apparence d'un crapaud baveux et purulent que l'on découvrira en se mirant dans l'étang. Heureusement pour le voyageur imprudent, et maintenant passablement inquiet, cette magie n'est possible qu'à l'intérieur des forts de fées ou dans leurs abords immédiats.

C'est bon à savoir

En tant qu'enfants des fées et utilisateurs des mêmes procédés magiques, les magiciens se doivent de suivre les mêmes règles que les hafelins :
Il leur est interdit d'user de magie pour tuer directement, du moins sur la Terre gaïane. Cependant, ils déploient des trésors d'imagination pour contourner cette règle et se débarrasser des gêneurs de tout poil. Et ceux-ci ne sont pas rares, attirés par la puissance et les richesses accumulées dans leurs manoirs.
Il leur est également recommandé de ne pas abuser de la magie, car chaque intervention des sandestins équivaut à envoyer une partie de substance terrestre dans le Monde imaginaire, ce qui l'affaiblit.
De plus, les magiciens suivent un code de déontologie tacite qui stipule, entre autres, qu'il est interdit de se voler ou de se tromper mutuellement, et que tout contrevenant pourra subir une punition proportionnelle au délit commis.

Ce n'est pas une vie !

Les mages sont des personnes solitaires, passant le plus clair de leur temps à étudier leur laboratoire, essayant de glaner des informations sur des sorts ou des artefacts. Ils reçoivent peu de visiteurs et les indésirables reviennent rarement frapper à leur porte une seconde fois. Ils sont quand même obligés d'entretenir des contacts avec la civilisation, ne serait-ce que pour se nourrir. Il arrive même qu'ils fassent une pause dans leurs recherches, qu'ils se mêlent aux gens du commun, histoire de se divertir un peu.

Tout à l'opposé de cette magie en bonne partie spontanée, les sandestins sont des créatures très pointilleuses dans leurs actes et ferventes partisanes du moindre effort. Ils se montrent d'une mesquinerie sans pareille en ce qui concerne leurs prestations, ne faisant que ce qui leur est demandé, ni plus ni moins. Ils réagissent donc instantanément et rigoureusement aux codes qui leurs sont envoyés, mais de la manière la plus pratique pour eux, c'est à dire celle qui leur coûte le moins en échange imaginaire-réalité. Si un mage utilise un sort pour obtenir des pièces d'or à partir de fleurs, le sandestin dérangé pourrait imaginer des pièces d'or dans son monde puis faire l'échange avec les fleurs dans les mains du magicien, mais ce n'est pas ainsi qu'il accomplira habituellement l'ordre intimé par le sort. Il préférera la plupart du temps aller se servir dans la bourse ou dans le coffre le plus proche du lanceur de sort afin d'éviter d'importer de la réalité dans le Monde imaginaire. L'effet sera tout aussi rapide et troublera moins l'ensemble des sandestins, par contre, il n'est pas exclu que cela amène quelques ennuis au magicien, si la victime se rend compte assez vite de ce qui s'est passé.

Les sandestins sont des êtres puissants, constitués d'imaginaire pur, dont certains sont capables de prodiges exceptionnels, mais ils sont obligés de réagir aux codes qu'ils reçoivent. En général, ils se plient sans trop de mauvaise grâce aux demandes des humains, tout en essayant d'écourter leur passage sur la Terre gaïane et de limiter les importations de substance terrestre dans leur Monde. Par contre, si un mage les met trop souvent à contribution, ils risquent de se révolter et d'entreprendre de leur propre chef un court voyage sur la Terre, pour apprendre à l'orgueilleux, qui dispense de manière futile son pouvoir, qu'il ne faut pas abuser de leur patience.

Certains magiciens, à force de travail et de recherches, sont arrivés à percer le secret des sandestins et à communiquer directement avec eux, sans utiliser de codes. Ces discussions ont en général lieu après qu'un contrat a été établi entre les deux protagonistes, prévoyant qu'en échange de la libération de l'être imaginaire, le mage peut utiliser le sandestin directement. Cette forme de magie ouvre de nouveaux horizons, car l'enchanteur qui a lié un sandestin par un tel contrat n'est plus limité par des sorts aux effets trop spécifiques; il demande ce qu'il désire sur le moment au sandestin et se comporte donc comme un hafelin à ce niveau. Il a accès à une magie spontanée parfaitement fiable. Deux problèmes demeurent néanmoins.

Le premier est que le sandestin n'aspire qu'à une chose : recouvrer sa liberté et rejoindre son Monde imaginaire. En effet, il répugne toujours à venir sur la Terre gaïane et fera tout pour écourter son séjour et éviter de ramener avec lui de la substance terrestre. Il essayera également de raccourcir la durée de son contrat en marchandant le prix de ses interventions.

Le second est le caractère extrêmement rigide des sandestins qui vont appliquer à la lettre les instructions qui leur seront données. Il s'agit donc pour le magicien d'être aussi pointilleux que peut l'être le sandestin sous peine de mauvaises surprises. Si un mage est pressé, il a meilleur temps de lancer un sortilège, car les discussions avec les sandestins sont toujours très longues à cause des précautions qu'il faut prendre pour être sûr d'être bien servi.

Les différents types de magiciens

Les humains qui ont la chance de posséder une étincelle fée ont accès à des pouvoirs qui dépassent l'entendement du commun des mortels. Il y a beaucoup d'hommes qui ont dans leurs veines suffisamment de sang fée pour pratiquer la magie, mais qui l'ignorent ou qui n'ont pas trouvé le moyen de la réveiller. Et il y a ceux qui ont eu la chance de connaître leurs pouvoirs assez tôt, et celle, plus rare encore, de trouver un maître qui a bien voulu leur en enseigner suffisamment pour leur permettre de dominer de manière satisfaisante leur sujet ; ce sont les magiciens. Au-dessus de ces derniers, il y a les lanceurs de sorts supérieurs, ceux qui ont plusieurs dizaines d'années d'expérience, qui disposent de pouvoirs inimaginables, même pour les magiciens mineurs ; ce sont les Archimagiciens.

Les magiciens

Les magiciens sont les heureux porteurs de substance fée éveillée qui ont eu l'opportunité de trouver un mage expérimenté pour leur servir de guide. Ils ont eu la chance de faire des études magiques suffisamment poussées pour pouvoir se débrouiller seuls une fois leur maître lassé d'eux. Ils ont été instruit sur les Autres Mondes, ils connaissent l'existence des sandestins et comprennent les fonctionnements fondamentaux de la magie. Une fois abandonnés par leur maître, ces tyros se sont mis au travail, ils ont mis en pratique les principes qu'ils avaient acquis auprès de lui et sont finalement parvenus à devenir de véritables magiciens.

Ils sont capables de nombreux prodiges, car ils connaissent des sortilèges, possèdent des objets magiques et jouissent d'une réputation qui fait plus encore pour eux auprès des hommes que leur réelle puissance magique. Actuellement on en recense une trentaine dans les Isles Anciennes, en comprenant tous les lanceurs de sorts, du tyros débutant au plus âgé des mages, en passant par les apprentis qui n'ont jamais atteint un niveau suffisant pour évoluer tout seuls, et les sorciers de villages, qui n'ont pas terminé leurs études. On peut citer, parmi les magiciens confirmés des Isles Anciennes, les noms de Séverin le Chercheur d'Etoiles, Shan Farway, qui vit à proximité de Bulmer Skeme, Tif du Troagh, qui habite dans une grotte de la partie sud du Teach tac Teach, ou encore Triptomologius le Nécromant, qui gère une boutique à Avallon

Les mages aiment bien savoir où ils se situent par rapport aux autres lanceurs de sorts, leur orgueil les poussant à toujours rechercher plus de pouvoir afin de dépasser leurs collègues. La puissance d'un magicien vivant se calcule en fonction du nombre de sortilèges auxquels il a accès, de la puissance de ceux-ci, de leur niveau de complexité, mais également de l'importance du matériel magique qu'il possède et encore de la part fée qu'il a en lui. Les jeteurs de sorts se classent eux-mêmes en niveaux, qu'ils chiffrent suivant un système complexe. Un mage serait assez fier de pouvoir se targuer d'être de huitième niveau, bien que cette échelle soit complètement

obscure pour le non-initié. Un niveau élevé signifie que le mage est capable de mémoriser plusieurs sorts, ou de longs sortilèges. Comme la longueur des formules et la puissance des enchantements sont, en général, proportionnelles l'une à l'autre, on peut dire que plus le mage est de haut niveau, plus il a la possibilité de lancer des sorts compliqués et spectaculaires.

Les Archimagiciens

Bien au-delà de la puissance des simples magiciens, les surpassant de loin dans tous les domaines des arts occultes, se trouvent les Archimagiciens qui sont, sans l'ombre d'un doute, les mortels les plus puissants qui existent. Ce sont aussi des lanceurs de sorts, mais la comparaison avec de « simples » magiciens s'arrête là. Ils sont quasiment immortels, ils possèdent quantités d'objets magiques, ils vivent dans des manoirs magiques éloignés de tout, ils se font servir par des domestiques inhumains et sont généralement occupés à des affaires qui dépassent les frontières des Isles Anciennes et du monde connu ; ils prêtent attention à ce qui se passe derrière les étoiles les plus lointaines de notre univers et même aux Autres Mondes, au-delà de l'espace et du temps.

Les Archimagiciens sont les seuls mages à être capables de traiter directement avec les sandestins. C'est d'ailleurs l'élément qui marque la frontière la plus essentielle entre eux et les simple magiciens. Après de longues années de recherches, ils sont en effet parvenus, à l'aide de sortilèges compliqués, de calculs impossibles et de beaucoup de chance, à capturer un sandestin pour le mettre à leur service. En fait de capture, il s'agit surtout d'entrer en contact avec un floc, une sous-espèce de sandestin, qui devient l'outil capable de forcer un véritable sandestin à se déplacer physiquement sur la Terre gaïane, afin que le puissant pratiquant des arts occultes puisse le lier à lui. Une fois le contact établi, le magicien marchande avec le sandestin et lui extorque une sorte de contrat : en échange de l'utilisation dûment comptabilisée des pouvoirs de l'être imaginaire, l'Archimagicien promet de lui rendre sa liberté. Il existe différents niveaux de puissance au sein de la famille que les magiciens nomment sandestins. Les plus aisés à capturer, disposent d'un pouvoir moindre, alors que d'autres, extraordinairement puissants mais au comportement imprévisible, sont quasiment impossibles à aborder, du moins si l'on tient raisonnablement à la vie. Ainsi les sandestins de faible importance peuvent être utilisés à des tâches ingrates, comme la surveillance de lieux précieux ou la transmission de messages, alors que les plus puissants réalisent, quant à eux, des tâches bien plus importantes et bien plus difficiles comme recourber l'un des huit brins du temps en une boucle afin d'empêcher le vieillissement de l'Archimagicien qui les commande, le rendant ainsi quasiment immortel. Un mage peut prétendre au titre d'Archimagicien uniquement s'il est capable de dominer et de lier des sandestins, condition essentielle au niveau mystique. Il doit ensuite obtenir que les autres Archimagiciens l'acceptent dans leur club très fermé. Il peut arriver qu'un mage qui commence à devenir suffisamment puissant pour postuler au titre d'Archimagicien se voie soudainement et brutalement privé de son matériel, de ses archives et de ses pouvoirs parce qu'un des Archimagiciens en place ne le supporte pas.

Tout comme les magiciens moins importants, les Archimagiciens sont soucieux de leur image. Ils aiment changer d'apparence pour surprendre leurs interlocuteurs, pour se balader incognito dans les lieux publics ou pour extérioriser leurs humeurs. Grâce à leurs pouvoirs, ils sont capables de prendre bien des formes différentes, de passer d'un simple déguisement de paysan au corps étrange d'un falloy. Cependant, chaque transformation fatigue légèrement les mages et ils aiment bien se retrouver de temps en temps dans leur peau d'origine, sans illusion ni masque d'aucune sorte.

Les Archimagiciens des Isles Anciennes sont aujourd'hui au nombre de cinq :

Murgen

Murgen est le plus puissant des Archimagiciens vivant sur Terre. Il vit depuis près de mille ans, si l'on en croit les rares rumeurs qui courent à son sujet. Toutes ses années de recherches lui ont permis d'acquérir une somme phénoménale de connaissances, d'objets extraordinaires, de contacts et même d'appuis provenant des Autres Mondes.

Il adopte souvent l'apparence d'un homme sans âge, aux cheveux blancs et aux yeux bleus brillants, au menton imberbe et à la carrure vigoureuse. C'est un homme juste qui ne travaille que pour le bien de l'humanité, œuvrant souvent dans l'ombre afin d'éviter des catastrophes. Etant le mage le plus puissant et le plus ancien des Isles Anciennes, il est le gardien de secrets immémoriaux qui mettent en jeu l'existence tout entière d'Hybras, mais également les destinées de nombreux Autres Mondes. Pour essayer de limiter les risques de problèmes sur la Terre gaïane, il édicta il y a quelques années, les lois qui interdisent aux mages de se mêler des affaires des hommes. Il fonda son édit sur le postulat que toute assistance prêtée à un favori portera immanquablement atteinte aux intérêts d'un ou de plusieurs autres magiciens. Il s'agit sans nul doute d'une sage conception à laquelle, bon gré, mal gré, les autres Archimagiciens se sont ralliés.

Murgen réside à Swer Smod, un vaste manoir de pierre dans la partie nord-ouest du Lyonesse, où le Teach tac Teach plonge ses flancs dans la forêt de Tantrevalles, juste au dessous du mont Gaboon. La route qui mène au manoir est truffée d'embûches pour décourager le visiteur qui désirerait voir Murgen ; mais on rapporte que les pièges ne sont pas tous dus au maître des lieux, la plupart ayant été placée là par ses ennemis afin de l'isoler. Il pourrait aisément s'en débarrasser, mais sa dignité lui interdit de remarquer cette offense à si peu de distance du centre de son pouvoir.

Il faut voir en Murgen une personne calme et posée, dont l'esprit est tourné vers la connaissance et le pouvoir. Il est prévoyant, méthodique et préfère rester discret lorsqu'il se mêle

des affaires d'autrui. Il n'intervient pas en personne, mais laisse à ceux qu'il désire guider des indices, des outils ou des objets utiles après son passage s'il l'estime nécessaire et bon. Il supporte très mal que son autorité soit remise en question, mais évite, sauf cas extrêmes, les situations conflictuelles. La puissance de l'Archimagicien est telle que quelques mots de sa part suffisent généralement à restaurer l'ordre.

Murgen occupe une très grande partie de son temps à des affaires étranges, mettant en cause des forces dont les humains ignorent jusqu'à l'existence. Pour pouvoir tout de même conserver une antenne dans les Isles Anciennes, il a créé Shimrod, un rejeton, qui lui sert d'agent parmi les hommes.

Shimrod n'est de loin pas le premier rejeton de Murgen, par contre il est le seul à qui celui-ci ait jamais accordé sa liberté. Tous les prédécesseurs de Shimrod ont, en effet, été anéantis une fois leur mission parvenue à son terme. Sans posséder les capacités de Murgen, il est déjà un très bon magicien, largement fourni par son géniteur en matériel thaumaturgique. Il arrive très bien à se débrouiller tout seul, mais se doit d'obéir au moment où Murgen à besoin de lui. Il loge habituellement à Trilda, sur le Pré Lally, dans la partie sud de Tantrevalles.

Tamurello

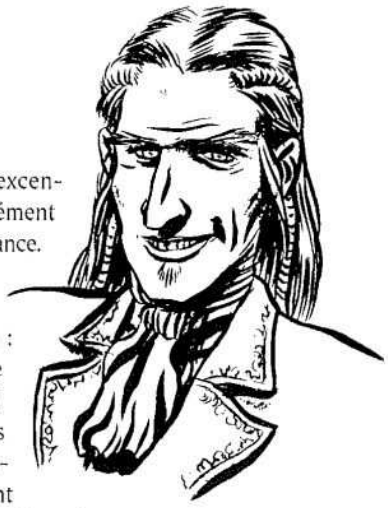
Tamurello est un personnage peu sympathique : orgueilleux, avide de pouvoir, maladivement ambitieux dans tous les domaines, il est le digne successeur de son créateur décédé, Sartzanek. En effet, celui-ci était imbu de lui-même et sûr de son pouvoir, bien qu'il craignît de perdre sa puissance au profit d'un autre mage. C'est pour cela qu'il avait créé Tamurello, un alter ego qu'il avait soigneusement dissimulé et qui, s'il lui arrivait malheur, devait récupérer la totalité de son matériel avant qu'il ne tombe dans des mains étrangères, ou pire, dans les griffes de ses collègues.

La véritable apparence de Tamurello est celle d'un homme grand, au physique lourd, avec des yeux et des boucles noirs, une bouche aux lèvres épaisses et un menton rond. Mais un de ses caprices consiste à ne jamais se présenter à deux reprises sous la même apparence. Il possède donc une panoplie presque illimitée d'identités différentes allant du jeune éphèbe effacé au grand guerrier barbu recouvert d'une solide protection de mailles et mesurant plus de deux mètres, en passant par un Mauritanien à la peau noire. Son tempérament est à l'image de ses frasques polymorphes, il est changeant et exprime avec une grande violence les émotions toujours extrêmes qui le travaillent. Il est préférable de faire partie de ses amis, ou mieux encore de ses amants, car il devient réellement violent et cruel lorsqu'il se sent insulté.

L'Archimagicien vit à Faroli, au cœur de la forêt de Tantrevalles, en pays daut, dans l'ancien antre de son géniteur. Faroli est un manoir octogonal, dont les murs sont composés de verres colorés encastrés dans du bois noir. Des piliers d'argent soutiennent le toit à huit pans recouvert de tuiles d'argent vert. Deux lions, deux fois plus grands que nature, au pelage argenté et doués de parole, font office de gardiens du domaine.

Son ambition est de supplanter Murgen, mais il ne possède pas encore le pouvoir suffisant pour lui tenir tête. Il œuvre donc dans l'ombre, s'associant même avec des humains afin de nuire au plus puissant des Archimagiciens, et de réduire ses capacités jusqu'à un niveau qui lui permettra de le défier de front. L'un de ses pions est l'apprenti Visbhume, qui se prétend sorcier alors qu'il ne dispose d'aucun pouvoir. Tamurello, qui n'a pas l'intention de lui en accorder le moindre, l'utilise comme espion parmi les mortels et comme homme de main. Son extraordinaire orgueil et la jalousie qui le tenaille s'expliquent peut-être par sa relative jeunesse. Il est en effet le dernier Archimagicien à être entré dans le club, puisque Sartzanek l'a engendré il y a seulement quelques années. Peut être sa fougue et son impatience se calmeront-elles au fil du temps, mais pour le moment, c'est quelqu'un de bouillonnant et de perpétuellement insatisfait, donc de passablement dangereux. Il n'est cependant ni aveugle, ni inconscient et sait plier le dos et montrer profil bas le cas échéant, même si cela lui coûte. Il a une énorme confiance en ses capacités et sait qu'il ne doit pas gâcher ses chances à venir. Il attend son heure.

Myolandre



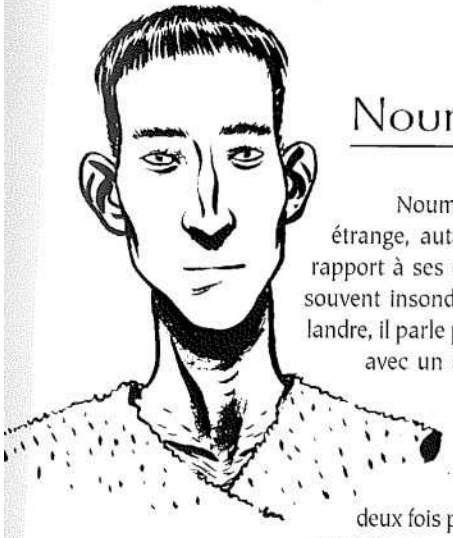
Myolandre est un excentrique, un homme exagérément empli de sa propre importance. La moindre des choses que l'on peut dire de lui, c'est qu'on le remarque : toujours la bouche ouverte pour lancer un mot, qu'il soit bon ou moyen, très souvent à la limite de l'insolence et la franchissant parfois, Myolandre est une forte tête.

Un peu comme Tamurello, Myolandre se plaît à changer d'apparence aussi souvent que possible. Cependant, bien qu'il n'utilise qu'une dizaine de statures et de visages différents, il possède pour chacune de ses incarnations une garde-robe gigantesque, extravagante au possible. Il aime particulièrement l'identité de sire Parciflame de Turplian, un jeune homme grand et blond, aux cheveux longs coiffés de façon formidablement complexe en multiples niveaux, nœuds et circonvolutions. Les yeux verts du seigneur de Turplian sont perçants et sa mine hautaine arbore en permanence un sourire moqueur. Il est habillé de vêtements compliqués, brodés d'or : chemise blanche à jabot, veston vert forêt, boutons de manchettes dorés, culotte noire, chaussettes blanches et souliers vernis. Cette apparence est celle qu'il prend lorsqu'il va se pavaner à la cour d'Avallon et se moquer des nobliaux qui flattent à longueur de journée le roi Audry. D'ailleurs, la rapière passablement alourdie de pierreries qui pend à son côté lui a déjà permis de gagner plusieurs duels que sa langue trop bien pendue avait provoqués. L'inconstance de Myolandre vient probablement du fait qu'il est l'Archimagicien qui possède la plus grande proportion de sang fée dans les veines. Il est également celui qui a le plus de contacts avec le peuple de la forêt,

entretenant une sorte de correspondance avec une demi-douzaine de rois fées.

Myolandre loge en Dahaut, à l'ouest d'Avallon, dans un château formé de six hautes tours effilées. Chacune des flèches de la bâtisse a trois particularités : elle accueille un laboratoire spécifique consacré à l'étude d'un des aspects des sandestins hexamorphes, elle constitue un moyen de communication avec un shee particulier et offre toutes sortes de protections contre un danger physique bien particulier : le feu et les chaleurs excessives, le froid, la fou-dre, les tremblements de terre, les projectiles de toute taille et le passage du temps. Ainsi, le manoir reste semblable à ce qu'il fut au premier jour de sa construction.

Sa verve est connue de tous, mais il a appris à la mettre en sourdine lors des réunions des Archimagiciens, et s'il oublie de tenir sa langue, un simple regard de Murgen suffit à le remettre à sa place. Par contre, à l'extérieur de ces réunions, tous les seigneurs des Isles Anciennes et du continent ont déjà eu à subir les cruelles railleries d'une des personnalités de Myolandre, car, lorsqu'il n'étudie pas, l'Archimagicien aime par-dessus tout se détendre au milieu de la noblesse terrestre, séduire et insulter les mortels. Ses préoccupations tournent presque exclusivement autour de sa personne, et s'il va à la rencontre des humains, ce n'est jamais pour les aider ou les utiliser, mais seulement pour satisfaire son ego en écrasant de sa présence les hommes et les femmes qui ne peuvent rivaliser avec ses pouvoirs. En cela, il ne viole pas l'édit de Murgen, qui le laisse donc agir à sa guise, tant qu'il reste dans des limites acceptables.



Noumique

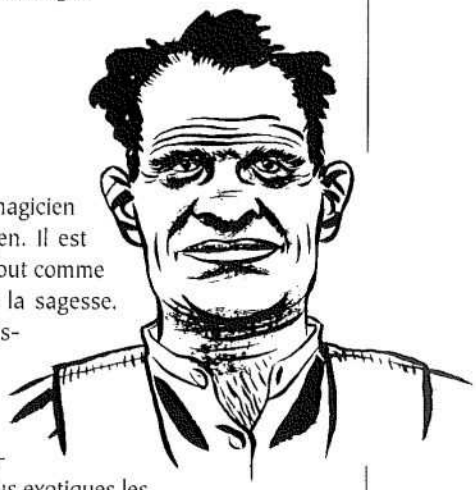
Noumique est un Archimagicien étrange, autant qu'il puisse l'être par rapport à ses collègues. Il est réservé et souvent insondable. A l'inverse de Myolandre, il parle peu, comme s'il choisissait avec un soin extrême ses mots, et quand il s'exprime ses paroles sont sibyllines. Ses interlocuteurs sont contraints de réfléchir deux fois plus longtemps que lui pour saisir le sens de ses phrases, et ensuite, en y repensant, ils ne peuvent manquer de trouver d'autres interprétations à ses paroles, des interprétations malheureusement complètement divergentes. Les Archimagiciens eux-mêmes peinent à toujours bien traduire les énigmes du philosophe, si bien que son avis est davantage demandé par politesse que par réel intérêt. Néanmoins, il ne se trompe pratiquement jamais dans ses prédictions, le tout étant de savoir déchiffrer correctement ce qui ne paraît être que des élucubrations sans queue ni tête.

Afin de ne pas attirer l'attention, ou peut-être parce que cet aspect des choses ne l'intéresse guère, Noumique a choisi l'apparence la plus neutre possible et ne prend guère le temps d'en changer. Il se présente comme un homme sans âge, plutôt grand, sec de corps, empreint d'une majesté teintée d'austérité. Ses cheveux comme ses yeux sont d'un noir profond, son nez est fin, sa bouche n'est qu'un trait parfaitement horizontal, à peine dessiné. Il porte une tenue très simple faite d'une robe de laine beige, d'un cordon doré à la taille et de sandales.

Sa demeure est située au nord d'Hybras, sur la côte de la Godélie, à une trentaine de milles de Cluggach. Le manoir a été construit suivant d'obscures et complexes considérations architecturales, dont le résultat est une construction torturée où les angles aigus succèdent aux longues courbes. Il est difficile de dénombrer les étages du bâtiment tant les paliers intermédiaires sont disparates et irrégulièrement placés. Plusieurs sandestins de faible puissance sont incrustés dans les murs, dans le seul but de fausser les perspectives, ce qui met mal à l'aise le visiteur ignorant. Il paraîtrait que toute une partie de la maison se situe dans une dimension irréelle et qu'une fenêtre donne directement sur un Autre Monde.

Il est plus un théoricien qu'un praticien des arts magiques et plus un philosophe qu'un véritable lanceur de sorts. Il passe des semaines entières enfermé dans sa chambre d'étude à méditer sur un court passage d'un écrit ancien ou à travailler sur une équation indéchiffrable. Cet Archimagicien est obsédé par l'analyse et par la logique. Il a étudié, amélioré et même entièrement créé plusieurs systèmes mathématiques insolites et imaginaires, afin de parfaire ses connaissances de toutes les dimensions connues et inconnues de l'espace et du temps. Il ne faut toutefois pas sous-estimer Noumique. Il a plusieurs siècle d'existence et de recherches derrière lui, il est très puissant, et ses colères peuvent être terribles.

Le choix d'édifier son manoir à l'écart des routes empruntées par les marchands, dans une des régions les plus arides des Isles Anciennes correspond bien au tempérament de l'Archimage qui est sans nul doute celui qui s'intéresse le moins aux mortels, perdu qu'il est dans ses pensées étranges, mélangeant sciences, imaginaire et magie.



Baïbalidès

Baïbalides est l'Archimagicien le plus semblable à Murgen. Il est presque aussi ancien et a tout comme lui évolué en direction de la sagesse. Calme et posé, ses connaissances de la magie et des magiciens sont encyclopédiques. Il possède en outre une immense collection d'objets tous plus bizarres et plus exotiques les uns que les autres.

Contrairement à la plupart de ses collègues, Baïbalides ne change que rarement d'apparence, laissant le luxe de l'excentricité à ses camarades, préférant la simplicité à l'ostentatoire. Il se contente de son corps d'origine, car c'est celui dans lequel il se sent le plus à l'aise. Celui-ci se présente sous les traits d'un homme de quarante ans, de taille moyenne et de forte corpulence, aux cheveux et aux yeux bruns, au visage massif et peu gracieux, pourvu d'un large nez et de lèvres épaisses. Sa garderobe est à l'image de son physique, simple et confortable.

La maison de Baïbalides est une espèce d'entrepôt, où sont aléatoirement rangés les nombreux objets étranges de l'Archimagicien. Elle est sise sur l'île déserte de Lanmeth, à quelques encablures de la côte est du Wysrod. L'îlot étant dépourvu de port, il est très difficile d'accès, ce qui décourage

les visiteurs non magiciens de se rendre sur place. Le manoir en lui-même est assez simple : un corps de logis principal carré, flanqué d'une tour, elle aussi carrée, à chaque angle. L'intérieur déborde de matériel aux usages inconnus de tous, Baïbalidès excepté, d'étagères chargées de centaines de grimoires, de rouleaux de parchemins, reprenant en détail les biographies d'anciens mages. L'Archimagicien est fasciné par les ustensiles complexes et exotiques et tire une grande fierté de la collection d'objets hétéroclites conçus par ses soins ou rapportés de lieux et de temps parfois très lointains. Passionné par ce domaine malgré le temps qu'il lui a déjà consacré, Baïbalidès se charge d'identifier une grande partie des objets inconnus découverts par les autres magiciens. Il a ainsi amassé une connaissance sans faille de l'histoire de la magie et de ses utilisateurs, il est considéré par tous les mages qui ont eu la chance de profiter un jour de son savoir comme la référence dans ce domaine. Certains viennent de très loin pour lui poser des questions sur les premiers enchanteurs, les découvertes des sandestins ou l'origine d'un sortilège. Les trois laboratoires de l'Archimagicien fonctionnent en permanence, à décanter un élixir, à analyser un morceau de roche n'appartenant pas à la Terre gaïane ou à retranscrire en langage hermétique un alphabet imaginaire. Baïbalides n'apprécie guère l'agitation de ses pairs et se range donc naturellement du côté de Murgen pour faire respecter son édit. Il ne ressent aucune animosité à l'encontre des autres Archimagiciens, mais préfère le calme et évite les problèmes avec les humains. Il a déjà bien vécu, connu plusieurs guerres, sur Terre comme sur d'Autres Mondes, et ne veut plus se mêler des affaires qui ne le concernent pas directement, lui ou la magie en général, tout comme il ne veut plus modifier son apparence, pour impressionner les gens. C'est une force tranquille, qu'il vaut mieux laisser paisiblement travailler à ses recherches, car, là aussi, du feu couve sous les braises de la bonhomie, et Baïbalidès n'aime pas être distrait de ses recherches pour des vétilles.

Les Archimagiciens ont été bien plus nombreux depuis le début de leur histoire, mais ils ne sont pas immortels et la magie est une occupation dangereuse. Les noms de Sartzanek, Ticely Twitten, Desmëi, Widdefut et Coddefut résonnent encore dans les mémoires de la plupart des magiciens. Mais l'élite des mages a compté dans ses rangs plusieurs autres hommes de pouvoir, disparus depuis bien longtemps, dont les plus anciens Archimagiciens gardent le nom hors de portée des oreilles profanes.

L'Edit de Murgen

Il est difficile d'attirer l'attention d'un Archimagicien, car ils vivent tous retirés du monde, dans des manoirs dont les accès sont gardés par des créatures étranges, où toutes les pièces sont magiquement protégées contre les indésirables. Leurs demeures sont souvent situées dans des endroits difficilement accessibles : au centre de Tantrevalles, sur les flancs du Teach tac Teach ou sur des îles, et leurs gardiens sont réputés pour leur zèle. Seuls quelques initiés et parfois de rares invités ont la possibilité de franchir tous les dangers et de pénétrer à l'intérieur de ces palais-forteresses. Ceux-là, du moins ceux qui en ressortent, décrivent un mobilier fascinant et des décorations extravagantes que les Archimagiciens apprécient sans retenue. Ils sont peu nombreux les heureux qui ont pu s'asseoir sur un fauteuil de verre, se faire servir par une sylphide éthérée un nectar de fruits n'existant pas sur terre et repartir à leur domicile sans toucher le sol. On peut dire en substance que les magiciens ne souhaitent guère être dérangés. Les mortels que les Archimagiciens reçoivent sont souvent liés aux puissants de ce monde qui aiment à les consulter, respectant profondément leur savoir et essayant d'en profiter. Il est arrivé que les rois des Isles Anciennes eux-mêmes envoient des messagers jusque dans les demeures des Archimagiciens, afin de connaître leur avis sur une décision politique, ou pour leur demander leur soutien durant un conflit. Même si ces messagers sont reçus, les réponses des mages sont le plus souvent négatives, surtout depuis la parution de l'édit. Mais il se peut qu'un simple notable ou même une personne encore plus modeste soit remarquée par un Archimagicien, grâce à sa position, à ses qualités ou à un concours de circonstances. Le malheureux sera alors utilisé, sans le moindre scrupule en vue de l'accomplissement des noirs et tortueux desseins de l'Archimagicien, c'est-à-dire, la plupart du temps, pour inquiéter les autres membres du collège le plus fermé d'Hybras. Ceux-ci profitent en effet de la moindre occasion pour tenter d'affaiblir leurs rivaux ou d'augmenter leur propre puissance. C'est pourquoi Murgen, le plus sage et le plus puissant des Archimagiciens, a édicté, de sa propre autorité, des lois connues collégialement sous le nom d'édit de Murgen. Ses pairs se doivent de les respecter sous peine de se voir confisquer leur matériel ou envoyer sur un Autre monde. L'exact dispositif en est donné dans le tableau ci-dessous.

On connaît des exemples célèbres de magiciens qui ont mal fini après avoir osé ignorer une des règles de l'Edit ; s'ils étaient encore en vie, Snodbeth le Gai et Grundle de Shaddarlost pourraient en témoigner. Bien entendu, les Archimagiciens, et surtout Tamurello, essaient de contourner cet Edit par tous les moyens possibles. Il arrive même parfois que Murgen lui-même soit gêné par son Edit et se trouve contraint d'enfreindre ses propres lois. Ces infractions sont toujours conçues dans l'intérêt des Isles Anciennes, et non par profit personnel, contrairement à celles dont rêvent trop souvent ses collègues.

L'Edit de Murgen

Moi, Murgen de Swer Smod, je décide et impose que :
Tout utilisateur des forces magiques, quelles qu'en soient l'expression ou le mode opératoire, doit respecter le présent édit dans l'esprit comme dans la lettre.
A partir d'aujourd'hui, jusqu'au futur le plus lointain que le dernier des mages de la Terre puisse concevoir et de manière rétroactive jusqu'à l'aube des temps, les mages, Archimagiciens, sorciers de tout poils, rebouteux et toute autre catégorie d'êtres humains capable volontairement, ou par maladresse, de produire des effets magiques, féeriques ou simplement extraordinaires, n'ont plus le droit de se mêler de politique humaine, que ce soit de leur propre initiative ou sur demande des mortels, directement ou par un intermédiaire physique, vocal, mental, onirique ou imaginaire.
De plus, je fais miennes les lois séculaires que se doivent de respecter les mages de toute classe : tout magicien doit se garder de jamais voler ou tromper un autre magicien, que ce soit en personne, avec l'aide d'un être vivant, animé ou non, grâce à la sorcellerie ou une science réelle ou imaginaire, et ceci que le mal soit fait directement ou après une longue suite d'événements temporellement ou atemporellement liés.
Tout utilisateur des forces magiques, quelles qu'elles soient, qui enfreindra la moindre de ces lois se verra puni par moi dans les exactes proportions du délit commis.

Les rejetons

La capacité la plus extraordinaire des Archimagiciens est probablement le pouvoir de créer des doubles d'eux-mêmes, des rejetons, grâce à leur maîtrise des procédés scientifiques de la magie. Ces alter ego sont utilisés par les Archimagiciens pour accomplir des tâches parmi les humains ou des activités peu intéressantes sur le plan mystique, qui prendraient du temps aux Archimagiciens sans leur apporter de grandes satisfactions. Les rejetons ont pratiquement les mêmes caractéristiques, aussi bien physiques que mentales, que leur géniteur, mais leur durée de vie est relativement faible, en général le temps d'accomplir la mission qui leur est confiée. Ensuite, l'Archimagicien détruit sa création pour éviter des conflits et pour éviter que la psyché du rejeton ne devienne dangereusement indépendante. Cependant, il peut arriver que des rejetons gagnent leur liberté, ou plutôt que leur créateur leur laisse le champ libre. Ainsi Murgen, qui a créé Shimrod, et qui lui a laissé son libre arbitre, tout en le gardant comme agent parmi les hommes, ou Sartzanek, qui a créé Tamurello pour éviter qu'à sa mort d'autres Archimagiciens puissent s'emparer de ses précieux objets.

Les rejetons sont des magiciens de moyenne envergure, car ils ne connaissent quasiment rien à la théorie magique même s'ils partagent avec leur créateur la portion de sang fée de celui-ci. Ils sont en général capables de petits tours, mais toujours dans les limites accordées par l'Archimagicien pour assurer l'accomplissement de leur mission. Par contre, ceux qui obtiennent leur vie propre peuvent apprendre sérieusement la magie, bénéficiant des conseils de l'Archimagicien, ainsi que de son aide sous forme d'objets magiques. Ils se trouvent alors approximativement au même niveau que les simples magiciens en ce qui concerne les lancements de sortilèges et leur mémorisation. Ils demeurent néanmoins incapables de capturer des sandestins, même s'il n'est pas rare qu'ils en possèdent quelques uns de faible puissance, reçus en cadeau de leur créateur pour les aider dans leurs tâches. On le voit, le cas de Tamurello est tout à fait exceptionnel, puisque son accession au rang d'Archimagicien n'a été rendue possible que par la mort de son géniteur, grâce à la récupération immédiate du manoir de Sartzanek, de ses sources de savoir et de son matériel magique.

Les sandestins

Il existe deux dimensions : une concrète et une imaginaire. Dans l'imaginaire, vivent des créatures que les magiciens nomment sandestins de façon générique. Néanmoins, les mages qui leur ont consacré de longues années d'études les ont recensés en plusieurs catégories en fonction de leur degré d'intelligence et de puissance. Autergisan le Biogène, père fondateur des sciences non naturelles, est l'auteur de la somme intitulée, *le destin des sandestins*, dont voici un résumé simplifié.

Les plus faibles et les plus dociles des créatures, celles qui sont le plus souvent dérangées lors du déclenchement des sortilèges par les utilisateurs de la magie, sont les esprits élémentaires. Il y en a quatre types : les esprits du feu, de l'air, de l'eau et de la terre. Il en existe certainement d'autres, mais les hommes n'ont pas assez d'imagination pour mettre des noms sur toutes les variations des êtres purement imaginaires et ce découpage pratique en quatre catégories n'est dû qu'à la vision limitée du cerveau humain. Ces esprits ne sont pas réellement conscients et incarnent plutôt des forces, des énergies que les magiciens manipulent. C'est par exemple à ceux de l'air que fait appel le sortilège de l'Orteil Papillonnant, qui permet au magicien de se débarrasser d'un importun en l'envoyant véritablement promener à quelques pas, comme s'il était happé par un gigantesque appel d'air.

La catégorie supérieure comprend des créatures plus intelligentes et plus puissantes parmi lesquelles Autergisan répertorie : les flocs, les hexamorphes, les sandestins à proprement parler et les Daihaks.

Les flocs, qui n'ont guère plus de conscience que les esprits élémentaires, sont des courants de forces mystiques, des concentrations d'énergie. Ils sont parfois dérangés par le code de lancement d'un sortilège dont ils permettent le fonctionnement, mais c'est surtout au travers de contacts directs avec les utilisateurs de magie qu'ils interviennent dans la vie des magiciens. Les mages ne recherchent pas ces êtres pour leurs pouvoirs, mais pour leur capacité unique à entrer en contact avec les catégories supérieures de sandestins pour permettre leur capture. En effet, les flocs sont relativement faciles à contrôler et sont suffisamment puissants pour soumettre les véritables sandestins. Par contre, prouvant une nouvelle fois que rien n'est simple dans les arts occultes, ils sont remarquablement difficiles à dénicher et des magiciens malchanceux passent parfois leur vie entière à les rechercher en vain. Comme si cela ne suffisait pas, il est au moins aussi difficile de les contacter sans leur permettre de reprendre le large et les préliminaires extrêmement complexes que le magicien doit accomplir pour les approcher font partie des actes magiques les plus précis qu'un magicien doit accomplir dans sa longue vie. Après des heures de calculs insolites ardus et de cartographie d'espaces extradimensionnels incompréhensibles pour localiser une essence de floc, il faut utiliser des sortilèges très précis, très longs et très lourds pour l'esprit, qui permettront d'ouvrir un canal direct vers le floc. Une fois le contact établi, le mage (potentiellement à la porte de l'archimagie) pourra utiliser le floc à la fois comme indicateur et comme rabatteur pour mettre la main sur les véritables sandestins. Mais l'utilité des flocs ne s'arrête, pas là puisqu'il servent aussi à maintenir le sandestin en captivité pour la durée de son contrat. Il ne recouvrera pas sa liberté avant le sandestin dont il est devenu la prison.

Le mage qui souhaite entrer en contact avec un floc doit avoir recours à des sorts complexes et se trouve alors contraint de passer par l'intermédiaire d'un sandestin pour ouvrir le canal désiré. Paradoxalement, le sandestin qui effectue l'opération peut être celui-là même qui aura à en subir les conséquences. Dans ce cas, il travaille, malgré lui, à sa propre perte et il arrive qu'il réagisse violemment en éliminant la source du danger s'il s'en rend compte. Il s'agit donc pour le mage d'agir avec doigté et finesse...

Passe-temps d'Archimage

Malgré les tensions qui peuvent exister entre les différents Archimagiciens, ils essaient de maintenir entre eux une apparente cordialité lorsqu'ils se réunissent une fois l'an afin de déterminer les problèmes essentiels auxquels ils devront accorder toute leur attention, d'exposer leurs dernières découvertes magiques, les dernières améliorations qu'ils ont apportées à des sorts déjà existants et de juger les fautes et les actes délictueux commis par les membres du conclave. Ces réunions sont organisées à tour de rôle dans le manoir ou dans une résidence secondaire, parfois conçue spécialement pour l'événement, de chacun des magiciens, ce qui autorise l'hôte à essayer d'impressionner ses collègues en faisant étalage du luxe le plus grand et le plus original possible. Cet espèce de concours sous-jacent aux assemblées est devenu, au cours des ans, l'attrait principal de ces réunions, chaque invité prenant des notes pour pouvoir faire mieux lorsque son tour viendra.

Les meilleurs des meilleurs

L'élite des sandestins est formée par la classe des créatures appelées Daihaks. C'est dans cette sphère que sont regroupés les démons et les dieux, êtres constitués d'imaginaire et d'essence divine, et ayant le pouvoir dans son expression la plus totale. Même si les Archimagiciens possèdent les moyens théoriques d'entrer en contact avec ces créatures, ils préfèrent ne pas tenter l'expérience, car ils ont appris que malgré leur savoir et leur puissance ils doivent éviter de prononcer certains noms et de se risquer dans certaines sphères.

Le manuel d'Autergisan s'intéresse ensuite aux êtres les plus puissants. Dans l'ordre, viennent en premier les hexamorphes, des créatures plus éveillées que les esprits élémentaires, mais dont l'intelligence propre est encore assez limitée. Les mages font souvent appel à ces créatures pour des sortilèges de transformation (changer une branche d'arbre en épée), de création (faire apparaître une épée dans sa main), de modification (changer une épée en une dague), de déplacement (téléportation), de communication (parler à distance) ou de recherche (trouver quelqu'un ou quelque chose sur Terre ou ailleurs) ; six domaines différents qui expliquent le choix de leur nom générique par les pratiquants des arcanes. Le pouvoir des hexamorphes est régulièrement combiné avec celui des esprits élémentaires pour obtenir des effets plus complexes, par exemple dans un sortilège de vol, qui utilise un hexamorphe de déplacement qui se charge de maintenir le mage au-dessus du sol, et un esprit élémentaire d'air, pour régler la vitesse et la direction du mouvement. Les hexamorphes sont également utilisés de façon directe quand un Archimagicien arrive à en soumettre un. Leur utilisation dépend toujours de leur forme commodément distribuée en six domaines.

Viennent ensuite les sandestins à proprement parler, des êtres plus puissants et surtout passablement plus intelligents et plus retors que les simples hexamorphes. Les Archimagiciens en ont répertorié toute une palette de même classe, mais de puissance très variable. Les plus faibles ne peuvent être utilisé qu'à des tâches mineures de surveillance, d'autres sont capables de mener des missions d'investigation plus poussées et les plus puissants servent sur d'autres Mondes, comme représentants de l'Archimagicien, ou permettent d'agir sur le cours du temps, sur la météo, sur l'espace ou sur les dimensions. Tous, du sandestin de dernière catégorie au plus puissant des êtres imaginaires, ont une personnalité très forte et il faut en général beaucoup de patience aux Archimagiciens pour obtenir d'eux exactement ce qu'ils désirent.

L'ensemble de ces créatures, malgré les différences de puissance et d'usage que relève Autergisan agit de la même façon lorsqu'on les utilise pour lancer un sort : elles font passer une part d'imaginaire dans la réalité environnante, de manière fugace ou permanente, et en échange elles font basculer la même quantité de substance terrestre dans leur Monde imaginaire. Le problème vient du fait que la substance terrestre étant plus lourde que l'imaginaire, si le féerique se dilue bien sur Terre, le contraire n'est pas vrai. La substance terrestre pollue donc chaque jour davantage l'imaginaire, ce qui affaiblit d'autant le pouvoir des sandestins, et par là même le pouvoir des mages. Il faut donc se servir avec parcimonie de la magie, éviter les futilités et les usages triviaux. Comme tous les magiciens sont tributaires de la même « réserve » de magie, ils se régentent entre eux pour empêcher que l'un d'eux ne tire trop sur la corde. Et si ce n'est pas suffisant, les sandestins eux-mêmes vont s'intéresser de très près au mortel qui abuse de leur imagination et lui faire passer l'envie de les déranger en l'envoyant sur un Monde peu fréquentable pour la race humaine. L'utilisation directe des sandestins est souvent moins dommageable pour le Monde imaginaire que le lancement de sortilèges. En effet, le sandestin domestiqué vient physiquement sur la Terre gaïane et utilise les moyens du bord pour arriver aux fins de l'Archimagicien, sans passer par l'imaginaire. Les déplacements des sandestins se font instantanément, où qu'ils soient, sans avoir recours au Monde imaginaire, ils peuvent donc se servir des éléments que l'on trouve dans le Monde réel pour effectuer les tâches qui leur sont attribuées en évitant au maximum de faire basculer de la substance terrestre dans l'imaginaire.

De toute façon, il faut rappeler qu'il reste très difficile de mettre la main sur un être d'imaginaire pur (en fait, c'est absolument impossible pour la presque totalité des mages), et que chacune des interventions de celui-ci est âprement négociée. La moindre mission peut exiger des heures de palabres préliminaires pour savoir exactement quels sont les termes précis de la tâche à accomplir, quelles sont les choses à faire et à ne pas faire, et quel est le nombre de services que le sandestin devra encore rendre au mage avant son affranchissement.

L'Archimagicien a tout intérêt à être pointilleux, circonspect et maladivement explicite dans les ordres qu'il donne, car le sandestin les appliquera à la lettre, en essayant souvent de jouer sur les mots afin de détourner sa mission en une autre qui mettra le mage dans l'embarras ou qui s'avérera plus facile à accomplir. Les sandestins essaient toujours de se libérer le plus rapidement possible de leur contrat, en monnayant chèrement leurs services ou en ennuyant leur propriétaire jusqu'à ce qu'il les laisse partir. Mais la plupart des mages les plus puissants parviennent néanmoins à leur imposer les services qu'ils attendent d'eux et l'on parle même de sandestins piégés dans des objets pour des temps très longs, même à leur échelle, occupés à accomplir des tâches qu'ils avaient estimées trop légèrement.

En annexe à son savant ouvrage, Autergisan note l'existence de nombreuses autres créatures imaginaires, plus rares, plus difficiles d'accès et moins dociles, comme les efférents de Mang Sept, mais qui peuvent être utiles lorsque les sandestins sont inefficaces. Seuls les Archimagiciens les emploient, bien que très rarement, et en s'entourant des mille précautions qu'exige l'inconnu.

Les objets magiques

La pratique de la magie est complexe, très astreignante et frustrante par ses limitations en vertu de la dégradation de l'imaginaire. Pour se simplifier la vie, faciliter l'usage de la magie et réduire les fastidieuses mémorisations qu'elle exige, les mages ont mené de nombreuses recherches, qui ont débouché sur la création ou l'importation de matériel se comportant comme un sortilège, mais sans exiger les mêmes efforts. Il s'agit de ce que le commun appelle des objets magiques. Ceux-ci se répartissent en quatre catégories : les objets fabriqués par les mages, ceux qui proviennent des shees, ceux qui ont été ramenés des Autres Mondes et les sandestins liés.

Les objets fabriqués par les mages, leurs servent de raccourcis pour lancer des sortilèges. L'objet correctement utilisé envoie le code magique qui va faire réagir le sandestin, il n'y a

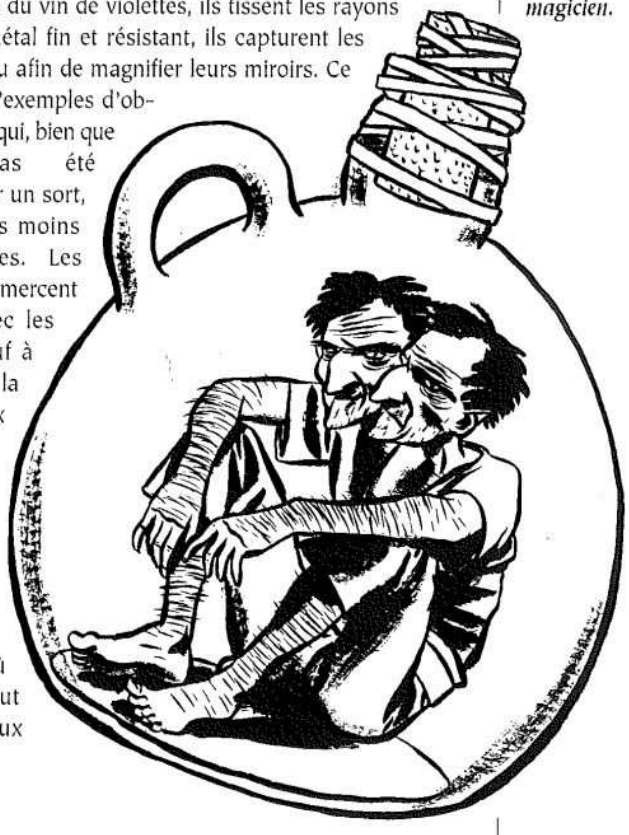
alors plus de problème de mémorisation ni de risque d'erreur au moment de prononcer les activateurs. La seule difficulté dans l'emploi d'un objet à sort, c'est de trouver comment le faire fonctionner, ensuite il n'y a plus de raison que le sort échoue. Grâce à un objet, n'importe qui peut faire de la magie sans même avoir du sang fée, puisque c'est l'artefact qui contacte le sandestin. Malheureusement, il n'est pas donné à n'importe qui de comprendre comment fonctionne un objet. Les magiciens eux-mêmes, qui possèdent des sources de savoir bien plus importantes que le commun des mortels, passent des journées entières à étudier du matériel fraîchement acquis, parfois sans le moindre résultat. Le meilleur moyen de comprendre le fonctionnement d'un objet magique est de se le faire expliquer par son dernier propriétaire. Mais si l'objet a été dérobé ou trouvé par hasard, cela pose évidemment des problèmes insolubles.

Les recherches que mènent les magiciens, les calculs qu'ils résolvent à l'aide de sciences occultes dans le but de créer ces précieux objets, aboutissent parfois, mais sont plus souvent abandonnées sans suite. Quand ils parviennent à synthétiser à la perfection le fonctionnement d'un sortilège, il leur devient possible de façonner un ustensile qui aura les propriétés nécessaires au déclenchement de ce sort et d'y insérer une part de substance féerique. Une fois le long processus mené à son terme, la seule limite restante à l'utilisation de l'objet est le respect des sandestins et de leur Monde imaginaire, car chaque usage transpose du réel dans l'imaginaire, exactement comme un sort. Les objets possèdent des formes extrêmement variées, en rapport ou non avec leur destination. Par exemple, un mouchoir magique sur lequel on pose une miette de pain, une goutte de vin et une mince tranche de fromage, grandit aussitôt pour devenir une belle nappe damassée, chargée de toutes sortes de plats, imitant la *troisième abondance nutritive d'Eriendel*. Dans ce cas, la forme même de l'objet suggère à son utilisateur potentiel son pouvoir caché. A l'inverse, un talisman de jade bleu, qui déclenche la *septième légèreté ultime de Gargon*, permettant à des objets très lourds et très encombrants, comme un chariot et son attelage, de voler ne peut se déclencher que si son propriétaire frotte les roues et les sabots des chevaux avec le talisman. Ni la forme de l'objet ni sa couleur ne renseignent sur son usage. Un tapis tissé de motifs aviaires aurait été beaucoup plus explicite, mais éminemment moins transportable.

Les liquides sont des matériaux que les mages parviennent assez facilement à enchanter. Ils produisent alors des potions et des élixirs, qui transmettent les effets des sorts à celui qui ingurgite le produit ou qui en badigeonne un support. On trouve ainsi des aphrodisiaques comme la potion appelée Grande Ourse, des baumes de soins ou des stimulateurs spirituels, qui développent les facultés mentales. Toutes ces décoctions agissent comme des objets magiques en reproduisant un sort que le magicien a condensé dans une fiole ou dans une boîte. Elles sont toutefois plus aisées à utiliser puisqu'elles ne requièrent pas de mot de déclenchement, contrairement aux autres objets. Comme tout avantage, celui-ci à son revers, il est en effet rare que des potions ou des élixirs puissent être utilisés plus d'une ou deux fois avant d'épuiser leur magie, alors que d'autres objets peuvent parfois fonctionner à l'infini, ou du moins aussi longtemps que l'on n'irrite pas les sandestins par leur usage.

En dehors de la Terre gaïane et du Monde imaginaire, il existe un très grand nombre d'Autres Mondes, physiques ou irréels, peuplés d'êtres sanguinaires ou dénués de toute vie, fréquentables pour l'homme ou complètement inconcevables pour l'entendement humain. Au cours de leurs recherches, les magiciens sont amenés à entrer en contact avec ces Autres Mondes, parfois en se rendant sur place, parfois en discutant avec des autochtones. Durant ces voyages, il arrive que les mages ramènent du matériel ou qu'ils en reçoivent de leur contact sur place en échange de services ou de renseignements. Ces objets ne sont pas enchantés, mais fondamentalement différents, conçus selon des règles et des principes inconnus même des magiciens les plus puissants. L'Archimagicien Baïbalidès est probablement le seul à comprendre quoi que ce soit aux ampoules à tourments, des fioles de verre qui contiennent des insectes agressifs ; aux nonpareilles, des gemmes de la couleur du quartz gris qui renferment chacune un univers mental complet ou au braquemart Tace, une dague servant à tuer les démons de Xabiste. Les magiciens importent des Autres Mondes quantité d'objets qui servent à tuer et les réservent pour des expéditions lointaines et hasardeuses. Il ramènent aussi des sciences inconnues sur Terre, des technologies surpassant les rêves des meilleurs artisans du monde connu. Dans le laboratoire d'un Archimagicien, on peut découvrir, dit-on, des armoires de transfert, du matériel d'alchimie totale ou des cuves à rejetons.

Le travail des fées se trouve à mi-chemin entre l'enchantement brut et les importations d'Autres Mondes. Les êtres fées sont, pour la plupart, de grands utilisateurs d'objets magiques, lorsqu'ils ne disposent d'aucun refuge entre les réalités pour faire de la magie spontanée et qu'ils ne possèdent pas une grande technique pour faire réagir les sandestins. C'est alors le seul moyen de pratiquer la magie. Ainsi l'ogre Arbogast boit-il des potions pour changer de taille, les chevaliers-fée combattent-ils avec des épées et des armures magiques et les dryades utilisent-elles des bandeaux pour se retirer à l'intérieur des arbres. Dans leur shee, les êtres fées sont tout-puissants ; ils imaginent des objets correspondant exactement à leurs désirs du moment et les rendent réels sans être limités par les contraintes d'un sortilège particulier. De plus, ils possèdent des capacités artisanales qui dépassent de loin celles du meilleur des ouvriers mortels : ils extraient le nectar des fleurs pour produire du vin de violettes, ils tissent les rayons lunaires en métal fin et résistant, ils capturent les reflets de l'eau afin de magnifier leurs miroirs. Ce sont autant d'exemples d'objets magiques qui, bien que n'ayant pas été enchantés par un sort, n'en sont pas moins extraordinaires. Les êtres fées commercent rarement avec les humains, sauf à l'occasion de la Foire aux Gobelins, qui se tient trois fois l'an au carrefour de Twitten, à l'intérieur de Tantrevalles, seul endroit où le mortel peut goûter aux



Skak à deux têtes emprisonné par un magicien.

richesses du petit peuple sans risquer de malédiction en retour. Mais même à cette occasion, les fées savent se montrer très dures en affaires. Elles n'offrent rien à qui n'a pas de quoi les payer et, parfois, l'argent seul ne suffit pas à les contenter. Par contre, si l'inconscient qui ose les déranger propose une monnaie d'échange qu'elles considèrent comme suffisante, elles peuvent s'avérer assez généreuses et, ainsi, trouve-t-on dans le vaste monde d'heureux possesseurs, qui d'une bourse intarissable, qui d'un médaillon de courage.

Les hafelins utilisent aussi une espèce de science féerique à mi-chemin entre la magie directe et les objets façonnés magiquement. En cas de besoin, ils se transforment en expérimentateurs scientifiques, créant au fur et à mesure les ustensiles étranges nécessaires à leur recherche du moment. Ainsi peuvent-ils, par exemple, extraire du sang d'êtres vivants pour former une matrice représentant l'inconscient du patient et retrouver ses ascendances. En fait, dès qu'un être fée doit se lancer dans des recherches, il a recours à cette science expérimentale, car sinon son esprit n'arrive pas à rester suffisamment concentré pour mener à bien ses prospections. Il est impératif pour le hafelin d'avoir un support matériel pour étudier ou pratiquer n'importe quelle activité mentale qui prenne plus d'un instant, s'il ne veut pas risquer de se disperser avant d'avoir accompli quoi que ce soit d'utile. Il crée donc les objets scientifiques qui lui permettent de faire progresser ses recherches instantanément et au gré de ses besoins.

La création du dernier type d'objet magique est l'apanage des Archimagiciens. Eux seuls sont capables de lier un sandestin à un endroit ou à un objet. Les sandestins de faible puissance sont, par exemple, cantonnés dans une porte afin d'éloigner les intrus, les hexamorphes de communications utilisés pour pouvoir parler à distance et les sandestins supérieurs ont parfois des fonctions plus exotiques, comme Persilian, le miroir magique qui peut répondre, sans jamais se tromper, à n'importe quelle question. Dans des cas particuliers, le sandestin peut même céder une partie de sa personne physique à l'Archimagicien qui l'a contacté. Les écailles de sandestin montées en besicles, par exemple, sont très prisées pour traduire des langages archaïques ou définitivement disparus, ou pour adapter les sens humains à certains mondes extérieurs.

Tous ces contrats sont limités dans le temps à l'issue d'un long et souvent sordide marchandage. Certains sont nettement plus restrictifs que d'autres, mais tous comprennent une clause de libération pour le sandestin. Le sel du jeu cruel auquel se livrent les Archimagiciens consiste à contourner cette clause le plus longtemps possible. Si le pauvre Persilian devait répondre à trois questions, et être libéré pas la quatrième, il n'avait pas suffisamment prêté attention au fait qu'un changement de propriétaire renouvellerait ses obligations. Il risque donc de rester enfermé dans son cadre d'argent jusqu'à la fin des temps.

Il est néanmoins nécessaire de prendre des précautions avant toute utilisation de sandestins liés, car ceux-ci n'attendent que l'occasion de rompre leur contrat. Les mages précisent toujours leurs souhaits avec minutie, afin qu'il ne puisse pas y avoir de malentendu profitable au sandestin. De même, lorsqu'un magicien veut expliquer l'utilisation d'un objet, il est obligé d'annoncer haut et fort que ce n'est qu'une répétition. Tout ceci concourt à l'étrangeté des modes de pensée des utilisateurs de magie.

Les Autres Mondes

En dehors des trois dimensions spatiales et de la quatrième, temporelle, que les humains côtoient tous les jours sans les nommer, il en existe une infinité d'autres, invisibles pour le profane. Les dimensions qui se trouvent au-delà des perceptions humaines forment autant d'univers différents, tant réels qu'irréels, avec des lois qui leur sont propres, des courants temporels inconstants et des populations disparates. Les mages (en réalité les Archimagiciens), essayent d'explorer ces terres inconnues, sources infinies de dangers, mais également de pouvoir. Grâce à leurs connaissances des sciences insolites, les mages arrivent à localiser les endroits où les réalités de deux mondes différents sont suffisamment proches pour permettre la création d'un passage. En ayant recours à un sandestin, ils ouvrent alors la voie qui permet d'y passer matériellement.

L'archimagicien Ticely Twitten a consacré de longues années de sa vie à parcourir, à recenser et à décrire neuf de ces mondes, ainsi que les moyens d'y accéder. Il résulte de ses voyages un recueil de ses découvertes, sorte d'almanach qui porte son nom. Il se présente sous la forme d'un livre long et étroit, avec des plats de couverture en métal noir. Le dos sert d'étui à une tige de métal noir à neuf pans, terminée par un bouton en or. Chacun des côtés est recouvert d'inscriptions dorées. Cet objet est indispensable pour celui qui désire se balader au-delà des mondes ; car si le livre est nécessaire aux calculs préliminaires pour localiser les portes de passage, la tige noire est la clé qui permet de déverrouiller la serrure bloquant le voile entre les réalités.

Sans entrer véritablement dans le détail, voici un simple résumé de sa *Dékadiade*, le chapitre où il décrit les Neufs Mondes. L'Archimagicien met le lecteur en garde contre trois de ces mondes : Paador, Nith et Woon. Il est par contre un peu plus précis pour Hidmarth et Skurre, qu'il décrit comme des endroits purulents, infestés de démons. D'après Twitten, Cheng pourrait fournir un habitat agréable aux sandestins, alors que Pthopus est vraiment insipide, puisque ce n'est qu'une seule âme léthargique. Quant à Underwood, il n'est parcouru que par un long gémissement. De tous ces mondes, seul Tanjecterly semble accepter la présence d'êtres humains. En effet, les conditions extérieures y sont très semblables à celles de la Terre ; l'air y est respirable et certains liquides y sont même potables. Cependant, les créatures qui y vivent sont très différentes de celles que l'on peut trouver sur notre monde, même dans Tantrevalles. Les Anguilles Progressistes, par exemple, de hautes et minces créatures, ressemblent un peu à des gobelins avec leur peau couleur de pierre et leurs grandes têtes pointues. Leurs yeux sont comme de grands disques de verre noir et leurs narines, de longs opercules tannés. Sur ce Monde, les voyages se font à dos d'arvicole plate-échine, un grand animal octopode noir au dos plat comme une planche. Sa tête n'est qu'un amalgame de trompes, de cornes et de pédoncules flexibles en guise d'yeux. La bête marche l'amble, et ses passagers reposent sur un palanquin fixé au milieu de son dos.

Les neuf mondes forment, avec la Terre gaïane, ce que Twitten appelle les Dix Mondes de Chronos. L'œuvre considérable de Twitten ne s'arrête pas à la rédaction de son Almanach;

il a en fait réussi à embrocher magiquement les dix Mondes de sa Dékadiade, à les fixer ensemble et à répertorier les différents passages possibles entre eux. Il existe de nombreux autres mondes, les mages se demandant même s'il est vraiment possible de tous les répertorier. Voici quelques noms d'endroits plus ou moins éloignés de la réalité connue et séparés de l'axe des dix Mondes : Haï-Hao, Pharsad, Mang Sept, Mel, Dadgath, la Carpiskovie, Margaunt, ou Irerly qui trouble les perceptions de l'inconscient qui ose s'y aventurer, au point de le rendre fou. La plupart de ces Mondes sont absolument impropres à la présence humaine, si bien que même Twitten avoue ne pas avoir osé y poser le pied. C'est le cas de Xabiste et de Myrdal, deux Mondes qui se livrent une guerre sans merci. Dans l'enfer vert et rose qui les compose, seuls les démons et les efférents originaires de chacune de ces dimensions peuvent espérer y survivre.

Les émanations en provenance de Xabiste, quelles qu'elles soient, sont néfastes, voire dangereuses pour l'homme. Tout produit, et tout être originaire de ce Monde est teinté d'une malsaine couleur verte. Le vert est de ce fait associé au mal et à la perversion dans la symbolique de la magie. Paradoxalement, c'est la couleur dominante lors des manifestations magiques, celle qui est associée par le commun à l'usage des arts occultes.

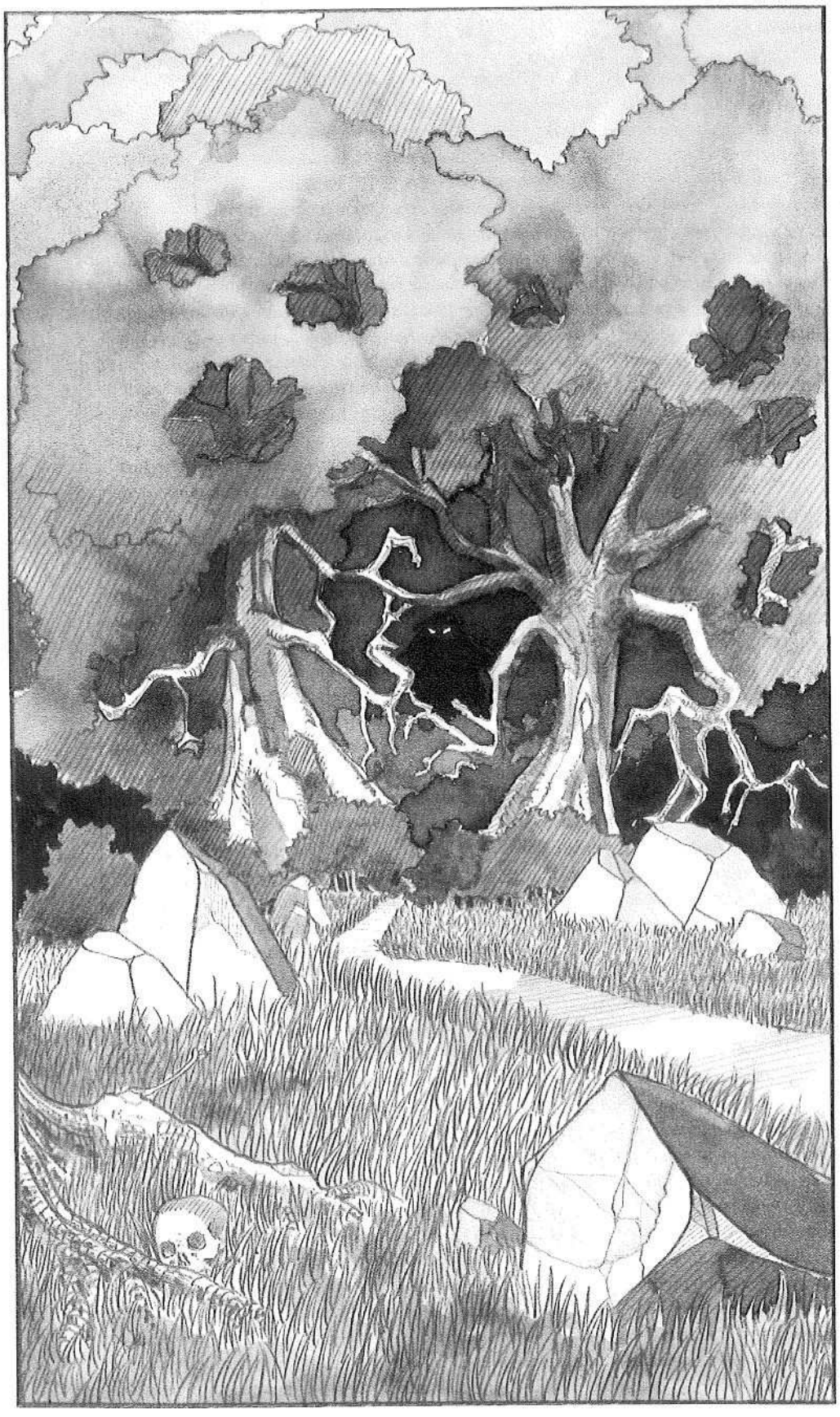
Les couleurs ne sont pas innocentes aux yeux des mages, il existe au moins une signification ésotérique attribuée à chacune des teintes de l'arc-en-ciel. Dans son interprétation la plus répandue, le code des couleurs attribue donc au vert les domaines et symboliques associés au mauvais usage de la magie ; au rouge, ce qui est lié au sang et, plus particulièrement, aux soins des blessures ouvertes ; au bleu, ce qui rappelle la légèreté de l'air, et ainsi de suite. Mais des codes plus secrets, répandus entre des initiés de niveau supérieur, se montrent beaucoup plus complexes et directement liés aux fondements des fluides magiques, tels que les perçoivent les enfants des fées. Le vert signale alors un effet actif, le rouge un effet rétroactif, le bleu un anti-effet, etc. Certaines mauvaises langues qui se sont trouvées éjectées de la compagnie des magiciens persiflent et disent qu'il y a autant de codes que de magiciens et que leur valeur opératoire est ainsi complètement nulle. Il est en tout cas fortement déconseillé de se fier au code de couleurs le plus répandu et d'opter pour la porte rouge lorsqu'on hésite pour choisir entre les deux entrées du manoir d'un Archimagicien !

Au-delà encore de ces mondes extérieurs, dans un autre repli de la réalité, se trouve le Monde imaginaire d'où sont originaires les sandestin, mais aussi l'Arcadie, qui était la patrie de tous les êtres qui ont émigré sur la Terre gaïane, et d'autres encore qui ont vu leur population s'exiler, s'adapter pour survivre à de nouveaux milieux. Dans bien des mondes, la population est en partie composée de créatures imaginaires qui ont muté, comme les fées, trolls et faunes de Tantrevalles. On peut donc également y trouver de lointains cousins des ogres, des falloys et autres ondines, mais sous des formes inconnues des hommes, puisque la substance qui transforme les êtres imaginaires n'est pas la même d'un Monde à l'autre.

Les Archimagiciens veillent à ce que leurs plans se déroulent parfaitement sur Terre, et ils prêtent également attention à ce qui se déroule au-delà des étoiles de la galaxie ou dans les dimensions lointaines. Il leur est nécessaire, pour asseoir leur pouvoir et pour fortifier leur position parmi leurs pairs, d'entretenir un maximum de contacts dans les Autres Mondes où bien des sorciers et bien des créatures possèdent les mêmes capacités que les Archimagiciens, voire davantage. Des dialogues intermondes peuvent donc s'instaurer, et des échanges de services entre gens de pouvoir avoir lieu. Il est important pour un mage de disposer d'alliés puissants capables de le soutenir en cas de crise. Ceux-ci consacrent donc des années de tractations patientes et de nombreux cadeaux à parvenir à passer un pacte d'alliance avec une entité supérieure d'un Monde qui n'existe peut-être même pas.

Plus loin encore

Les mages les plus puissants ont entendu parler de certains mondes où les brins du temps ne sont plus huit, et où ils peuvent obtenir des renseignements précieux sur des événements appartenant à l'histoire ou des indications sur l'avenir.



16

LES LIEUX ÉTRANGES

Où l'on retrouve maître Queslin engagé dans le deuxième palierde Cam, avec à l'esprit les véhémentes recommandations qu'un autochtone montagnard lui avait prescrites plus tôt concernant un individu à la générosité créancière qu'il ne faut au grand jamais rencontrer nuitamment.

Ce n'était pas les longues distances parcourues depuis quelques jours qui pesaient le plus lourdement sur les épaules de maître Queslin, mais bien la crainte d'une périlleuse rencontre au détour des ombres allongées de cette fin de journée. Et c'est un faible cri presque désespéré qu'émit l'impénitent arpenteur lorsqu'une pierre roulante le fit trébucher et choir face contre terre.

– Oserais-je vous offrir une main secourable, demanda une silhouette auréolée du disque sanglant d'un soleil dangereusement déclinant.

Maître Queslin, relevant la tête afin d'y voir plus loin que le bout des chausses de son interlocuteur, dédaigna l'aide et se contenta de prendre une position assise plus conforme aux convenances.

– Ne vous offusquez point de me voir repousser votre si charitable offre, messire, dit-il, mais on m'a prévenu qu'il était vain et mortel en ce pays d'accepter le plus petit présent, de quelque nature que ce soit, de la part de quiconque, de quelque apparence soit-il.

– Vous m'en voyez fort affecté, reprit le bienfaiteur débouté, mais je suis d'humeur affable en cette fin de journée. Accepteriez-vous ma compagnie afin d'égayer votre périple d'une profitable et rassérénante conversation ?

Maître Queslin, ayant repris la posture verticale propre aux bipèdes pensants, laissa un silence glacé s'instaurer dans l'entretien pendant qu'il s'affairait à mettre de l'ordre dans sa mise bousculée par la chute. Finalement, il reprit sa route d'une démarche énergique. L'autre le suivit à petites foulées, puis, après un moment de profonde réflexion, le dépassa et se posta devant lui, un air matois sur le visage.

– Je suis en droit de considérer votre mutisme comme une acceptation tacite de...commença le fâcheux qui fut interrompu abruptement et sans politesse dans son discours.

– Je goûtais jusqu'à présent à la félicité d'une solitude que je ne devais qu'à moi-même, gronda maître Queslin, excédé. Votre insistante assistance me cause le plus grand déplaisir et je me verrai contraint, si vous persistez dans cette déplorable attitude, de faire usage de procédés plus expéditifs que de simples mots pour me débarrasser de votre présence importune. Le vigoureux vieillard accompagna ses menaces d'un geste explicite de sa main droite prolongée d'un solide bâton de marche. Furieux, le gêneur s'écarta prudemment. Maître Queslin se remit en marche sans se soucier de lui. Quelques instants plus tard, le sage arpenteur hasarda un coup d'œil en arrière. Un frisson lui parcouru l'échine : l'étrange personnage avait disparu. Il reprit sa progression, avec un pli soucieux sur le front et une irrépressible envie de prendre ses jambes à son cou.

Alors que le soleil offrait l'apparence et le salut d'une demi-hostie écarlate, maître Queslin avisa une forme étendue en travers du chemin à quelques enjambées de là. Circonspect, il s'approcha et découvrit un homme aux habits déchirés qu'une flèche plantée dans le flanc affligeait. Avec la célérité d'une pratique consommée, le docte voyageur entreprit de retirer le trait meurtrissant, puis de réduire la plaie et enfin, de panser le blessé avec de la charpie propre. Une rasade de cordial ponctua le traitement sur une note rassurante, puisque son patient reprit ses esprits et balbutia de vibrants remerciements.

– Je loue la bonne fortune d'avoir placé sur mon chemin une belle âme comme la vôtre, messire.

– Elle est de nature très capricieuse parfois, répondit maître Queslin, évasif. Je savais la région fréquentée par un être malfaisant avide de sang, mais pas par de simples brigands au demeurant tout aussi redoutables. Jetant un regard inquiet vers l'horizon flamboyant, il empoigna l'infortuné par les aisselles.

- Il nous faut quitter cet endroit le plus vite possible. La nuit tombée sonne le glas des espérances du voyageur que la paresse ou l'inconstance aura séduit. Appuyez-vous sur mon épaule pour faciliter votre déplacement. Nous ne sommes qu'à quelque pas du prochain palier où nous serons en sécurité.

– Avant d'accomplir cette marche forcée vers notre salut commun, en témoignage de ma profonde gratitude, permettez-moi de serrer la main d'un homme doté d'une grande humanité, lança l'inconnu, plein de reconnaissance, la main tendue vers son sauveur.

– Je vous rem...commença maître Queslin, qui n'acheva pas sa phrase et se recula vivement, laissant choir sans douceur son redevable fardeau.

– Damné coquin ! J'ai failli être dupe de votre supercherie, s'exclama-t-il, le visage blême. L'autre se releva, sans la moindre gêne, et toisa maître Queslin, les yeux brillant d'une gourmandise malsaine.

– Il est trop tard, vieil empoté, l'astre du jour va bientôt disparaître et de ton sang cette nuit je vais me repaître ! ricana la créature que l'approche du crépuscule rendait terrifiante. L'intéressé fit d'immenses efforts pour garder une certaine contenance... et décampa aussi vite que ses jambes âgées le lui permettaient. Porté par les ailes de la peur, il dévala sans trébucher le dévers qui menait au troisième palier de Cam, foncièrement plus accueillant, même à l'orée de la nuit. Maître Queslin reprenait son souffle quand un léger tapotement le fit volter en sursaut.

– Vous oubliez mon cher repas que vous avez traversé mon territoire et, de par ce fait, usé de ma route. Vous m'êtes donc obligé...

– Foin de billevesées, piètre discoureur. L'usage d'une route non pavée ne peut-être taxée, trancha sèchement le docte vieillard. De surcroît, je n'ai emprunté aucun édifice facilitant le franchissement d'un quelconque accident de terrain. Je ne suis donc en rien votre débiteur.

– Je suis au regret de vous rappeler, qu'au bruit de soufflets malmenés que produisent vos poumons, vous avez consommé une quantité appréciable de ce bon air que j'ai eu la bonté de mettre à votre disposition... renchérit la créature en perte d'assurance..

- Vaine argutie, sombre persifleur, je me sentirai votre obligé à la condition inaliénable que vous me produisiez les preuves que vous possédez une machine capable de fabriquer de l'air ou à défaut d'en organiser le transport ou la manutention, répliqua maître Queslin.

L'engeance nocturne restant coite devant cette dialectique imparable, il poursuivit :

– De surcroît, je constate que vous avez occupé votre temps à me faire perdre le mien. Je considère cette denrée comme mon plus précieux trésor et je me verrai forcé de vous en réclamer une dispendieuse indemnisation si vous persistez à me soumettre de fallacieuses créances. A ces mots, maître Queslin s'éloigna de l'incontinent perplexe et savoura le plaisir sans pareil de progresser sans peur ni menace sur les chemins du palier suivant.

Non, décidément, les Isles Anciennes ne sont pas des terres comme les autres. D'après certaines légendes, leur naissance serait le résultat d'un pacte étrange entre le dieu Atlante et des créatures d'Arcadie. Vraie ou fausse, cette histoire expliquerait l'omniprésence de la magie en ces contrées, car outre le fait que l'on y trouve les derniers magiciens, c'est également le refuge de tous les êtres féeriques et les monstres fabuleux qui ont déserté les forêts du continent depuis des lustres innombrables. Aussi, lorsqu'on s'aventure jusqu'aux lieux reculés d'Hybras ou des Isles Extérieures, on fait bien de prêter une oreille attentive à tous les racontars de tavernes et murmures de vieilles femmes qui mettent en garde contre les mille et un dangers qui y rôdent, car dans les Isles Anciennes, les légendes ont toujours un fond de vérité.

Les informations qui suivent décrivent les principaux lieux sauvages où la magie et les fées sont particulièrement manifestes. Le voyageur courageux ou parfaitement inconscient qui désire s'y risquer doit toutefois savoir que toute certitude est impossible et que les faits les plus assurés sont le plus souvent des rumeurs issues de légendes populaires ou de souvenirs confus recueillis dans un coin d'auberge. Le bouche à oreille transforme la réalité jusqu'à la rendre méconnaissable, mais combien plus palpitante ! Mais parfois, elle aura affadi les aspects les plus horribles pour ne pas gâcher le sommeil....

Tantrevalles

Au cœur d'Hybras, la forêt de Tantrevalles couvre un quart du Dahaut et bon tiers du Lyonesse, mais ni Casmir ni Audry n'osent prétendre diriger ce territoire sauvage, berceau forestier d'un millier de fables, car il constitue un royaume en soi : celui des êtres fées.

Peu nombreux sont les téméraires qui se risquent dans cette forêt à la réputation si inquiétante au-delà des premières centaines de pas ou à l'écart des chemins. Pourtant, sa quiétude est à ce qu'on dit des plus chaleureuses, le feuillage y adoucissant les rayons du soleil, les nombreux bosquets fleuris parfumant l'air de fragrances enivrantes et inhabituelles, et les oiseaux égayant continuellement les sous-bois de leurs chants mélodieux. Dans les profondeurs de la forêt, les couleurs se font plus chaudes et plus intenses, les ombres se teintent d'indigo ou de marron, le feuillage est plus épais, les fourrés plus denses, et les formes particulières des branches et des rochers créent l'image d'autant de créatures étranges dans l'éternelle pénombre.

Mais la forêt n'est paisible qu'en apparence et recèle en fait bien des dangers, comme le rappellent les légendes à qui veut bien les écouter. Une rencontre avec une fée, être capricieux mais rarement méchant, se soldera la plupart du temps par un mordet malicieux ; mais une altercation avec un ogre ou un troll sera assurément bien plus désagréable. Les villageois des alentours évitent avec soin de pénétrer profondément en Tantrevalles, et les quelques chasseurs ou bûcherons qui auront malgré tout l'imprudence de s'y aventurer, avanceront d'un pas prudent, s'arrêtant fréquemment pour tendre l'oreille.

Avant tout, la meilleure façon d'éviter les mésaventures est de bien connaître les règles inhérentes à la vie en Tantrevalles, et également les habitudes de ses habitants, pour ainsi éviter d'offenser de capricieuses créatures, ou de tomber sur une bête sauvage et féroce. Ci-dessous, sont rassemblées quelques remarques, tirées de récits de voyageurs et de légendes invérifiables, qui donnent une idée des surprises auxquelles on peut s'attendre en pénétrant dans la forêt magique.

Les chemins de la forêt

Les chemins et sentiers de Tantrevalles ne peuvent être comparés aux routes bien tenues de nos contrées : la plupart du temps, ils sont trop étroits pour que l'on puisse y marcher à deux de front, et les branches basses empêchent souvent le cavalier de rester en selle. De plus, il n'est pas rare qu'un sentier disparaisse au milieu d'un fourré pour reprendre sa course quelques dizaines de pas plus loin, ou s'arrêter là, sans raison.

Les deux chemins les plus fréquentés de la forêt sont la route Est-Ouest, qui part d'Oäldes, par-delà le Teach tac Teach, pour aboutir à Montroc, au Caduz, et la route Nord-Sud, qui relie le Dahaut au Lyonesse. Mais si ces deux routes méritent leur nom en dehors de Tantrevalles, en raison de leur largeur respectable, ce n'est plus le cas à l'intérieur de la grande forêt, où elles se trouvent réduites à la dimension de petits sentiers. Le croisement des deux routes, nommé carrefour de Twitten, est témoin, trois fois par an de la fameuse Foire des Gobelins. Un carrefour mouvant d'une foire à l'autre si on en croit certains.

Un des chemins de la forêt échappe pourtant à la règle et offre au voyageur une voie plaisante et bien tenue : il s'agit de la route de briques brunes qui part du pont de Rochepierre, sur la Murmeil, en Dahaut, pour s'enfoncer vers le sud, au plus profond de la forêt, jusqu'à la demeure de l'ogre Arbogast. Ce n'est pas une voie aussi rectiligne que les deux autres, car elle doit serpenter entre les collines sombres et contourner le lac Lingolen. De plus, les créatures qui l'ont édifiée – à coup sûr des gobelins – ont trouvé plus amusant de lui faire emprunter de larges détours que rien ne justifie. Le sommet de cette politique du non-sens est atteint à l'endroit où la route fait une boucle complètement inutile de plus d'une lieue, qui risque de désorienter plus d'un voyageur. Malgré sa largeur de deux pas et demi, la route est bien peu empruntée, rares sont en effet les gens à voir un quelconque intérêt à aller affronter les périls du lac marécageux de Lingolen, connu pour être infesté de créatures voraces, avant de se jeter dans la gueule du terrible Arbogast en fin de périple...

Bien sûr, les routes de Tantrevalles ne sont pas des plus rassurantes et leur aspect enchevêtré et tortueux en effraierait plus d'un. Sans compter qu'elles sont des repères bien utiles pour des trolls en mal de péages. Il vaut pourtant mieux les emprunter que d'aller se perdre dans les fourrés épineux, où l'avance est pénible et les points de repères inexistants. S'écarter du chemin est vraiment la dernière des choses à faire, à moins que l'on ne désire s'égarer et risquer de rencontrer un hafelin mécontent ou un ossip affamé.

Une simple chasse peut mal tourner dans la forêt de Tantrevalles.

Les lois fées et les usages tacites

S'aventurer en Tantrevalles implique inévitablement de s'exposer à des rencontres avec des êtres fées ; et le fait que le voyageur ne les aperçoive pas ne signifie nullement qu'il ne soit pas surveillé. Malgré le danger potentiel d'une rencontre, le voyageur peut se fier à quelques constantes dans le comportement imprévisible des êtres des bois. Il y a en effet quelques règles auxquelles ils se tiennent sans jamais déroger. Comme bien des bonnes choses, elles viennent par trois.

Tout d'abord, une parole donnée ne peut être reprise en aucun cas : la promesse est infiniment contraignante et sert de vérité absolue. Ce qui n'empêche pas d'user de prudence. Il ne faut pas se laisser leurrer, car la subtilité de leur langage vise bien souvent à induire en erreur, à faire croire à une promesse là où il n'y a que du vent et des paroles creuses ; la négociation avec un être fée requiert une attention de tous les instants.

Ensuite, la politesse est une qualité indispensable dans toute relation, que ce soit une discussion amicale, une transaction commerciale ou même une querelle passionnée. La grossièreté blesse les êtres fées autant, voire plus, qu'une lame et le moindre mot inconvenant les fait fuir à l'autre bout de la forêt, non sans avoir auparavant jeté quelque mordet opportun sur le butor qui aura proféré le malséant propos.

Enfin, le respect de la propriété individuelle est un principe profondément ancré dans le mode de vie des êtres fées qui l'ont érigé en règle inaltérable. Bien qu'ils puissent se montrer quelquefois hospitaliers et généreux, ils ne tolèrent aucun abus quant à ce qu'ils possèdent et leur définition de la propriété est au moins aussi large et nettement plus sournoise que celle des humains. Un voyageur qui s'arrêterait au pied d'un prunier aux fruits juteux, par exemple, devrait recourir à quelques précautions avant d'oser se sustenter. En effet, il se peut que l'arbre appartienne à un wefkin ou à un gobelin caché non loin de là, qui s'estimerait lésé qu'on lui vole ses belles prunes. Dans ce cas, et même si le voyageur n'aperçoit personne, il a tout intérêt à demander la permission au propriétaire de l'arbre, quel qu'il soit, avant de se permettre de goûter aux fruits appétissants. S'il n'obtient pas de réponse négative, le vieil adage « qui ne dit mot consent » pourra s'appliquer, et le voyageur se régaler, sans oublier bien sûr de remercier l'invisible propriétaire, une fois son festin terminé.

Les animaux et créatures magiques

Le principal danger de la forêt réside en fin de compte dans les nombreuses créatures, farouches ou féroces, qui hantent ses sous-bois. Si l'on peut encore négocier, quoiqu'avec difficulté, avec une fée ou un falloy, certains êtres se révèlent définitivement opaques à toute tentative diplomatique. Les nymphes, par exemple - dryades, sylphes ou ondines – ressentent une telle crainte des humains et une pudeur naturelle si excessive qu'elles fuient tout étranger à la forêt. Parfois, plutôt que de s'en aller, elles préfèrent punir l'importun qui aura perturbé leur quiétude. Malgré le danger qu'elles représentent, il est somme toute assez aisé d'éviter une altercation avec elles, car elles ne s'approchent que rarement des sentiers. Il est des monstres, cependant qui sont bien moins farouches, tels les ossips ou les griswolds, qui n'hésitent pas à bondir à l'occasion sur une proie passant à portée de leurs terribles griffes. Les gros animaux et ce qu'il est convenu de nommer monstres, ne sont pas les seules créatures dont il faille se méfier en Tantrevalles; même les insectes s'y révèlent redoutables. Le natrid est particulièrement craint pour sa piqûre qui rend fou, et les frelons géants, quand ils volent en essaims, font déguerpir tout ce qui a des pattes ou des ailes dans les environs. Une fois encore, le voyageur est prévenu, ressortir de la Grande Forêt en comptant le même nombre d'orteils et de doigts qu'en entrant est déjà une belle opération. Si elle a pu s'accomplir au travers d'une expédition en dehors des chemins, c'est un authentique exploit.

Trilda et le pré Lally

Sis sur le bord du pré Lally, le manoir de Trilda se dresse là où le ruisseau Lillery se joint à la Douce Yallow. Les plans de la bâtisse furent dessinés par Hilarion, un magicien à l'esprit farci de chimères baroques. Demeure successive de plusieurs magiciens, Trilda a été le théâtre de bien des faits étranges ; sa construction même est loin d'être banale et mérite d'être contée.

Pour mener à bien la réalisation du manoir, Hilarion fit appel à une équipe de charpentiers gobelins réputés très habiles. Leur contremaître, Shylick, n'eut qu'à regarder les plans du magicien l'espace d'un instant pour en assimiler les moindres détails. Les charpentiers se mirent alors promptement à l'ouvrage, creusant, taillant, sciant et ajustant, et, après une nuit de labeur intense, l'édifice fut achevé.

Mais Hilarion était un homme prudent malgré ses excentricités et il connaissait les règles élémentaires en matière de tractations avec des gobelins. Avant de payer et de congédier la troupe, il insista pour inspecter l'ouvrage et voir s'il était conforme à ses attentes. Sous les protestations véhémentes de Shylick qui s'insurgeait devant un manque de confiance si dégradant, le magicien parcourut les pièces de son nouveau manoir une à une et trouva bien des raisons de se plaindre au contremaître : en fait de bois solide et de pierre de taille, les matériaux utilisés étaient des plus vils et des plus fragiles, et seuls quelques enchantements faciles en dissimulaient la médiocrité, des tours insuffisants pour leurrer Hilarion. Le bâtiment menaçait tout bonnement de s'écrouler dès la première pluie. Le magicien se moqua des légendaires talents du peuple des chênes et insinua que leurs capacités étaient largement exagérées dans des mythes sans fondement.

Shylick voulut alors renégocier le contrat, mais Hilarion resta ferme et exigea que le travail soit recommencé sans modification de prix. Les gobelins, blessés dans leur susceptibilité, reprirent alors la construction avec une ardeur exagérée, afin de prévenir toute critique du magicien, et, durant trois jours et trois nuits travaillèrent d'arrache-pied. Le résultat dépassa même les espérances d'Hilarion. Il remercia alors chaleureusement toute l'équipe et s'acquitta de sa dette : le paiement de deux cent douze coquillages, d'une forte quantité de poissons et de nombreux petits pains et fromages frais. La transaction fut close sur une note de bonne camaraderie et d'estime mutuelle, et les gobelins repartirent heureux vers quelque autre affaire.

Le manoir, construit et réinterprété par les gobelins, reste en parfaite harmonie avec l'esprit extravagant et les premiers plans du magicien. Les pièces sont rarement carrées et s'imbriquent les unes dans les autres dans une joyeuse farandole. Elles sont ouvertes sur le pré Lally par des fenêtres en saillie de formes et dimensions variées. Le toit, pentu, se déploie en innombrables combles, pignons, crêtes autour de six cheminées ; et le plus haut faîtage porte une girouette en fer noir qui a comme seconde utilité d'être un chasse-revenants de première efficacité. Le ruisseau Lillery longe le cabinet de travail qui donne sur l'arrière de la maison et s'écoule dans un bassin dont le trop plein entraîne une roue à aube qui actionne la machinerie de l'atelier. A la jonction du ruisseau avec la Douce Yallow ont été plantés quatre pruniers, trois griottiers et un petit noisetier tout torsadé. Un porche tourmenté abrite les quatre marches qui mènent jusqu'à la porte d'entrée faite d'une seule pièce de bois et apparemment dépourvue de poignée et de serrure. Point de heurtoir, non plus, mais une cloche suspendue qui tinte à chaque pas que l'on fait dans l'escalier. Comme à chaque marche correspond une note différente, il est arrivé par le passé que quelque wefkin vienne s'amuser à composer des mélodies sur cet escalier musical. Hilarion, qui n'était pas des plus mélomanes et qui ne pouvait souffrir de telles atteintes à sa concentration, mit rapidement un terme à ces jeux infantiles.

A l'autre bout du pré, se trouve le Tuddifot shee qui se présente à l'œil du badaud comme un simple affleurement de roche noire taché de mousse. De temps en temps, Shimrod observe les fées qui batifolent depuis une des hautes fenêtres de Trilda, mais il reste toujours à une distance prudente, car le rejeton de Murgen sait bien combien il est malvenu de troubler ces créatures dans leurs occupations tout à la fois futiles et de la plus haute importance. Les fées, quant à elles, respectent le magicien, d'une part en raison de la crainte que leur inspire sa magie puissante et d'autre part parce que le sémillant Shimrod sait se montrer charmant envers elles et flatter leur orgueil de ses nombreux compliments apparemment si sincères. Le roi Histobal a d'ailleurs mis en garde la gent féminine du shee contre les talents de séducteur du jeune homme, qui pourrait bien un jour les amener plus loin qu'elles ne le désirent.

Une résidence d'Archimage

Hilarion ne fut pas le seul occupant de Trilda. A sa mort (inexpliquée jusqu'ici, mais sans doute due à la rivalité qui l'opposait au sorcier Tamurello), l'Archimagicien Murgen décida d'en faire sa résidence de campagne et l'occupa lorsque Swer Smod, son château isolé du Teach tac Teach, ne comblait plus pour un temps ses exigences méditatives. Par la suite, il s'en sépara rapidement au profit de son rejeton, Shimrod. Aux dernières nouvelles, celui-ci y vit toujours et s'y plaît à merveille. Pour entretenir le manoir, passer le chiffon et la serpillière, nettoyer les vitres, cirer les boiseries, désherber les jardins et s'occuper des feux, Shimrod a engagé une famille de merrihews, créatures arcadiennes d'une maladive timidité, connues aussi sous le nom de trolls sylvestres.

Château Doldil

Quiconque se promène sur la route de Munkins doit être conscient des périls et des bizarreries auxquels il s'expose, car ce chemin, qui s'éloigne perpendiculairement de la route Nord-Sud en direction de l'ouest, mène directement au château Doldil, la demeure du terrifiant Throop, l'ogre tricéphale. Sise dans une clairière, bordée par un cour d'eau, cette forteresse de pierre grise projette ses tours et tourelles dans toutes les directions possibles. L'ensemble est envahi par le lierre et le lichen et paraît dangereusement branlant; en fait, l'édifice ne semble tenir que par un singulier hasard.

L'entrée est protégée par une lourde herse mais si quelqu'un ose approcher du château, elle se lève bien vite et deux augustes chevaliers gobelins sortent pour recevoir les visiteurs. Ils prétendent avoir deux noms bien distincts et quand leur maître appelle l'un d'eux, il n'y a jamais de doute sur celui qui doit répondre, à la grande surprise des visiteurs, car leurs noms résonnent comme un seul aux oreilles des humains : Quarim. Ils portent une armure qui étincelle de cent éclats multicolores et un casque orné de quantité de cornes, de plumes, de pierres colorées et autres colifichets. Ils montent des créatures apparentées aux griffons, aux écailles vert foncé, aux têtes trapues, mi-dragons, mi-guêpes avec des pointes de fer à la place des ailettes. L'apparition de tels combattants, la lance droite et la visière baissée, a de quoi mettre en fuite les plus audacieux et faire défaillir les autres. Mais lorsque les gardiens rencontrent un visiteur qui ne se laisse pas impressionner, ils se montrent courtois et s'enquièrent du but de sa présence afin de déterminer s'il convient de le laisser entrer ou s'il vaut mieux le tuer directement, le choix qu'ils adoptent le plus souvent. Pourtant, suite à un sortilège lancé par Rhodion, le grand roi des fées pour punir la méchanceté excessive de leur maître, celui-ci se doit d'accorder l'hospitalité à toute personne qui lui offre un présent et de lui faire un cadeau d'égale valeur. En tant que serviteurs de l'ogre tricéphale, les gardiens ne peuvent se permettre

d'enfreindre la règle et laissent passer quiconque se présente avec un cadeau. Encore faut-il que le présent ait une certaine valeur à leurs yeux, car si les deux Quarim décident que l'objet présenté est indigne de leur maître et qu'il a pour seul but d'abuser de la bienveillante hospitalité du seigneur Throop, ils font alors regretter horriblement au visiteur sa folle impudence.

En dehors de ses deux gardiens, Throop ne possède qu'un seul serviteur, Naupt : une créature misérable apparemment assez âgée, mêlée de sang troll, wefkin, et peut-être aussi humain. Il n'est pas très grand, ses jambes sont maigres et ses genoux noueux mais son torse est démesurément large. Son visage est tout bonnement repoussant, que ce soit selon les critères trolls, wefkins ou humains, un exploit : il a le nez tordu, les yeux globuleux et noirs, une bouche et un menton minuscules entourés de deux bajoues lourdes et flasques. Le sénéchal Naupt (tel est le titre que son maître lui attribue) n'a pas la vie facile auprès de l'ogre, car il est seul pour s'occuper de l'entretien du château, du jardinage, et pour faire la cuisine, ce qui n'est pas une mince affaire quand on imagine l'appétit que peut avoir un ogre à trois têtes. En plus de cela, il est chargé d'accueillir les visiteurs que les chevaliers gobelins auront malgré tout laissé entrer. Bien qu'il soit ainsi submergé de travail, Naupt trouvera toujours le temps de recevoir les visiteurs avec la déférence et la courtoisie nécessaire, respectant ainsi les critères d'hospitalité établis par le sortilège de son maître. Si on écoute Throop, le sénéchal n'est qu'un vieux débris paresseux, tout juste bon à ramasser des navets. Mais la rapidité avec laquelle il accomplit ses ingrates besognes et l'ardeur qu'il met dans la moindre tâche pour complaire au mieux à son maître en font serviteur irréprochable, que bien des seigneurs de la forêt envient à Throop.

Depuis la porte principale, le visiteur finalement admis emboîte le pas de Naupt le long d'un couloir sombre et étroit qui mène jusqu'à la salle d'audience du château. Il voit des touffes de champignons gris, poussant dans l'interstice des pierres, le long des murs suintants d'humidité. Il respire la forte odeur de décrépitude qui emplit l'air à l'étouffer, provenant des détritus qui jonchent le sol de terre battue : restes d'ossements, pièces de vêtements déchirés et fruits pourris. Il patauge dans des flaques de nature suspecte au milieu des détritus et maudit intérieurement la négligence d'un tel serviteur, sans se douter que le maître des lieux l'exige afin que ses visiteurs soient immédiatement enchantés par l'atmosphère de son château et qu'ils prennent conscience de qui il est. Finalement, le visiteur, à moitié étouffé et passablement inquiet, parvient à la salle d'audience, qui sert aussi de salle de banquet. Elle est énorme et si haute que le plafond se perd dans l'obscurité. Un balcon, accroché au mur opposé à l'entrée, soutient une rangée de cages dans lesquelles croupissent quelques moribonds : d'anciens chevaliers ayant eu la témérité d'affronter l'ogre ou des visiteurs malpolis qui ont abusé de l'hospitalité offerte et que le sort du roi des fées ne protégeait plus. Une centaine de boucliers surmontés d'un crâne humain coiffé de son casque d'acier sont pendus le long des murs de la pièce. Ce sont des trophées auxquels Throop tient beaucoup. Le mobilier de la salle de réception est grossier, spartiate et d'une propreté douteuse, à l'image du reste du château, même si le visiteur n'en sait rien. C'est là encore la volonté de Throop de vivre dans la crasse. La table centrale, de taille titanesque, est recouverte des restes des repas passés qui remontent à plusieurs semaines et où le visiteur aperçoit avec effroi la composition des menus précédents et espère ne pas constituer le prochain, en maudissant la folle témérité qui l'a menée en ces lieux.

L'imprudent humain lève alors les yeux et les fixe sur la forme terrible du maître des lieux : l'ogre est haut de dix pieds et massivement bâti. Il a une poitrine de taureau, de grands bras ronds et des jambes noueuses, aussi épaisses que des troncs d'arbre. Ses trois têtes sont rondes, leurs pommettes lourdes et leurs grands yeux gris clair emplis de méchanceté. Leurs nez sont retroussés et des boucles percent leurs lippes violacées. Chaque tête porte un chapeau à corne : le premier est vert, le deuxième violet et le troisième d'un ocre moutarde plutôt coquet. Il convient de ne jamais appeler l'ogre par le nom « Throop », sauf si l'on s'adresse à lui comme à l'ensemble de ses têtes. Ces dernières se nomment, de gauche à droite, Pism, Pasm et Posm. Au cours de la conversation, il est préférable de parler à chaque tête comme à une personne propre. En particulier dans les salutations, car si l'une des têtes est négligée, les négociations prennent d'emblée un tour mauvais. A part cela et en dehors des nombreux jurons incompréhensibles qui ponctuent son langage, Throop se montrera fort civil, obligé de respecter malgré lui le sortilège qui l'affecte. Ce dernier ne l'empêche pas de se montrer intransigeant quant au comportement de ses hôtes et de les mettre clairement en garde, afin qu'ils ne tentent aucunement de lui dérober ses biens. Si cela se produisait, Throop serait alors libéré de ses devoirs et pourrait donner libre cours à sa fureur et à sa frustration. En fait, son jeu est plus subtil qu'il n'y paraît, il fait tout pour tenter ses visiteurs, malgré ses avertissements, les invitant par la négative à utiliser ses affaires sans son accord, ou à manger un plat qui n'aurait pas été expressément offert par lui. Alors, l'hôte imprudent sera considéré comme un voleur pour avoir bu une coupe de vin qui traînait ou s'être assis sur une chaise sans y avoir été invité, et il subira le triste sort de nombreux malheureux avant lui.

Un bon coup

L'ogre Throop a de quoi redouter les voleurs, car l'ogre a accumulé quantité de richesses et d'objets merveilleux au cours de sa vie turbulente de crimes et de vols. Parmi les objets les plus précieux se trouvent une tapisserie dépeignant chaque jour une scène différente, un feu qui brûle sans combustible et un lit d'air sur lequel il repose confortablement. Ce sont ces trésors que sont venus chercher tous les chevaliers dont les écus et les crânes ornent désormais la salle à manger de l'ogre, car telles sont sa puissance et sa férocité que personne, parmi les plus valeureux guerriers des Isles Anciennes, n'a réussi à ce jour à le terrasser.

Le troll Mangeon

Nombreux sont les trolls en Tantrevalles, trop nombreux même, serait-on tenté de dire. Ugma, la trollope au long nez, a largement contribué à la crainte et au mépris qu'inspire aujourd'hui toute la race. D'un physique des plus disgracieux, la créature était affligée d'une puanteur tenace, dont elle ne pouvait se défaire qu'à grands renforts de parfums encore plus écœurants, qui l'ont d'ailleurs fait surnommer *Dame Latrines*. Avec de telles tares, Ugma avait toutes les peines du monde à satisfaire son insatiable et légendaire appétit sexuel, même auprès des autres trolls, et elle devait user de tous les artifices et de toutes les ruses pour forcer quelques mâles à la contenter. Souvent éconduite dans ses démarches galantes, la trollope vouait une haine à toutes les

Le troll Mangeon a une libido sans limites...

beautés naturelles, si nombreuses en Tantrevalles, jalouse de leurs ébats amoureux avec de splendides étalons. Pour apaiser sa rancœur, elle s'amusait à tourmenter toutes les jeunes et gracieuses créatures qui tombaient entre ses mains vérolées. Elle tortura ainsi plus d'une fée et fit subir sa méchanceté sauvage à de nombreuses nymphes. En fait, si on l'avait laissée faire, il ne serait plus resté en Tantrevalles que des laiderons.

Mais la trollope avait un faible pour l'ogre Fuluot, un géant au teint verdâtre, que sa force bestiale et ses manières rugueuses avaient charmée à lui en faire perdre la raison. Elle avait fait vœu de tout entreprendre pour séduire le monstre. Fuluot était un ogre et, en tant que tel, se nourrissait tout naturellement de petits enfants et, de temps à autre, d'un malchanceux hafelin qui passait sur son chemin. Seulement, tout ogre qu'il était, ce n'était pas un mauvais bougre et lui aussi avait sa petite faiblesse qui répondait au nom de Carmun. C'était une ravissante petite rouquine, et ses yeux verts avaient hypnotisé l'énorme monstre. Il s'était juré de ne jamais lui faire de mal, de ne jamais même la toucher sans son accord préalable, et la maintenait dans une confortable captivité au sein de son manoir de Rivellon, non loin de la source tarie. La trollope, qui savait ne pouvoir s'attirer les faveurs de l'ogre qu'une fois débarrassée de Carmun, enleva cette dernière et en fit un délicieux ragoût. Ayant, par pure perversité, invité l'ogre à partager son festin, elle en fut bien punie : Fuluot, au fond de la marmite, reconnut l'un des souliers de sa protégée qu'Ugma ne s'était pas donné la peine d'enlever. Il est inutile de décrire ici dans les détails la folie furieuse dans laquelle entra Fuluot. Toujours est-il que ce jour fut le dernier de la cruelle trollope.

Mais les méfaits d'Ugma ne s'arrêtèrent pas là. Suite à l'un de ses rares accouplements avec un de ses congénères, elle avait donné naissance à un troll qu'elle avait nommé Mangeon. Son rejeton, pour le plus grand malheur des habitants de la forêt, hérita de sa mère ses pires penchants, en particulier sa libido outrancière et sa brutalité excessive. C'est une chance que Fuluot ait mis un terme à l'existence de la trollope avant que celle-ci n'ait pu parfaire l'éducation perverse de son fils.

Physiquement, Mangeon est plutôt trapu, même pour un troll, son visage est gris cendre, son nez ressemble à un pied de marmite autour duquel tombent deux bajoues pendantes et ses yeux sont semblables à de petites billes noires, qu'il dissimule parfois sous un chapeau de feutre mauve. On reconnaît sa démarche de loin, car il avance en balançant ses bras longs et noueux, qui manquent presque toucher le sol, et en arquant ses courtes jambes tordues. Gros fumeur de toutes sortes d'herbes malodorantes dont il bourre sa pipe, il a gagné une haleine des plus infectes. Il passe ses journées à errer dans la forêt en quête d'un mauvais coup à commettre ou d'une jeune créature avec laquelle assouvir son désir dévorant. Mangeon est tellement vaniteux que, lorsqu'il force une fée à subir ses ébats, il considère sa performance comme une offrande prodigieuse et un honneur pour sa pauvre victime. Heureusement, les fées ont plus d'un mordet dans leur sac et se tirent souvent des pattes de l'abominable troll avant qu'il n'ait pu perpétrer ses outrages.

La demeure de Mangeon est celle qu'avait bâtie sa mère Ugma dans une gorge obscure, au fond du lit asséché d'un antique ruisseau. Un chemin de cailloux noirs y mène depuis l'allée de la Nausée. Au départ de ce sentier, un panneau en caractères noirs et rouges affiche deux quatrains :

Avertissement !

Prenez garde, voyageurs ! Ce message confie
Que Mangeon le Merveilleux réside ici !
Quand Mangeon est irrité, faiblissent ses ennemis ;
Mais à sa santé dans des cruches d'ale boivent ses amis.

Sa figure est belle, son aspect charmant ;
Son contact fait les jouvencelles soupirer et se pâmer,
Qui le supplient de les caresser et vont son départ pleurer.
Et murmurer souvent son nom en s'endormant.

La cabane n'est qu'un assemblage de pierres grossières recouvertes de mousse, qui a pris au fil des années l'aspect d'une petite colline sur laquelle a poussé un frêle noisetier. Une porte ronde au bois vermoulu et aux gonds rouillés marque l'entrée, fermée par un verrou et un énorme cadenas. N'ayant jamais été nettoyé, le logis dégage continuellement une puanteur abjecte qui éloigne même les rats et les putois. Quiconque aura le malheur de pénétrer dans cet endroit découvrira un amoncellement de détritus jonchant le sol de la pièce unique qui sert à la fois de cuisine, de garde-manger et de chambre à coucher. Le mobilier se réduit à une table massive, une paillasse usée et une grosse armoire pleine d'objets hétéroclites et de frocs sales. Dans le fond, un âtre abrite une marmite de fonte fendue en dessous d'un conduit de cheminée depuis longtemps bouché par les racines du noisetier. Lorsque Mangeon fait sa cuisine, la pièce s'emplit d'une épaisse fumée, qui s'extrait péniblement de l'édifice par les interstices entre les pierres.

La villa Miroï

Il serait réducteur et inexact de prétendre qu'on ne rencontre en Tantrevalles que des êtres vils et des lieux malfaisants. Il est un manoir, connu sous le nom de villa Miroï, qui est un véritable enchantement pour quiconque apprécie la vie épicurienne et la compagnie d'une

société cultivée et spirituelle. L'existence de ce lieu magique est cependant considérée par certains comme purement légendaire. Ils affirment à qui veut bien les écouter que tous les délices de la villa Miroï sont issus de l'imagination fiévreuse de quelque pathétique rêveur. Le doute concernant l'existence du palais provient en bonne partie du fait que la villa Miroï n'apparaît que la nuit et jamais deux fois au même endroit. Avoir la chance de visiter ce lieu fabuleux est donc une aubaine que l'on ne peut laisser s'échapper.

D'une architecture gracieuse encore que fantaisiste, le palais présente au visiteur une plaisante façade de pierre de taille blanche aux fenêtres en saillies et aux balcons sculptés avec art. Un chemin de gravier soigneusement ratissé, passant au milieu du jardin, mène jusqu'à la porte d'entrée. Mais avant de saisir le heurtoir de bronze ornant la porte, il est bon de connaître quelques détails sur ce lieu magique, car, comme on peut s'y attendre, il n'est pas exempt de dangers. Avant d'oser goûter au plaisir de la charmante compagnie qui s'y presse, il est bon de savoir ceci : si l'on touche à quelque victuaille que ce soit, ou si l'on goûte, ne serait-ce qu'en y trempant les lèvres, aux vins de la maison, alors il faut s'attendre à des événements bien étranges, dépassant l'entendement, et qui peuvent bien coûter la vie. La règle est tacite, mais tout le monde la connaît, et les étrangers en sont toujours informés. Malheureusement, il arrive que, dans l'ivresse de la soirée, certains oublient leur prudence, se condamnant ainsi pour l'éternité. Connaissant ces recommandations, le voyageur prudent amène donc ses propres rations avec lui.

A l'abri des murs du manoir, c'est une fête sans fin qui se déroule dans une gaieté frivole et légère. Les invités sont toujours charmants, vêtus somptueusement malgré un goût prononcé pour l'excentricité ; les femmes portent des jupes seyantes qui mettent en valeur leurs courbes harmonieuses ou des robes ouvertes laissant apparaître à la dérobée une jambe, un dos ou une épaule qui en font rêver plus d'un. D'ailleurs, les masques ne suffisent nullement à cacher la fraîcheur et la grâce des visages dissimulés par la pièce d'étoffe. Tout est luxe exubérant : les salles sont grandes et hautes, leur sol marqueté avec art semble capable de faire varier à l'infini ses frises végétales, les meubles sont en bois de rose, en cèdre ou même en ébène et présentent des reliefs sculptés avec un goût exquis.

De nombreux serviteurs aussi discrets que prévenants se font un devoir de répondre au moindre désir des invités. Selon les directives du seigneur Daldace, les hôtes doivent se sentir chez eux et pouvoir se comporter comme il leur plaît. L'hospitalité est érigée ici en art de vivre. Dans les salles du palais comme sur la terrasse, les animations ne manquent jamais : plusieurs orchestres talentueux jouent des airs variés, enjoués ou mélancoliques suivant les souhaits de l'assemblée, et les couples se font et se défont au rythme des danses. De nombreux jeux malicieux se déroulent sans cesse, sortis tout droit de l'esprit inventif et malicieux du maître des lieux, qui offre ainsi aux plus timides un moyen agréable de se mêler aux autres invités. Pour ceux qui recherchent un peu de calme et de tranquillité, bon nombre de chambres ou alcôves artistement décorées accueilleront leur désir de tranquillité ou d'intimité.

La conversation du seigneur Daldace est des plus plaisantes, comme l'est d'ailleurs celle de la plupart des membres de cette joyeuse assemblée, plaisante, souriante et relevée d'une remarquable culture. L'humour est le maître mot, chacun ayant la légèreté suffisante pour ne pas se prendre au sérieux. En fait, la meilleure façon de se comporter en ce palais, est tout simplement d'agir comme dans un rêve, ce qui n'est guère ardu étant donné l'atmosphère onirique régnant en ces lieux. D'ailleurs, si l'on a agi selon toutes les règles de la bienséance et que l'on a obéi aux recommandations concernant les plats et les boissons, on aura réellement l'impression d'être sorti du plus doux des rêves quand on quittera la merveilleuse demeure au petit matin.

Un peu de tourisme ...

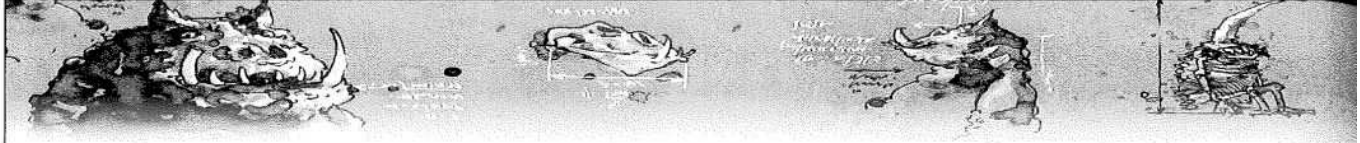
Lorsqu'elle apparaît, la villa Miroï se dresse au milieu d'un agréable jardin ornementé de petites fontaines et de statues de marbre. Un portail de fer forgé en garde l'entrée. Posée juste à côté de lui, une loge abrite le portier du palais, qui s'habille d'une livrée à losanges rouges sombres et bleus et d'un grand chapeau de feutre noir. Il masque ses yeux avec un petit loup de velours noir. Au visiteur intrigué de cette singularité, il explique qu'en la villa Miroï, chacun se doit d'être masqué sur la recommandation du maître des lieux ; le seigneur Daldace. Le portier fournit d'ailleurs un loup à quiconque le désire et invite les visiteurs de passage à pénétrer dans la propriété de son seigneur.

Le Teach tac Teach

Coupant en deux l'île d'Hybras, le massif du Teach tac Teach est un véritable mur de pics, de falaises et d'abîmes, partant des Troaghs du Lyonesse au sud, pour aller mourir sur les rives de la baie de Dafdilly. Seuls trois passages s'offrent sur toute son étendue, le reste du massif s'avérant en effet parfaitement infranchissable par tout autre chemin. Les plus hauts sommets de la chaîne sont couverts de neiges éternelles, alors que le fond des gorges est envahi par une brume épaisse qui ne se dissipe jamais. Les parois sont trop raides pour permettre à une végétation dense de pousser et les quelques conifères coriaces s'agrippant au flanc des falaises, ainsi que les quelques buissons épineux bordant les chemins constituent tout l'ensemble de sa flore. Ces montagnes au relief déchiqueté se sont toujours montrées suffisamment inhospitalières pour que l'homme ne cherche pas à venir s'y installer, et ses précipices n'abritent que quelques bêtes sauvages, quelques rapaces et une bonne poignée de charognards tenaces. Certaines bandes de brigands viennent parfois s'y cacher, se trouvant ainsi à l'abri des soldats et des preneurs de pillards et pas trop loin des routes qui donnent accès au trois cols et qui offrent de bonnes perspectives au niveau des voyageurs à détrousser.

Le flanc est du Teach tac Teach présente sur toute sa longueur une façade raide et élevée, qui monte en peu de distance jusqu'aux plus hauts pics. Vu de la plaine, le Teach tac Teach se dresse tel un mur de pierre, dont le sommet régulièrement enneigé disparaît dans les nuages. Pourtant, on l'a dit, trois passages permettent de le franchir. La Trompada est le premier d'entre eux. Elle serpente entre les contreforts de la chaîne et la forêt de Tantrevalles. C'est un chemin ardu et rocailleux qui ne permet pas le passage d'un chariot. Dans sa partie méridionale, elle emmène le voyageur sur une pente extrêmement raide et gravit une vallée encaissée jusqu'à Titzin Fyral, la forteresse voisine du Tor Tac. De là, elle redescend jusque dans les collines d'Ulfland du Sud par le val Evandre.

A une quarantaine de milles plus au nord, la route Est-Ouest franchit la chaîne de montagnes par un passage un peu plus aisé : la passe des Danéens. Le troisième passage relie le Dahaut à l'Ulfland du Nord; c'est une cluse formée par le cours de la rivière Tamsour, imparablement protégée par la forteresse de Poëlitetz.



Les contreforts du Teach tac Teach sont bien moins raides sur le versant occidental. Les collines des hautes terres ulfes s'élèvent progressivement vers l'est, devenant de plus en plus abruptes et se creusant de failles et de précipices de plus en plus fréquents à mesure que l'on monte. De nombreux sentiers et pistes parcourent la région, reliant entre eux les forts et les villages, des sentes peu fréquentées et très mal entretenues. Du Teach tac Teach jaillissent de nombreuses rivières : l'Evandre, la Siss et la Tamsour. Les innombrables torrents qui en constituent les affluents représentent souvent des obstacles bien gênants sur les sentiers. A la fonte des neiges, quand les cours d'eaux sont gonflés, de nombreux passages sont virtuellement condamnés.

Comme toute région sauvage, la chaîne de montagnes abrite quantité de bêtes sauvages, comme des ours et des loups, surtout sur le versant ouest, mais on peut rencontrer également de véritables monstres, comme les ossips, les griswolds et les harpies. En ces régions arides, le gibier vient parfois à manquer, et il n'est pas rare que, durant l'hiver, la raréfaction des petits animaux aiguise les appétits et que de nombreuses créatures ne craignent plus d'attaquer l'homme. De plus, la neige rend les chemins glissants, voire inutilisables. Les vents violents se transforment vite en tempête de neige, et la recherche d'un abri dans de telles conditions peut être des plus pénibles. Le reste de l'année, plus clément, n'en réserve pas moins son lot de surprises désagréables. Outre les torrents infranchissables du printemps, de terribles orages peuvent éclater tout au long de la belle saison, accompagnés de pluies diluviennes ou de brouillards persistants qui transforment bien des chemins en rivières de boue. Bref, la compagnie d'un guide expérimenté et une bonne dose de chance sont souvent nécessaires pour qu'un voyage sur le dos rocheux d'Hybras se passe dans de bonnes conditions. On comprend dès lors pourquoi les marchands et la plupart des voyageurs préfèrent la voie maritime pour se rendre d'un côté à l'autre de la grande île.

Swer Smod

Les Archimagiciens, captifs de leurs recherches et de leurs méditations, ne conservent avec la réalité de notre monde que le minimum de liens nécessaires. De plus, l'édit de Murgen leur interdit de se mêler des affaires humaines, dont les fluctuations sont aussi vaines que le flux et le reflux des marées. Aussi s'installent-ils en des lieux reculés, loin de l'agitation bruyante du commun des mortels.

Murgen, le membre le plus craint et le plus respecté du cercle très fermé des Archimagiciens, a établi sa retraite en plein cœur du Teach tac Teach, juste au dessous du mont Gaboon, un pic sombre et imposant émergeant d'une mer de brume. Son manoir de Swer Smod est une grande bâtisse aux murs bleu-gris se fondant dans la masse de la montagne. Trois tours de tailles inégales et aux toits d'ardoise dépassent de la haute muraille, lui donnant la forme d'une gigantesque main de pierre sortant du rocher pour tendre ses trois doigts crochus vers le ciel en un irrésistible appel.

Le chemin qui mène à la demeure du magicien est parsemé de terribles dangers et il faut vraiment avoir de sérieux motifs pour prendre le risque de venir le trouver. Murgen est par conséquent rarement dérangé pour des futilités, ce qui lui convient parfaitement. A la brèche des Restanques, un col à quelques heures de marche du village d'Oswy Val-d'en-bas, situé à la jonction de la route du Bois-amer et de la Trompada, le voyageur imprudent peut déjà rencontrer son destin. Une curieuse épine de pierre soutient un gigantesque rocher en équilibre précaire au-dessus du chemin. Lorsque quelqu'un y passe, un corbeau pernicieux vient alors pousser le rocher pour écraser le voyageur trop lent pour l'éviter. Comment le rocher se retrouve ensuite en place est une question tout aussi insoluble que de savoir qui a donné ses instructions au malfaisant volatile. Sur les bords de la rivière Siss, un peu plus loin, vit une vieille femme étrange avec une tête de renard et des pattes de poulet. Lorsqu'elle aperçoit un passant, elle lui demande de la porter de l'autre côté de l'eau, prétextant l'effet fort nuisible de l'humidité sur ses rhumatismes. Une fois de l'autre côté de la Siss, juste avant que le voyageur ne puisse la reposer sur le sol, la malfaisante créature paralysera son serviteur d'une morsure et le dévorera ensuite tout cru en guise de remerciement. Plus loin encore, au niveau du dernier col avant Swer Smod, le chemin est défendu par deux Gryphes barbus, d'horribles créatures de huit pieds de haut couvertes de plaques de corne, qui agrémentent leur travail de surveillance d'une interminable partie d'échec. La peau épaisse du premier est d'un vert mousseux tacheté de noir, il répond au nom de Vus. L'autre, Vuwas, est plus grand et d'une teinte intermédiaire entre le marron et le roux. C'est leur seule différence importante, car tous deux ont le même sale caractère, qui fait passer le plus teigneux des gardiens de prison pour un aimable fêtard. Ils ne quittent jamais leur poste et interpellent infailliblement quiconque tente de passer le col. Il semble que la consigne qu'ils aient reçue soit des plus confuses, leur tâche consistant tout bonnement à interdire le passage à tous les indésirables. N'ayant reçu d'instructions plus précises, ils décident eux-mêmes si les personnes arrivant jusque là sont indésirables ou non. Le plus souvent, les deux monstres préfèrent s'occuper directement du voyageur, l'envoyant bouler au fond du précipice ou le découpant en menus morceaux pour s'offrir une petite distraction et éviter à Murgen le souci d'une visite importune.

Le mystère plane encore sur l'origine de ces périls, personne ne sachant vraiment s'ils ont été installés là par Murgen ou par ses ennemis.

Le manoir de Swer Smod est fermé par une lourde porte de dix pieds de haut, bardée de fer noir et ornée de décorations dont les motifs changent continuellement. Un être magique (peut-être un sandestin) a été lié aux battants de la porte ; il demande au visiteur le but de sa présence à Swer Smod, et transmet fidèlement la réponse à Murgen. Si l'Archimagicien consent à la visite, la porte s'ouvre sur une longue galerie dallée, percée de larges ouvertures donnant sur de vastes pièces sombres et vides, comme si la population du château l'avait déserté depuis fort longtemps, ne laissant que fantômes et poussière. Murgen lui-même semble aimer l'austérité de son ameublement et se contente du minimum nécessaire à son étude et à son confort. Malgré cette impression de désert abandonné aux vents, l'Archimagicien n'aura qu'un mot à dire, voire qu'un seul geste à faire, pour que surgisse l'un de ses nombreux serviteurs, porteur du plateau chargé de victuailles qu'il vient de commander, d'une bouteille d'un grand cru ou de quelque vieux grimoire poussiéreux. Au besoin, Murgen four-

nira à ses hôtes des chambres somptueusement meublées, ainsi que des pièces d'eau luxueuses pour se rafraîchir et se reposer en oubliant l'austérité pesante de l'endroit. En fait, le magicien semble pouvoir modifier à volonté sa demeure selon ses besoins et ses envies, et on peut fort bien se réveiller dans une pièce différente de celle dans laquelle on s'est endormi la veille...

Les études magiques de Murgen sont incompréhensibles pour tous et même, paraît-il, pour les autres Archimagiciens, mais il y consacre toute son énergie, comme s'il s'agissait d'une tâche essentielle. Son âge même est un mystère, et bien que certains murmurent le chiffre de mille ans, la seule chose dont on puisse être à peu près sûr, c'est qu'il a commencé à pratiquer l'art magique bien avant ses confrères. L'immense sagesse acquise durant son existence l'a peu à peu amené à se désintéresser des choses terrestres, ce qui ne l'empêche apparemment pas de se soucier avec la plus grande gravité du sort des hommes. En particulier, il tient à protéger les habitants des Isles Anciennes de certaines puissances magiques, qui, dit-on, auraient intérêt à déstabiliser l'archipel. Afin de pouvoir mener à bien, dans une relative tranquillité, ses travaux titanesques et pour éviter que les Isles Anciennes ne sombrent à nouveau dans l'anarchie, Murgen a imposé son Edit, interdisant à tout pratiquant des arts magiques de se mêler des affaires et de la politique des humains. Les confrères de Murgen respectent dans l'ensemble son Edit, bien que l'un ou l'autre d'entre eux essaie parfois de le contourner. Depuis sa retraite perdue au milieu du Teach tac Teach, Murgen garde toujours un œil sur eux, à l'aide de ses nombreux objets enchantés.

Malgré son travail colossal, le maître de Swer Smod consacre volontiers un peu de son temps à chaque visiteur et se montre même des plus prévenants à leur égard. Il faut dire que ceux qui parviennent jusqu'à lui ne sont pas nombreux et qu'ils ont bien souvent d'importantes nouvelles à lui communiquer. Lorsque des visiteurs viennent demander son aide, il écoute leur requête avec une extrême attention et, si leur cause lui semble louable, ils voient leurs souhaits comblés tant que l'appui de l'Archimagicien ne s'oppose pas à son propre édit. Il paraît inutile de préciser qu'essayer d'abuser de l'Archimagicien est pure inconscience, car celui-ci ne se révèle pas tendre avec les parasites qui viennent retarder ses recherches dans le seul but d'accroître leur richesse ou leur pouvoir.

Les paliers de Cam

Depuis la prairie du Vent Vert, qui surplombe le premier palier de Cam, on peut admirer les cinq marches magistrales s'étalant l'une après l'autre entre les escarpements de la Longue Dann, à l'est, et les falaises de Kvar, au sud-ouest. L'escalier ainsi formé aboutit au lac Quyvern, que l'on peut apercevoir de là les jours où la brume n'est pas trop épaisse. Un petit sentier assez raide et plutôt traître descend le long d'un ruisseau, jusqu'au premier palier.

Ce dernier est large d'environ un mille et long de deux, parsemé de coquelicots rouges et de delphiniums bleus, et signalé par quelques chênes gigantesques, dressant çà et là leur silhouette solitaire. Une série de tombes apparemment très anciennes est disposée selon une ligne irrégulière le long de son bord sud. Chaque sépulture est ornée d'une plaque portant une inscription en d'étranges caractères plus qu'à moitié effacés. Ici reposent depuis plus de trois mille ans les dépouilles mortelles d'anciens guerriers et de vénérables mages Rhédaspiens. Même un sommeil aussi long sur cette terre sacrée n'aura pas eu raison du tempérament de certains de ces héros de jadis, et nombre d'entre eux continuent leur vie passée sous forme fantomatique. Au fil du temps, de vieilles amitiés se sont renouées et de nouveaux antagonismes se sont fait jour. D'ailleurs, il arrive fréquemment que ces fantômes se querellent, pour des raisons qui apparaîtraient absolument incompréhensibles à quiconque, excepté eux-mêmes. Aussi, en traversant ce palier, il convient de ne faire aucun bruit susceptible de réveiller ces esprits morts au sommeil si léger. Et si, par hasard, ils venaient à paraître, il vaut mieux feindre de les ignorer et, surtout, ne jamais se laisser entraîner à arbitrer leurs querelles, car on pourrait bien alors ne plus jamais quitter les lieux.

Le second palier, séparé du premier par une pente abrupte de neuf cents pieds de dénivellation, est certainement le plus dangereux. La raison en est fort simple : un vampire y a élu domicile. Dans cette prairie, semblable à la précédente si l'on excepte une forêt d'ormes et de châtaigniers en sa partie occidentale, rôde Maleron, la créature de la nuit, toujours en quête d'une proie dont le sang chaud et frais pourra l'abreuver et le rassasier. La particularité de ce vampire est de pouvoir changer d'apparence à volonté ; aussi, toute personne rencontrée sur ce palier peut être l'un des avatars du monstre et doit être évitée comme si c'était la mort en personne. Il est primordial de n'accepter aucun cadeau ou offre de la part de quiconque, car cela serait synonyme d'esclavage à vie sous le pouvoir du monstre, et il serait alors trop tard. La meilleur chose à faire est de traverser au plus vite l'étendue sans interférer avec personne, et ce à n'importe quel prix. Maleron est un être subtil, qui tentera de façon sournoise de détourner le voyageur de son chemin, et si ce dernier s'attarde jusqu'au coucher du soleil, il est perdu, car la créature pourra reprendre alors son apparence naturelle et terrifiante et laisser éclater ses instincts meurtriers.

Le troisième palier est un beau et paisible jardin sauvage, agrémenté de nombreux arbres, de talus herbeux, de mares et de petits ruisseaux sinueux. C'est le domaine du dieu Spirifiume, qui règne en cet endroit ainsi que sur un beau duché de la planète Mars. Le dieu est de nature généreuse, pour autant qu'on ne se montre pas ingrat à son égard. Il convient donc, pour chaque bienfait offert par Spirifiume, de le remercier comme il se doit, et on pourra se reposer dans ce jardin bucolique en toute sécurité, avec sa bénédiction. Néanmoins, certaines parties de ce palier lui sont personnellement réservées, il est donc conseillé de ne pénétrer dans aucune cabane ou grotte ni de franchir aucune clôture, car ceux qui s'y sont aventurés n'ont jamais pu revenir raconter ce qu'ils y ont vu. Il est possible qu'ils aient abouti sur Mars, dans l'autre domaine de Spirifiume, qu'ils errent en un lieu n'appartenant à aucun des deux mondes ou bien encore que leur existence se soit tout simplement terminée là et qu'ils aient été transformés en arbres ou en rochers, afin d'agrémenter davantage le merveilleux jardin.

Une vue imprenable !

A une vingtaine de milles au nord-ouest de Poëlitetz, les landes s'arrêtent devant une forte déclivité : les falaises de Kvar. Véritable rempart de pierre, ces falaises sont simplement infranchissables. Il existe pourtant un unique passage, les paliers de Cam, qui permet de descendre en Estran du nord. C'est une série de corniches, ou terrasses, disposées comme des marches et que, à en croire la légende, le géant Cam aurait aménagées pour se faciliter l'ascension, du lac Quyvern jusqu'aux hautes terres. C'est un lieu étrange et déroutant. Des créatures bizarres y vivent et les lois régissant les marches sont autres que celles des Isles Anciennes. Chaque palier possède ses particularités, qu'il est indispensable de connaître avant d'y pénétrer; certains des êtres qui vivent en ce lieu comptant parmi les créatures les plus dangereuses de toutes les Isles.

Le quatrième palier est le plus étroit de tous, ne mesurant que six cents pas de largeur. C'est également le plus boisé puisque de nombreux bosquets d'érables, de châtaigniers de frênes et de chênes se dressent tour à tour en travers du chemin de celui qui désire s'y aventurer. En le traversant, on sera frappé par le silence et le calme qui y règnent, comme si aucun vent n'y soufflait, comme si aucun animal n'y vivait, et comme si le bruit de ses propres pas y était étouffé. Les avis des érudits et des aventuriers ne concordent pas en ce qui concerne l'activité de cet endroit. D'aucuns disent qu'il est absolument vide de toute créature, pas même le moindre petit cloporte ou la moindre chenille. D'autres, en revanche, soutiennent que d'horribles monstres géants, ne ressemblant à aucune créature connue, parcourent la prairie et glacent le sang de quiconque les aperçoit, même du chevalier le plus valeureux, tant leur aspect est effroyable. Il est cependant assez peu vraisemblable que d'aussi grandes et terribles créatures aient échappé à l'attention de certains et aient pu à ce point effrayer les autres. Quoi qu'il en soit, il n'est pas nécessaire de s'attarder outre mesure sur ce palier, sauf pour qui voudrait vérifier...

Le cinquième et dernier palier, dominant d'un peu plus de six cents pieds le lac Quyvern, ne paraît cacher aucun danger particulier : trois nymphes y vivent et leur beauté est, dit-on, sans pareille. Elles se nomment Carmah, Delune, et Fizelle et se cachent dans les bosquets et les fourrés, car les hommes les effraient. Toutes trois viennent de Tantrevalles. Suivant la légende, la sylphe Melessine, jalouse de ces créatures aux charmes supérieurs, séduisit si bien le roi des fées qu'il en eut la tête toute retournée, et elle le persuada de les chasser de la merveilleuse forêt, arguant qu'elles s'amusaient à attirer des humains dans les forts des fées afin de leur montrer tous leurs secrets. Cependant, le roi ne pouvait se résoudre à chasser les trois fautives en les envoyant côtoyer les humains. Aussi les cantonna-t-il à ce palier, dont la nature magique se rapproche de celle de Tantrevalles. Il leur promit qu'après une durée déterminée – mais incompréhensible pour un être non fée – elles pourraient revenir au fort, à condition toutefois de ne pas avoir le moindre rapport, ne serait-ce que visuel, avec des êtres humains durant leur séjour sur le palier. C'est pourquoi elles fuient tant les hommes et c'est pourquoi il vaut mieux ne pas essayer de les chercher, par respect pour elles. Même s'il ne les rencontre pas, le voyageur ne pourra cependant ignorer l'existence des nymphes, car elles ont imprégné le palier de leur essence féerique.

Leur simple présence a transformé un plateau abandonné aux chardons et à la caillasse en une charmante étendue boisée : les arbres n'y ont pas l'attitude si résolument statique des forêts habituelles, mais possèdent au contraire une expression bien à eux : lorsque le vent souffle dans leur feuillage, on les entendrait presque murmurer. Le sol est parsemé de fleurs d'une extraordinaire variété, qui répandent dans l'air un parfum enivrant.

Pour agrémenter encore leur lieu d'exil, les nymphes ont même appris aux oiseaux à chanter de douces complaintes nostalgiques qui leur rappellent leur lointaine forêt et des gigues légères pour égayer leur solitude. Le dernier palier est un lieu où le voyageur fatigué aimerait bien s'arrêter plus longuement, mais la courtoisie exige qu'il se remette en route et laisse les nymphes à leurs regrets.

Les aigles tueurs de Twitten

Twitten, un Archimagicien à présent disparu, s'était spécialisé dans l'exploration des mondes parallèles : des univers entiers existant dans des réalités différentes de la nôtre. Il en a étudiés beaucoup et s'est même rendu personnellement dans plusieurs d'entre eux, au moyen d'artifices lui permettant de lier et de délier les huit brins du temps. Au retour de l'un de ses voyages dans le monde de Woon, il ramena comme sujet expérimental une demi douzaine d'œufs couleur groseille et bizarrement allongés, qu'une créature appelée Pteracte Crabiforme lui avait offerts en gage d'amitié. Ce n'est que quelques mois plus tard que Twitten disparut dans des conditions encore obscures ; son manoir fut laissé à l'abandon, après que Sartzanec soit passé récupérer l'essentiel du matériel magique de Twitten, et les œufs patientèrent au fond d'une armoire. Quelque temps plus tard – nul ne sait exactement quand – ils vinrent à éclore et douze volatiles s'en échappèrent (deux par œuf). Aujourd'hui, on les nomme les aigles tueurs de Twitten. Mais d'aigles, ils n'ont bien que le nom : ces sortes d'oiseaux ont des écailles jaune souffre et quatre ailes ressemblant à celles des chauves-souris. Leur long cou se termine par une tête sans yeux à la gueule béante et hérissée de crocs tranchants.

Les aigles ne se sont pas séparés après leur naissance et se sont établis sur les hauteurs du mont Lubras, en plein Teach tac Teach. Là, ils ont vite appris comment vivre dans notre monde. Véritables prédateurs avec leurs onze pieds d'envergure, ils s'attaquent à tout être vivant pouvant satisfaire leur appétit vorace : chien, mouton, homme ou même ours. Aujourd'hui, il doit en rester six ou sept, un archer ulf ayant réussi à en tuer un de trois flèches, et plusieurs autres ayant été retrouvés morts pour des raisons inconnues. Il n'en reste pas moins que ce fléau est un des dangers les plus redoutables des environs du Teach tac Teach.

Le guide de la Vieille Tour

A mi-chemin entre Oswy Val-d'en-bas et le col de Glaycavalier se dresse l'auberge de la Vieille Tour. Un vieux guide nommé Serpico y passe une bonne part de l'année. Les habitants des environs le considèrent, peut-être à raison, comme étant un peu déséquilibré. Originaire d'Ulfland du Sud, il est plutôt grand, bien que voûté, et d'aspect peu engageant avec un visage mangé par une barbe hirsute et négligée, qu'il laisse pendre presque jusqu'à la ceinture de son pantalon. Son apparence peu engageante reflète bien sa rugueuse personnalité, qu'il entretient à grands renforts d'alcool. La renommée de Serpico lui vient du fait qu'il prétend connaître un passage contournant le mont Sobh et permettant de franchir le Teach tac Teach en un lieu que personne ne surveille ni ne taxe.

Le chemin est néanmoins périlleux et il demandera pour son service la somme extraordinaire d'une pièce d'or par personne. Lorsque les bagages sont importants, Serpico se fait accompagner d'un porteur muet nommé Garmorin, qui lui sert bien entendu de prétexte à une nouvelle hausse des prix. A la Vieille Tour, les habitués voient de temps en temps des étrangers s'offrir les services du guide et s'en aller vers l'Ulfland du Sud. N'en ayant jamais revu aucun, ils ne peuvent affirmer qu'ils soient arrivés sains et saufs à destination malgré les affirmations du guide. Comme pour tous les mystères où s'exerce la curiosité publique, une étrange rumeur a commencé à circuler à son sujet. On dit que Serpico détrousse ses clients à mi-parcours en profitant d'une force surhumaine bien supérieure à celle qu'on pourrait attendre d'un vieillard tel que lui, et qu'il les balancerait ensuite au fond d'un précipice. Cependant, et toujours d'après la rumeur, il ne pourrait rien tenter avant d'avoir reçu son salaire, comme si un étrange pacte l'empêchait d'attaquer ses clients durant la durée du contrat. Il conviendrait donc, malgré ses incessantes réclamations, de ne le payer qu'une fois le trajet accompli et arrivé dans la relative sécurité des landes ulfes. En tout cas, il vaut mieux ne pas parler de ces bruits en présence de Serpico, car personne ne peut prédire sa réaction !

Serpico, le guide de la Vieille Tour.

Mlia et les Tournoiements

Au large de Domreis, se trouve une petite île apparemment dépourvue d'intérêt, Mlia : elle ne compte guère plus de huit cents pas de long pour moins de trois cents de large et ses sommets jumeaux s'élèvent abruptement pour culminer à six cents pieds au-dessus de l'eau. Elle est pourtant unique, crainte et respectée comme seule l'est la forêt de Tantrevalles. Tous les marins troices et lyonois l'ont un jour croisée et ont pu apercevoir ses habitants, le peuple de la mer, les tritons.

De loin, elle présente deux collines très boisées sises côte à côte sur un assemblage maladroit de rochers et d'écueils. La colline orientale présente un sommet rendu blanchâtre par la quasi-absence de végétation. Tout autour, les membres du peuple de la mer nagent ou se reposent sur les larges rochers affleurants. Ce sont des êtres étranges à la peau blanche, aux larges yeux, aux lèvres légèrement teintées de vert. On dit que la mer est leur royaume et que celui qui est appelé à traverser le Lir leur doit respect et remerciements. C'est pourquoi chaque navire qui navigue dans ces eaux s'arrête à quelques encablures et dépose sur un radeau quelques sucreries : des pots de Miel, du nougat et des fruits secs, que l'on laisse aller à la dérive. Aussitôt, de fines mains sortent de l'eau, s'emparant du radeau, et l'emmènent en direction de l'île. Tant que les tritons apprécieront ces friandises, leurs relations avec les hommes resteront cordiales.

Les origines de Mlia sont aussi mystérieuses que celles des tritons. Peut être s'agit-il ici d'un lieu enchanté qui a existé et qui existera toujours à l'instar de la Grande Forêt. Mlia fut-elle un caprice des dieux qui décidèrent d'offrir un lieu de repos aux tritons ? s'agit-il du sommet d'une cité fabuleuse qui abriterait sous les eaux, les peuples de la mer et les derniers géants ? Personne ne peut le dire, aucun pied humain ne l'ayant foulée de crainte de la terrible vengeance que le malheureux inconscient ne pourrait manquer de déclencher en violant le territoire sacré des hommes-poissons.

Plus au nord, en plein centre du Lir, commence un autre péril de la navigation, les Tournoiements, le cimetière des navires. C'est l'endroit où les courants générés par les marées se heurtent les uns aux autres et se mettent à tourbillonner dans une danse mortelle. Les Tournoiements sont la deuxième grande crainte des marins qui empruntent le Lir, une zone de hauts-fonds et d'écueils à peine visibles, qui déchirent une coque aussi facilement qu'une épée tranche la chair. Les Tournoiements sont difficiles à repérer, tout au plus l'œil exercé des marins distingue-t-il à leur approche la blancheur de l'écume qui se forme sur les rochers qui guettent leur proie à fleur d'eau. Tout navire se doit d'être extrêmement prudent à leur approche, car un brusque coup de vent, un courant trop fort auraient tôt fait d'y amener les membres de son équipage, obligés d'assister impuissants à la dernière heure de leur embarcation. Les navires qui y sont entraînés ne restent pas longtemps accrochés sur les écueils; leur destin est pire encore, puisqu'ils sont mis en pièces par la force des vagues et viennent rapidement joncher les sols marins. Les probabilités de survie y sont pratiquement nulles.

On dit que les Tournoiements seraient un lieu de châtiment, celui de la justice expéditive des êtres de la mer. Les tritons y pousseraient ceux qui ne respectent aucune des lois de la mer ou qui oublient de leur apporter une offrande, les emmenant sous les flots pour leur inculquer une dernière leçon de courtoisie.

LES CRÉATURES

Où l'on retrouve maître Queslin et l'intrépide Cand, depuis peu réunis par la grâce divine, ravis de découvrir les échoppes aux merveilles de l'ineffable Foire des Gobelins, durant laquelle les humains peuvent – à la condition de se montrer polis – commercer avec les hafelins.

En cette belle matinée d'été, la fameuse Foire des Gobelins s'animait peu à peu au son des criées attractives et des marchandages enfiévrés. Maître Queslin, qui remontait une allée encombrée de chalands affairés, prêtait une grande attention à ne pas buter inopinément contre un troll patibulaire. Ce n'était pas tant cette constante vigilance qui tourmentait l'érudit, mais bien la disparition, aux premières heures du matin, de son turbulent compagnon. Ils avaient fêtés la veille au soir leurs retrouvailles à l'auberge et noyé dans un flot de bière leurs larmes de joie. A présent, maître Queslin regrettait presque le temps où il n'avait pas à s'inquiéter des frasques du jeune Cand.
Des appels, au timbre de voix familier, stoppèrent sa progression et le firent volter si brusquement qu'un chaland petit et dodu le percuta au niveau de l'abdomen. Ce dernier, honteux d'une telle maladresse, se confondit en excuses marmonnées, puis s'esquiva par une audacieuse tangente, à la manière d'un crabe affolé. A ce moment, un Cand illuminé par une satisfaction toute enfantine se présenta devant lui, un objet soigneusement emballé placé dans le creux de ses mains.
– Maître Queslin ! s'exclama-t-il un rien excité. Regardez ce que je viens d'acheter !
– Et combien cette babiole nous aura-t-elle coûté, mon cher Cand ? s'enquit avec froideur l'érudit, tout en s'emparant de l'objet protégé par un vieux parchemin plié. Alors qu'il le déballait, le jeune Cand se lança dans une fumeuse explication.
– Heu...c'est-à-dire que le prix est... dérisoire en comparaison de la valeur de cette merveille... hésita le jeune homme, alors que son compère produisait une sphère translucide qu'il leva vers le ciel pour l'illuminer. Il ne s'agit somme toute que de quelques...pièces...d'or, acheva Cand dans un souffle.
– Hum, une broutille pour nous, car nous nous complaisons dans l'aisance, ironisa maître Queslin. Voilà du bon or bien gaspillé dans l'achat d'une ridicule bagatelle...mais qu'est-ce donc cela ? s'enquit l'érudit soudain très intéressé.
– C'est une Sonjabule, créée par un souffleur de rêves, répondit l'autre un rien boudeur. Il suffit de la glisser sous l'oreil...
Sa phrase se termina par un cri de désespoir, alors que maître Queslin jetait négligemment l'objet en question pour mieux en examiner l'emballage. Dans un plongeon digne d'un joueur de soule accompli, le jeune Cand récupéra la fragile sphère de verre avant qu'elle ne heurtât le sol. Il se releva en maugréant, sa précieuse acquisition dans une main, tandis que l'autre tentait d'épousseter ses vêtements maculés.
– Quelle mouche vous a piqué ? s'indigna Cand. La fureur empourprait ses joues et emballait son cœur. Maître Queslin se contenta de lui mettre sous le nez le vieux parchemin défroissé, où couraient en tous sens des lignes noires à demi effacées.
– Ceci peut s'avérer plus important que votre brimborion, rétorqua l'érudit avec animation. Il y a tracé sur ce misérable bout de vélin des croquis et des planches sur des créatures dont vous ne soupçonnez même pas l'existence. Menez-moi sur le champ à ce marchand de verre...
– ...Rêves, corrigea le jeune homme tout en reprenant en sens inverse le chemin qui l'avait amené jusqu'à son compagnon.
Le trajet, effectué en silence, s'acheva devant un présentoir en gradins, doublé de velours violet, où reposaient une vingtaine de sphères cristallines de différentes tailles et de teintes variables. Derrière l'étal, juché sur un haut tabouret à dossier, se tenait un individu malingre, pas plus grand qu'un enfant de trois ans. Sa peau fripée, son poil rare et blanc et ses oreilles en feuilles de choux à moitiés mangées ne laissaient cependant aucun doute sur son âge fort avancé. Il portait des vêtements colorés et rapiécés à de nombreux endroits, qui laissaient voir ses coudes et ses genoux cagneux. D'un sourire dépourvu de dents mais pas de chaleur, il accueillit ses nouveaux clients, dont au moins un ne lui était pas étranger.
– Je suis Sarcicellio le Rêverieur, se présenta-t-il. Et voici mes plus beaux spécimens de Sonjabules. Faites votre choix et fixez le prix de vos rêves.
– Et moi je suis Queslin le Penseur, répondit froidement l'érudit. Et les chimères n'ont aucune valeur à mes yeux. Par contre, j'aimerais savoir d'où provient ce feuillet et si vous en possédez d'autres. Intimidé par le ton péremptoire et l'austère apparence de maître Queslin, le marchand sembla se racornir sur son siège.
– Il fait partie d'un volume que j'ai trouvé à proximité de la demeure de l'ogre Throop, répondit-il en chevrotant. Son possesseur a certainement échoué sur la table du maître de château Doldil, apprêté avec soin par son cuisinier Naupt. Quant aux autres feuillets, je les garde pour préserver mes Sonjabules des chocs et des regards insistants.
– Puis-je consulter ces pièces d'emballage ? se radoucit à peine l'érudit. L'autre tira de derrière son présentoir une sacoche de tissu aussi ravaudée que ses habits et la tendit à maître Queslin. Celui-ci en consulta le contenu avec avidité. Les feuilles de parchemins n'étaient pas toutes en très bon état, mais les dessins et commentaires qui s'y trouvaient reportés suscitèrent chez lui un enthousiasme débridé.
– Je vous rachète ces vélins, déclara-t-il, fébrile. Votre prix sera le mien.
– C'est que, maître Penseur, s'excusa le vieux rabougri, je ne peux me passer de ce matériel nécessaire à la préservation de...
– Allons, allons, le coupa l'érudit. Il vous sera aisé de trouver un substitut propre à emballer de convenable manière votre marchandise. Cher Rêverieur, fixez votre prix !
– Heu... je me vois contraint de décliner votre offre généreuse, car j'ai grand besoin de ce...marmotta le marchand, maintenant un peu effrayé par l'insistance de son pugnace client.
Alors que maître Queslin se préparait à relancer de plus belle, le jeune Cand, jusque là spectateur, s'immisça dans la conversation.
– Vous avez dans votre propre besace, s'adressa-t-il à son compagnon, un livre où vous consignez vos notes de voyages. Echangez-les contre ses feuillets qui vous semblent si importants. Le marchand approuva faiblement du chef.
– Vous n'y pensez pas, s'indigna l'érudit. Ces notes sont précieuses, et d'ailleurs, l'ouvrage est de trop belle facture.
– Mais, rétorqua le jeune homme plein de malice, ne m'avez pas dit que vos écrits avaient malheureusement mal supporté vos ébats natatoires dans la mer Etroite ?
– Si fait, cependant...hésita l'érudit, en proie à la sentimentalité.
– Alors, il ne faut pas reculer devant un petit sacrifice, affirma Cand tout en appuyant sa remarque d'un mouvement de tête vers l'échoppe voisine, où un troll donnait des signes évidents d'intérêt envers ces clients qui houspillaient son condisciple moins bien armé pour le marchandage.
– Soit, concéda maître Queslin en soupirant. Il sortit de sa besace un volumineux ouvrage, relié de cuir épais et fermé d'une ferrure d'argent, et le tendit au malingre marchand de rêves.
Ce dernier l'ouvrit aussitôt pour en arracher consciencieusement les pages devant un maître Queslin effondré, mais néanmoins détenteur de précieux documents sur ce qui vit et bouge dans la forêt de Tantrevalles et dans le reste des Isles Anciennes.

L'origine

Le dieu Atlante a fait surgir les Isles Anciennes des eaux à la demande d'êtres imaginaires venus d'un Monde éloigné, l'Arcadie. Au contact de la substance terrestre, ces êtres ont commencé à s'alourdir, à se transformer, à s'humaniser. Des mutations leur ont fait perdre tout ou partie de leurs pouvoirs fantastiques et leur ont fourni une apparence physique liées aux attitudes et aux forces qui dirigent leurs existences. A long terme, toutes ces créatures sont condamnées à disparaître, complètement transformées par la présence des humains et de leur lourdeur.

Les Isles Anciennes constituent le refuge privilégié de ces êtres féeriques, grâce à leur origine elle aussi surnaturelle. Ce sont en particulier la forêt de Tantrevalles et la chaîne montagneuse du Teach tac Teach qui sont les lieux de prédilection de ces êtres. Suivant la proportion de matière terrestre que les êtres imaginaires ont absorbée, ils se sont développés selon des formes différentes, plus ou moins humanisées, plus ou moins féeriques. De nos jours, quasiment tous ces êtres ont un soupçon de sang humain, c'est pour cela que tout le monde les appelle hafelins. Certains d'entre eux ont pourtant bifurqué sur une voie divergente, se sont davantage rapproché des animaux que des hommes et sont devenus de vrais monstres, semant la terreur dans les sous-bois de la Grande Forêt.

Les hafelins

Les hafelins, ou êtres fées, constituent la catégorie la plus importante des êtres imaginaires transformés. On en dénombre une douzaine de types.

Les fées

Les fées sont les hafelins qui ont su conserver la plus grande part d'imaginaire. Ils sont les plus doués en magie et en artisanat. Ils (***afin de faciliter la lecture, le masculin est employé pour définir les fées***) vivent en communauté dans des shees, des forts des fées, des endroits hors de portée des hommes. Leur société est hiérarchisée comme celle des hommes et chaque shee est soumis à l'autorité d'un roi fée. Il y a des fées plutôt masculins et des fées plutôt féminines, bien que leurs apparences soient bien souvent trompeuses.

Comme tous les hafelins, les fées changent de taille et d'apparence suivant leur humeur et les conditions extérieures. Normalement, ils ont à peu près la taille d'un enfant de huit ans, mais un fée surpris peut ne mesurer que quatre pouces et il n'est pas dit qu'ils aient une taille limite au-delà de laquelle ils ne puissent aller. Ils possèdent souvent des attributs animaliers comme des antennes d'insectes ou des ailes d'oiseaux ou de papillons.

Les fées sont inconstants dans tous les domaines, ils changent de comportement d'un instant à l'autre, passant sans ambages et sans préavis de la joie éclatante au plus triste des chagrins, du rire aux larmes en franchissant bien d'autres échelons émotionnels, dont certains sont inconnus de l'humanité. Leur caractère capricieux et boudeur les fait paraître infantiles, tout comme leurs réactions exagérément théâtrales, et il est bien difficile de traiter avec eux. Ils sont en général très susceptibles, très sensibles à tout ce qui touche leur personne, et souvent cruels avec l'innocent qui ose leur déplaire, même si c'est par simple ignorance. Les fées sont très volages, particulièrement en amour. Ils jettent leur dévolu sur n'importe qui lorsqu'ils en ont envie et quittent leur amour dès qu'ils s'en lassent, ce qui peut durer un battement de cœur ou toute une vie, puisque les fées changent d'humeur à tout instant et que l'une de ces humeurs peut être de connaître une stabilité définitive. La beauté et la laideur, la jeunesse et la vieillesse, la richesse et la pauvreté sont des concepts qui n'ont aucune valeur dans l'esprit vagabond d'un fée ; ce qu'il préfère, c'est la nouveauté. Ainsi, la plus loqueteuse des paysannes, qui rencontre au détour d'une sente forestière un fée un peu mélancolique et en mal d'amour, pourrait passer quelques heures merveilleuses avec un être surpassant les hommes dans bien des domaines...

La musique est très importante dans la vie des fées. Ils jouent de plusieurs instruments merveilleux que les humains ont maladroitement copiés : le violon, la cornemuse ou la flûte sont les plus importantes de ces copies. Ils jouent des musiques entraînantes, des gigues et des gambades qui donnent des ailes aux pieds, ou alors des airs mélancoliques, d'une tristesse indéfinissable que l'auditeur ne pourra jamais oublier. Malheur à celui qui accepte de danser avec une fée, il risque de devoir valser une pleine semaine sans pouvoir se reposer un instant.

Les fées se plaisent à jouer des mauvais tours aux humains, tout comme aux autres hafelins qu'ils n'aiment pas. Pour ce faire, ils utilisent la magie, et principalement les mordets, une sorte de malédiction qui va ennuyer, défigurer ou handicaper la victime au point de lui pourrir la vie, parfois définitivement. Ce que les fées supportent le plus mal, c'est d'être dérangés par des importuns. Le pauvre voyageur qui traverse sans mauvaise intention un pré où des fées ont élu domicile risque de subir des plaisanteries d'un goût douteux, voire un mordet ou deux jusqu'à ce qu'il quitte les lieux. Il arrive aussi pourtant que les fées couvrent d'or un voyageur assoupi au milieu de Tantrevalles. Ils aiment en effet à surprendre constamment les humains par leur caractère imprévisible et à les laisser dans la plus complète des expectatives, ne sachant qu'attendre entre le cadeau extraordinaire et le désastre soudain.

Les fées, comme tous les hafelins, jouent à se croire immortels, bien que ce ne soit pas véritablement le cas. En effet, la mort les rattrape parfois, à cause d'un insupportable chagrin, d'un amour perdu ou, plus prosaïquement, d'un coup de masse asséné par un troll affamé.

Certains fées embrassent la carrière de chevalier, justement afin de pourfendre le troll et de protéger leurs congénères, sans parler de toute une série de raisons moins nobles, comme le plaisir d'être vu et vanté, le désir d'imposer certains points de vue à la force des armes ou du rang social ainsi acquis, etc. Les chevaliers fées portent souvent de nobles costumes de soie noire, des armures argentées complexes et très ornementées et des casques bizarres. Ils montent d'étranges destriers au puissant poitrail, aux membres courts dotés de serres et à la tête de mouton noir creusée d'yeux verts flamboyants. Le bruit d'une fanfare éclatante les accompagne lors de leurs folles cavalcades à travers Tantrevalles. Le plus célèbre de leur ordre est le chevalier Chil, ses exploits invraisemblables sont chantés dans de nombreux shees, et sa carrière est enviée par ses pairs.

Les fées sont de remarquables artisans, ils tissent des étoffes à partir des fleurs, s'habillent grâce à des pétales colorés, forgent les rayons lunaires en de fins métaux et parfument la rosée du matin. Ils sont également bien instruits, connaissent les plantes et les roches, parlent tous les langages réels et imaginaires, aussi bien les langues humaines que celles des végétaux ou des animaux, sans oublier la langue féerique, souvent prise à tort par les hommes pour des cris d'oiseaux.

Les forts des fées, aussi appelés shees, sont cachés aux yeux des mortels par une magie subtile et là où le voyageur ne perçoit qu'un simple pré, une clairière sans malice, il existe en réalité un fantastique château peuplé par des êtres de rêve. Les rares humains ayant eu, un jour, la chance d'en apercevoir un, n'en n'ont été capables que quelques trop courts instants. Cette vision prodigue un sentiment de profonde irréalité que jamais ses bénéficiaires ne parviendront à chasser de leur mémoire et de leurs rêves. La plupart d'entre eux, hantés par la beauté fugitive de cet instant volé, finiront leur existence dans les griffes d'un monstre ou d'un hafelin mal intentionné de Tantrevalles à la recherche impossible d'une nouvelle vision de la réalité féerique. Il existe plus d'une centaine de shees dans la Forêt de Tantrevalles; chacun d'entre eux abrite entre une dizaine et une cinquantaine de hafelins, sous le commandement d'un couple royal présidant aux destinées de la communauté.

Le besoin de ces constructions remonte à la période où les hafelins ont brutalement pris conscience qu'ils étaient en train de dépérir, coincés sur la Terre gaïane, sans espoir de revoir leur Monde d'origine. Afin de survivre plus longtemps, ils se sont regroupés dans la grande forêt de Tantrevalles, le lieu de leur arrivée, et ont décidé d'y recréer une partie de leur Monde, l'Arcadie. En se basant sur leurs souvenirs, ils ont bâti des demeures rappelant une part de leur réalité perdue. Ces refuges sont des havres de tranquillité pour les hafelins, des endroits très proche de leur Monde perdu. Les refuges sont parfois tellement semblables à l'Arcadie qu'ils se retrouvent littéralement à cheval entre les deux réalités. L'exploit de leur édification appartient pourtant au passé, car les êtres fées perdent de leurs pouvoirs. A l'intérieur de ces habitations, les êtres fées sont comme chez eux, et retrouvent leurs pleines facultés d'imagination.

Le temps lui-même change de rythme et se déroule plus vite dans les forts, comme emballé par cette joie de vivre qui caractérise les fées et embarqué dans leurs rondes endiablées. Une année sidérale passée dans un shee correspond à environ huit années à l'extérieur.

Une fée plutôt charnue !

Ce sont des endroits fondamentalement magiques, d'une beauté à couper le souffle, comme le fort d'Aster Noir, situé en Lyonesse dans le sud de la Grande Forêt, par exemple. C'est un gigantesque palais de verre noir et de cristal, aux formes fines et fragiles. Il est composé de dizaines de tours plus hautes les unes que les autres, chacune surmontée de fiers étendards flottant au vent, d'élégantes colonnes soutenant de belles coupoles incrustées de bas reliefs et d'innombrables balcons et terrasses, où le lierre et les rosiers aiment pousser en toute liberté. La nuit, le tout est illuminé par des milliers de lampions aux couleurs enchanteresses. Les grandes salles, richement décorées, sont éclairées par des lustres aux innombrables bougies, incrustées de diamants et de pierres de lune, qui projettent des reflets de lumière rouge, bleue, verte et violette. De nombreuses fêtes y sont continuellement données sous le moindre des prétextes, et les fées y dansent au rythme des pavanes produites par des orchestres invisibles et rient leur joie de vivre à la face du monde.

Quelques forts des fées célèbres

Il y a ***le fort de Tuddifot,*** *situé au pré Lally, voisinant le manoir de Trilda, occupé par le magicien nommé Shimrod, au sud-est de la Forêt.*

En ligne droite depuis ce fort jusqu'au carrefour de Twitten, au centre de Tantrevalles, on trouve ***le fort d'Aster noir,*** *où se mélangent falloys, skaks et fées sous l'autorité du roi Reugy et de la reine Beajile.*

Ensuite, vient ***le fort de Catterlein,*** *où le bon roi Héllianos pleure la disparition de sa reine Sèvaline, tuée par un frelon géant. Le fort est caché aux yeux des humains par de grands buissons parfaitement infranchissables.*

Un peu plus loin vers le nord-ouest, se trouve ***le fort de Fier Foiry,*** *repère de lutins et de farfadets, dirigé par la reine Fragole. C'est une fée imposante qui ne s'en laisse pas compter par les souverains des autres shees.*

Et enfin, avant d'arriver au carrefour, il y a ***le fort de Shadow Thawn,*** *résidence principale de Rodhion, roi de toutes les fées. C'est dans ce fort que le plus beau des palais a été construit, taillé entièrement dans un morceau de lune.*

Il y a également ***le fort de Pithpenny,*** *un des rares à être dissimulé au fond d'un petit lac, au nord-ouest de Tantrevalles. Le couple royal est composé de Routhier et de son épouse Yosshur. Il existe une remarquable complicité entre les ondines et les occupants du shee qui cohabitent amicalement.*

Le fort de Thripsey *est gouverné par le roi Throbius et son épouse la reine Bossum. Son royaume comprend le pré Follet (situé près du village de Glynwode en Lyonesse) et autant de zones de la forêt des alentours que le requiert sa dignité.*

Le fort de Zadi *est construit dans les arbres à une dizaine de pas du sol. Le roi Zephur et la douce reine Gencyane accueillent parmi leurs branches nombres de dryades et même, chuchote-t-on, un ou deux merrihews.*

Il y a encore le ***fort de la vallée Brumeuse,*** *tout à l'ouest de la Forêt, aux limites du Teach tac Teach, qui est gouverné par le roi Tiflly. Une grande partie des hafelins qui y habitent sont des sylphes, dit-on.*

Les humains assez inconscients pour désirer entrer en contact avec des fées dans leurs abris ne doivent jamais y aller les mains vide. Les hafelins ne supportent pas que l'on viennent les déranger sans cadeau, surtout pour des affaires aussi futiles que celles des hommes. Pour augmenter ses chances de revoir un jour sa famille tel qu'il la quittée, l'aventureux personnage ne doit jamais s'offusquer des piques, des railleries et des autres traitements désagréables infligés par les hafelins, sous peine de se voir affublé d'un nez d'un pied de long ou d'un visage de grenouille. La meilleure période pour oser troubler la vie d'un shee est semble-t-il l'aube, alors que tout le monde sait qu'il ne faut surtout pas les déranger la nuit.

Les falloys

De taille humaine, les falloys sont des hafelins apparentés aux fées. Ils ont des oreilles pointues, des yeux d'une douceur extrême et une peau aux reflets argentés. Leurs cheveux sont souvent décolorés à l'extrême, nimbant leur tête d'une d'auréole floue et lumineuse.

Par timidité et en dépit du fait qu'ils sont les plus beaux de tous les hafelins, ils ne se montrent que très rarement, même à leurs congénères. Ils sont presque totalement dépourvus de pouvoir magique, font montre d'une extrême douceur de caractère et sont de loin les plus bienveillants des êtres fées. Autant d'éléments qui les livrent – proies faciles – aux personnes malintentionnées, ce qui explique peut-être leur rareté en ce monde violent. On les rencontre pourtant parfois, dans les sphères humaines, où il peut arriver qu'ils soient des gens de maison au service de puissants mages.

Il y a évidemment quelques spécimens qui préfèrent passer outre leur pudeur et cohabiter avec les autres êtres fées dans les shees. C'est une mesure de sécurité non négligeable pour les falloys, qui se retrouvent ainsi protégés des humains malveillants.

Les diablotins

Ils se doivent de terroriser les humains. Ils ne mesurent que trois pieds, mais leur apparence, leurs grandes ailes membraneuses et leurs cornes recourbées jaillissant de leur visage couleur de terre cuite, suffisent normalement à effrayer le commun des mortels. Et pour les plus courageux, ils réservent quelques tours pyrotechniques suffisants à faire tourner casaque au plus vaillant des chevaliers.

Vivre seul est le lot de tous les diablotins, car aucun refuge n'accepte la présence de ces souffleurs de feu. Et ils ne s'en plaignent pas. Ils aiment bien voler seuls la nuit, leur sifflement caractéristique mettant en émoi les humains qui l'entendent. Ils se considèrent un peu comme les gardiens de Tantrevalles, ceux qui repoussent les assauts des hommes pour conquérir la Grande Forêt. C'est une piètre consolation, car les diablotins ne sont aimés de personne.

Les gobelins

Avec leur large tête et leurs yeux noirs luisants, les gobelins comptent parmi les plus laids des hafelins. Mesurant à peine trois pieds de haut, ils sont maigres et dépourvus de la moindre pilosité. Ils habitent des demeures souterraines cachées sous des dolmens ou entre les racines des chênes, s'organisant en communautés qui comptent jusqu'à quarante têtes et qui sont, à l'image de celles des fées, dirigées par un roi.

A l'extérieur, on ne voit au plus qu'un simple trou dans le sol, comparable à l'entrée d'un terrier de renard ou de blaireau, mais une fois l'illusion vaincue, c'est un monde fantastique que l'on découvre sous l'arbre, un univers aux dimensions impossibles, tant les galeries et les salles sont immenses.

En effet, à l'instar des forts des fées, les refuges des gobelins ne sont pas entièrement présent sur Terre. Toute une partie de leurs demeures est située entre les Mondes, ce qui explique leurs dimensions gigantesques. Les communautés gobelines se ressourcent dans ces lieux privilégiés. Les grottes, bien que nettement moins colorées et nettement moins extraordinaires que les shees, sont exceptionnellement bien entretenues. Les gobelins ont le souci permanent de la décoration, ils utilisent en grande partie du matériel dérobé chez les humains ou chez les autres hafelins.

(suite page 209)

- Les fées sont les halfelins qui ont su conserver la plus grande part d'imaginaire. Ils sont les plus doués en magie et en artisanat. Ils vivent en communauté dans des chênes, des forts des fées, des endroits hors de portée des hommes.

- Certains fées embrassent la carrière de chevalier, justement afin de pourfendre le troll et de protéger leurs congénères, sans parler de toute une série de raisons moins nobles, comme le plaisir d'être vu et vanté, le désir d'imposer certains points de vue à la force des armes ou un rang social ainsi acquis.

-Plus massifs et nettement plus agressifs que leurs congénères, les chevaliers gobelins ne vivent que pour le combat et la guerre. Ils sont de taille à défier n'importe quel adversaire, montés sur de terribles griffons au sombre plumage et armés de pied en cap d'armures magiques qui n'ont rien à envier à celles des chevaliers fées.
Ce sont des combattants aussi féroces que compétents...
G.M.

- Les skaks sont les hafelins de dernière catégorie. Toujours très petits, ils ne dépassent guère huit pouces. Leur tête est de la taille de celle d'un chat, mais ils n'ont pas le moindre poil, leur nez et leur bouche sont faits de corne brune. Certains spécimens ont la particularité d'avoir deux têtes, ce qui leur pose de solides problèmes d'identité. Ils habitent en général avec les fées dans leurs forts, mais personne ne fait vraiment attention à eux. Alors, de temps en temps, ils partent à l'extérieur de leur refuge et sortent de Tantrevalles. Le skak, éperonné de bonheur, découvre à la fois le vaste monde et l'effet qu'il peut avoir sur les créatures étranges qui y vivent, humains compris, avec ses pouvoirs magiques.
G. M.

Les ogres sont des créatures où la beauté ne semble pas capable de trouver une place :
leur visage est une masse aux yeux chassieux, aux joues rouges et au nez gonflé et tordu.
G. M.

- Les wefkins ont la taille d'un enfant de six ans, des yeux ronds, verts comme la mer, une peau et des cheveux bruns noisette. Ils offrent en général au regard une apparence innocente et agréable. Ils portent le plus souvent de beaux habits colorés, soigneusement agencés et ornent leur tête d'un petit chapeau à plume.

- Les doubles-trolls sont aussi laids que leurs cousins, mais possèdent deux têtes, chacune hébergeant sa propre personnalité, une particularité qui n'arrange guère leur aspect général. Chaque tête contrôle la partie du corps correspondante, ce qui explique les nombreux problèmes moteurs dont ils peuvent être l'objet.

- Les merrihems sont des halfelins très puissants, mais très timides. Les êtres restent le plus souvent invisibles et silencieux. Il arrive pourtant à un de ces malicieux de prendre par caprice une apparence humaine et s'il se mêle aux autres êtres vivants...
G.M.

– La dryade est une svelte créature à la bouche rose et à la longue chevelure brune, avec de petits seins, des cuisses minces et un visage d'une inoubliable beauté.
G. Mézat
Elle est, comme les fées, dépourvue de poil pubien et semble faite d'une matière moins grossière que le sang, la chair et les os.
Sa peau légèrement halée par le soleil exhale un doux parfum de sous-bois.
Nymphe des bois, les dryades demeurent dans les arbres où elles vivent en harmonie avec la forêt.

- Les sylphes sont d'une suprême beauté, leurs longs cheveux dorés, leur teint de porcelaine et leurs yeux couleur d'aurore en font une vision paradisiaque. Leurs corps donnent une impression de légèreté et de fragilité extrême, comme si elles étaient constituées d'un plus pur des cristaux de roche.
G. Mezat

- L'hexapteur est une créature humanoïde femelle dotée d'un grand cou et d'une peau couleur de rouille carapaçonneuse, très résistante et parcourue par des veines saillantes d'une étonnante couleur bleue. Son visage est d'une laideur repoussante avec des yeux exorbités, d'un noir d'encre intégral et totalement dénués d'expression.
G. M.

-D'un aspect terrible, avec son énorme corne sur le front et sa large bouche garnie de crocs saillants, l'ogre fait partie des êtres les plus monstrueux de la création. Il n'est pourtant pas très grand et attaque rarement les sept pieds sur il est particulièrement méfiant et préfère parfois plus de mille lieues. Ses puissantes et courtes pattes lui permettent de se déplacer relativement rapidement à quatre pattes.

– Les banshees sont des esprits féminins qui annoncent par leurs pleurs et leurs hurlements la mort prochaine d'un individu aimé, d'un proche ou d'un membre de la famille. La banshee apparaît comme une jeune femme éthérée au visage ravagé par la douleur.

-La nuit, lorsque la foudre frappe un antique champ de bataille, il arrive qu'elle perce la tombe d'un héros mort au champ d'honneur et qu'elle lui redonne ainsi un semblant de vie jusqu'au prochain lever de soleil.
Sa fidèle monture est en général rappelée au royaume des morts en même temps que lui et ils enfourchent ainsi le coupe légendaire qu'ils furent en un autre temps
G. Merad

- Le papillon des mages est un insecte volant, appelé ainsi car il est irrésistiblement attiré par toute forme de magie. Les mages les utilisent parfois pour localiser l'emplacement d'objets ou de lieux propices à la magie, mais cherchent souvent à s'en débarrasser quand ils deviennent la cible unique des intérêts de l'insecte.

G. Merant

- De temps en temps, un être fée se trouve un humain suffisamment attirant pour concrétiser son amour. Cela peut être une fée qui rencontre un preux chevalier ou un troll qui met la main sur une paysanne.
G. M.
- Quoi qu'il en soit, le fruit de ces amours, s'il y en a un, est un être hybride, pour tout à fait humain mais pas réellement fée non plus. Ce sont des créatures bizarres, à cheval entre les deux mondes, et qui ne sont à leur place ni dans l'un ni dans l'autre.

-les jeunes mamans fées
ont parfois de la peine
à élever leur enfant,
elles n'ont pas la tête assez
dure pour le supporter et s'en
occuper à plein temps!
Les bébés lutins sont assez terribles,
en effet, montrant déjà un caractère
insupportant et désagréable. Alors si
la mère a la chance de croiser sur
son chemin un lanolan avec un corps
humain, elle est capable de faire l'échange.
G. M.

Les abris des gobelins peuvent s'étendre sur plusieurs milles et on dit d'ailleurs que la cinquantaine de refuges répertoriés dans Tantrevalles sont tous reliés entre eux par de complexes réseaux de tortueuses galeries. Voleur, menteur, tricheur et farceur, le gobelin est le plus roublard des hafelins. Il profitera du crédule et tentera de camoufler ses malices par ses talents magiques. Pourtant, s'il le veut bien, il peut être un véritable artiste et un travailleur hors pair surtout dans les domaines de l'architecture et de la construction. On raconte à ce sujet que le magicien Hilarion fit construire son manoir en une nuit par une troupe de gobelins qu'il rémunéra par de jolis coquillages et par la promesse d'un plantureux repas. L'anecdote précise que le mage a dû s'y reprendre à deux fois pour obtenir ce qu'il désirait, car la première construction était faite en grande partie de bouse de vache ensorcelée pour ressembler à de la bonne pierre. Encore une ruse des gobelins qu'Hilarion eut la chance ou la prudence de démasquer.

Plus massifs et nettement plus agressifs que leurs congénères, les chevaliers gobelins ne vivent que pour le combat et la guerre. Ils sont de taille à défier n'importe quel adversaire, montés sur de terribles griffons au sombre plumage et armés de pied en cap d'armures magiques qui n'ont rien à envier à celles des chevaliers fées. Ce sont des combattants formidables, aussi féroces que compétents. Ils sont fréquemment engagés comme gardiens par des ogres qui veulent garantir leur demeure et ne trouvent finalement l'accomplissement de leur vie de combat que dans la confrontation avec les chevaliers fées, les seuls adversaires qui leur soient supérieurs.

Les lutins

Pas plus grands que des poupées d'enfant, les lutins s'habillent généralement de couleurs vives comme si leur tailleur était aveugle, mêlant sans la moindre vergogne les teintes les plus disparates du spectre sans effort particulier pour éviter qu'elles ne jurent. On les voit souvent affublés de ridicules bonnets pointus et de souliers à bouts recourbés. Ils ont tous un visage espiègle et de longs nez pointus. Ils vivent souvent dans les shees de Tantrevalles, mêlés à la société des fées et malgré leur esprit mutin et volontiers farceur, ils sont très appréciés comme serviteurs par les rois fées.

Le lutin se plaît à la moquerie, aux pitreries ou aux farces de mauvais goût. Il sévit parfois dans les fermes proches de la Forêt, tourmentant les animaux domestiques et les familles paysannes de ses jeux et de ses plaisanteries. Le lutin n'a guère de pouvoir magique, les quelques sorts qu'il maîtrise lui servent uniquement à jouer de vilains tours.

Pour copier les fées et les gobelins, quelques lutins se prennent pour des chevaliers. Montés sur des hérons caparaçonnés, revêtus d'armures scintillantes, réunies de bric et de broc, et armés de longues lances, ils sont toujours prêts à charger un malheureux voyageur égaré ou à défier un corbeau railleur.

Les skaks

Les skaks sont les hafelins de dernière catégorie. Toujours très petits, ils ne dépassent guère les huit pouces. Leur tête est de la taille de celle d'un chat, mais ils n'ont pas le moindre poil, leur nez et leur bouche sont faits de corne brune. Certains spécimens ont la particularité d'avoir deux têtes, ce qui leur pose de solides problèmes d'identité.

Ils habitent en général avec les fées dans leurs forts, mais personne ne fait vraiment attention à eux. Alors, de temps en temps, ils partent à l'extérieur de leur refuge et sortent de Tantrevalles. Le skak, éperdu de bonheur, découvre à la fois le vaste monde et l'effet qu'il peut avoir sur les créatures étranges qui y vivent, humains compris, avec ses pouvoirs magiques. Pour la première fois de son existence, il fascine quelqu'un, le plus souvent des enfants d'un village voisin qui trouvent en lui la poupée idéale : toujours content, prêt à toutes les facéties pour leur plaire, doué de parole et capable de véritables prodiges.

Mais le bonheur du skak et des enfants est souvent de courte durée, car les mages profitent de la chance qui s'offre à eux de s'emparer d'un hafelin qui se montre en général peu rétif si on prend la peine de s'intéresser à lui et qui possède pourtant un potentiel magique loin d'être négligeable qu'ils comptent bien exploiter au maximum.

Les ogres

Les ogres sont des créatures où la beauté ne semble pas capable de trouver une place : leur visage est une masse aux yeux chafouins, aux joues rouges et au nez gonflé et tordu. Leurs jambes sont exagérément arquées, leurs bras sont noueux et musculeux, mais dépourvus de grâce, alors que leur bedaine saillante est aussi grosse qu'une barrique. Ils possèdent une force colossale, que seul leur appétit arrive à concurrencer. Leur taille varie entre onze et quinze pieds, pour un poids qui peut atteindre mille livres. Les ogres ont un penchant naturel pour l'ostentatoire; ils s'habillent richement et il n'est pas rare de les voir affublés d'un grand chapeau aux larges bords et d'un pourpoint brodé à l'argent, des efforts vestimentaires qui restent vains : ils ne parviennent qu'à atténuer un peu la grossièreté de leurs traits et la lourdeur de leur morphologie.

Ils pillent, volent et tuent tout ce qu'ils rencontrent. Au fil des ans et des meurtres, ils amoncellent de fabuleux trésors qui font leur fierté. Ils se nourrissent de viande fraîche et tout spécialement de chair humaine, qu'ils apprécient accommodée avec les nombreux légumes de leur potager.

Les ogres se prennent pour des seigneurs, et c'est à l'image de ceux-ci qu'ils ont décidé de vivre. Ils ont construit d'immenses demeures, de pierre, de fer et de bois, proportionnelles à leur taille, dont les plafonds ne descendent pas en dessous de dix-huit pieds, dont les portes font dix pieds de large et dont le mobilier tout entier est au moins deux fois plus grand que celui utilisé par les hommes. Ils ont souvent préféré édifier leurs bâtisses au bout d'une route, comme pour attendre le voyageur fatigué et mieux le piéger. Les abris des ogres sont de véritables forteresses, mais la principale protection offerte par ces châteaux est physique. Les murs sont hauts et solidement bâtis, les tours rondes n'offrent pas de prises aux grimpeurs inconscients et s'élèvent parfois jusqu'à une hauteur de soixante-quinze pieds, déchirant le ciel de Tantrevalles de leurs pointes d'ardoises.

L'aspect physique des refuges des ogres est largement prépondérant. Comme leur maître et bâtisseur, ces demeures ne partagent pas leur existence entre la Terre gaïane et l'Arcadie.

Il n'y a pas de passage qui relie les demeures des ogres au Monde imaginaire, et les ogres sont donc limités dans leur utilisation des forces magiques, même dans leur refuge. Ils doivent se contenter du seul usage d'objets magiques, dont ils ne manquent certes pas parmi les trésors qu'ils ont amassé depuis des décennies. Ils sont donc bien loin d'être des cibles faciles pour les aventuriers de passage. Ils ne craignent en fait guère d'être dérangés, d'autant plus qu'ils peuvent s'appuyer sur des capacités guerrières parfaitement inhumaines, qui compensent plus que largement leur faible pouvoir féerique et qui découragent à elles seules la plupart des inconscients, et participent à la remise en place du reste de cette confrérie.

Même coupé en morceaux, l'ogre reste accroché à la vie et ses parties disjointes chercheront à se rejoindre dès que leur vainqueur aura tourné le dos. De nombreux chevaliers preux et aventureux ont déjà appris à leur dépens qu'il est extrêmement difficile de venir à bout d'un ogre.

Il y a une dizaine d'ogres en vie dans les Isles Anciennes. On peut citer parmi les plus connus Magre, qui mangea Saint Elric pendant que celui-ci essayait de l'évangéliser, Throop le tricéphale ou encore Arbogast, dont la demeure située au bout d'une route de briques brunes regorge d'enfants esclaves. Il existe, paraît-il, des créatures encore plus grandes, plus grosses que les ogres : les géants. Mais, paradoxalement, ces immenses hafelins, que l'on devrait voir des lieues à la ronde, sont absolument invisibles. Personne de vivant ne peut se vanter d'en avoir vu un. Peut être ont-ils tous disparu ou se sont-ils tous retirés et endormis dans des endroits inaccessibles ?

Les wefkins

Les wefkins ont la taille d'un enfant de six ans, des yeux ronds, verts comme la mer, une peau et des cheveux brun noisette. Ils offrent en général au regard une apparence innocente et agréable. Ils portent le plus souvent de beaux habits colorés, soigneusement agencés et ornent leur tête d'un petit chapeau à plume.

Ils parcourent les bois en solitaire, ne possédant pas vraiment d'habitat fixe. Ils se contentent d'abris provisoires, sous les branches d'un saule ou entre de gros rochers. Ils traînent le plus souvent en bordure de la Forêt, à la recherche d'un homme ou d'une femme de passage qu'ils pourront tromper.

Les wekfins semblent être les plus sociables des hafelins, toujours prêts à rendre service en échange d'une pacotille ou d'un baiser. Ils se décrivent eux-mêmes comme calmes et majestueux ; comme des philosophes solitaires perdus dans de profondes réflexions. De plus, ils déclarent former un peuple courageux, fier et beau, mais tragique, dont les amours compliquées avec les mortels et les autres hafelins traduisent le besoin de compagnie et de soutien. Mais il faut faire attention, car ces bonnes dispositions apparentes cachent une malice sans fin. En effet, chaque membre de cette espèce a développé un tour sournois, qui met celui qui s'y prête sous son pouvoir. Il faut donc faire très attention lorsque l'on traite avec un wefkin, car le moindre geste anodin de remerciement peut lier le malheureux humain au hafelin jusqu'à sa mort, et au-delà.

Les wefkins sont en fait des menteurs et des profiteurs. Mais que personne n'aille le leur répéter, ou il lui en cuirait !

Les farfadets

Sont de petites créatures humanoïdes, pas plus grandes qu'une main humaine et possédant de délicates ailes vertes. Très coquets, ils extraient les pigments des fleurs pour en faire des teintures avec lesquelles ils décorent leurs abdomen de motifs décoratifs aux couleurs vives selon les modes en vigueur. Les farfadets vivent en communauté dans les prés et les clairières de Tantrevalles, mais on peut en rencontrer également dans les forts des fées. Ce sont des êtres craintifs et discrets, qui ne s'approchent guère des autres créatures de la forêt et encore moins des êtres humains. Ils parlent une langue étrange qui sonne comme le tintement de clochettes d'argent agitées par le vent.

Les trolls

Les trolls sont laids et grotesques. Trapus, ils sont pourvus de longs bras et de courtes jambes noueuses. Leur tronc est deux fois plus large que celui d'un humain, et leur petite taille, qui atteint au plus les cinq pieds, les fait ressembler à une boule. Leur corps est couvert de verrues et de pustules qu'ils cultivent avec soin, car c'est pour eux un gage de virilité. Leurs frusques sont arrangées pour mettre en valeur leurs parties génitales, qu'ils ont fort développées. Leurs vêtements ne sont en général que des nippes, exceptionnellement des habits de cuir pour les plus riches d'entre eux. L'aspect repoussant de leurs femelles leur rend désirables toutes les autres créatures féminines, humaines ou hafelines. Ils se montrent alors très violents et n'hésitent pas à aller jusqu'à assassiner des fées pour assouvir leur désir. Après s'être soulagés, ils les dévorent et pilent leurs os dont ils tirent un condiment très apprécié dans leur cuisine.

Les trolls logent dans des grottes ou sous des ponts, ou encore dans des demeures très semblables à celles que l'on rencontre dans les villages humains, c'est-à-dire des maisons de toutes sortes, allant de la simple cabane de branchages au véritable petit cottage bien entretenu. Peut être cette propension à imiter l'humanité est-elle due à la grande proportion de part terrestre qu'ils ont assimilée, à l'extrême lourdeur de leur sang actuel. Comme c'est le cas pour les ogres, les refuges des trolls n'offrent quasiment aucun pouvoir magique supplémentaire, car ils sont beaucoup trop terre à terre. Leurs demeures sont généralement situées près du lieu de leur péage, c'est-à-dire à côté d'une route ou d'un pont, ou alors à proximité d'arbres fruitiers ou de buissons à baies. En effet, leur activité principale est l'extorsion de fonds auprès de voyageurs égarés dans la Forêt. Comme la majorité des hafelins, les trolls sont pourtant sujets à certaines lois. L'une d'entre elles les oblige à ne pas molester le voyageur qui paie son passage. Mais dans le cas contraire, ils considèrent que sa vie leur appartient et pourront bien le tuer ou le revendre à un ogre qui en fera un bon petit plat. Les trolls ne sont toutefois pas téméraires; ils s'attaquent rarement à plus fort qu'eux et ne réclameront jamais de péage à un groupe d'hommes fortement armés.

Ils se camouflent près de leur gagne-pain pour surprendre celui qui tenterait de passer en fraude ou de leur voler des fruits. Ils préfèrent cacher leur présence le plus longtemps possible, afin de pousser le voyageur à commettre le délit fatal. S'aventurer dans leur territoire requiert donc une certaine prudence. Le prix qu'ils demandent pour le passage peut aller de quelques groats à plusieurs florins.

Les doubles-trolls

Les doubles-trolls sont aussi laids que leurs cousins, mais possèdent deux têtes, chacune hébergeant sa propre personnalité, une particularité qui n'arrange guère leur aspect général. Chaque tête contrôle la partie du corps correspondante, ce qui explique les nombreux problèmes moteurs dont ils peuvent être l'objet. Ils partagent certains organes internes et leur anatomie est l'une des plus complexes et assurément des plus absurdes de la création. Il arrive que les goûts vestimentaires des deux parties soient légèrement différents, chaque partie s'habillera alors selon son goût, ce qui peut aboutir à de curieux accoutrements, pour dire le moins. Constitués de deux identités différentes et forcés de vivre toutes choses en commun, ils subissent leur vie durant un véritable calvaire. Leurs deux moitiés ne cessent de se quereller jour et nuit pour des motifs futiles. Parfois, la haine devient si violente qu'une des moitiés assassine l'autre, ce qui provoque bien évidemment la mort de l'être tout entier.

Beaucoup plus violent que son cousin le troll, le double-troll tend des embuscades sanglantes aux voyageurs et aux habitants de Tantrevalles. Des embuscades souvent bien conçues, mais qui achoppent sur la personnalité contradictoire des deux têtes de la créature, qui perd généralement beaucoup de temps en discussion stérile, pour savoir par exemple laquelle de ses deux moitiés passera devant. Cela donne l'occasion à leurs malheureuses proies de s'éclipser aussi discrètement que rapidement.

Les merrihews

Les merrihews sont des hafelins très puissants, mais très timides. Ces êtres restent le plus souvent invisibles et silencieux. Il arrive pourtant qu'un de ces individus prenne par caprice une apparence humaine et qu'il se mêle aux autres êtres vivants. La seule opportunité réelle de croiser l'un d'entre eux est de se rendre à la Foire des Gobelins, où ils viennent quelquefois vendre ou acheter des produits exotiques.

Ils ne sont pas aussi taquins que les fées et n'abusent généralement pas de leurs pouvoirs pour jouer de mauvais tours aux hommes. Ils préféreront même souvent s'en aller plutôt que de punir l'effronté qui oserait les déranger. Ils passent le plus clair de leur temps dans les hautes branches des plus grands arbres de Tantrevalles, d'où leur nom de trolls sylvestres. Leurs seules compagnes sont les dryades, encore qu'ils préfèrent les observer à leur insu qu'interagir réellement avec elles.

Les merrihews ont su se protéger de l'influence des hommes et de la matière terrestre, ils ont donc encore de très grand pouvoirs d'imagination et sont parmi les meilleurs utilisateurs de magie du petit peuple. Dans la même catégorie d'êtres ayant conservé une bonne part de leurs pouvoirs, mais encore plus discrets, si c'est possible, que les merrihews, se trouvent les willawens, les hyslopes, les quists et les obscurs. Ils sont tellement timides et craintifs que c'est une véritable gageure que d'en apercevoir un. Ils existent pourtant, puisque des hafelins en parlent, mais comme c'est la seule preuve de leur existence, de nombreux sages s'interrogent pour déterminer s'il ne s'agirait pas d'une simple plaisanterie, si ces êtres ne sont pas que de fantasques fumées projetées par les hafelins devant les yeux des humains.

Les licornes

Les licornes sont des créatures douces et pacifistes. Contrairement à ce que racontent les légendes, elles ne se préoccupent pas de la virginité de leur cavalier. Elles sont simplement farouches et difficiles à approcher mais, si on y parvient, on trouve en elles de fidèles compagnes. Contrairement à une autre croyance répandue à leur sujet, les licornes ne sont pas forcément blanches et leur corne n'est pas toujours dorée : la robe de certaines est noire ou baie et leur corne peut prendre les nuances du vif-argent comme celles de l'ébène. Elles servent de montures aux sylphes, et même parfois à des humains qui arrivent à les domestiquer et à les vendre, mais seul un roi ose s'offrir un tel attelage, c'est le cas de Casmir, roi de Lyonesse et d'Audry, son homologue daut.

Les dryades

Dans la grande famille des hafelins, il existe une catégorie regroupant quatre types de créatures associées à la nature. On les appelle collégialement les nymphes.

La dryade est une svelte créature à la bouche rose et à la longue chevelure brune, avec de petits seins, des cuisses minces et un visage d'une indicible beauté. Elle est, comme les fées, dépourvue de poil pubien et semble faite d'une matière moins grossière que le sang, la chair et les os. Sa peau, légèrement halée par le soleil, exhale un doux parfum de sous-bois.

Nymphes des bois, les dryades demeurent dans les arbres où elles vivent en harmonie avec la forêt. Jadis, elles peuplaient tous les bois des Isles Anciennes, mais de nos jours, on ne les rencontre plus que dans Tantrevalles. Un bandeau argenté retient leurs cheveux. Ce morceau de tissu chatoyant n'est pas un simple artifice d'élégance, mais un ustensile magique de la plus haute importance que se transmettent les dryades de mère en fille. Le bandeau est le seul moyen pour ces nymphes d'entrer à l'intérieur des arbres pour y vivre. La forêt est en effet la source unique de leurs pouvoirs, qui étaient autrefois suffisants pour les autoriser à se passer de l'aide de cet objet magique, mais qui s'étiolent de génération en génération à mesure que la forêt recule et que les Isles Anciennes s'alourdissent. Cette étoffe est le bien le plus précieux d'une dryade, et le mortel qui s'en empare la tient en son pouvoir et peut lui ordonner d'exécuter ses quatre volontés. Les dryades ont tout de même conservé une faible partie de leurs pouvoirs d'imagination et en usent principalement pour protéger leur précieux bandeau qu'elles ne quittent que pour aller au bain. Si quelqu'un, humain ou hafelin, s'approche trop près de leur bandeau ou les aperçoit, nues dans l'eau d'une source, elles mettent rapidement un terme à ses agissements en l'abreuvant de sortilèges et de mordets... Le métier de voleur de bandeau magique n'est en effet pas dénué de risques, même si la perspective de contrôler la destinée d'un hafelin est réjouissante pour les ambitieux.

Les sylphes

Les sylphes sont d'une suprême beauté, leurs longs cheveux dorés, leur teint de porcelaine et leurs yeux couleur d'au-

rore en font une vision paradisiaque. Leurs corps donnent une impression de légèreté et de fragilité extrêmes, comme si elles étaient constituées du plus pur des cristaux de roche. Les rares hommes qui ont eu la chance d'en apercevoir une n'ont pas manqué de remarquer quelles ne portent, pour tout vêtement, que les vagues dorées de leurs longs cheveux. Nymphes de l'air, on les voit parfois danser dans la brise du printemps et la ronde des feuilles d'automne. Elles ne touchent jamais la terre, car son contact les répugne et, pour se déplacer, elles se laissent simplement flotter au-dessus du sol ou encore, chevauchent des licornes blanches. Elles possèdent un réel pouvoir magique, sans que l'on puisse vraiment le comparer avec celui des fées, et n'hésitent pas à s'en servir, si un homme ou un troll se fait trop pressant.

Les ondines

D'une grâce et d'une beauté irréelles, elles comptent parmi les plus belles des créatures animées avec leurs cheveux semblables à des vagues de miel et leurs yeux aussi bleus et profonds qu'un ciel de printemps. Leur corps aux proportions parfaites est souvent chanté par les poètes qui voient en elles la plus grande des merveilles de la création. Nymphes des rivières et des lacs, elles vivent dans des îles secrètes au milieu des eaux. Leurs chants mélodieux et leurs rires cristallins amplifiés par le murmure du ruisseau résonnent tendrement et à jamais dans le cœur des hommes qui l'ont un jour surpris. Les divers monstres des eaux éprouvent envers elles une crainte sans limite et les fuient à tout prix et c'est sans doute pour cela que l'eau vive est tant redoutée de nombreuses créatures infernales. Véritables maîtresses des flots, elles règnent sur les rivières et les lacs et sauvent parfois des eaux les humains en péril, qui ne seront plus bons à rien après cette expérience unique, si ce n'est à rêver et à composer des poèmes dédiés à leur beauté.

Les faunes

Mi-homme, mi-bouc, le faune est un être de petite taille ne mesurant pas plus d'un pied de haut. Son visage semble l'incarnation suprême de la ruse avec ses petites cornes sur le front, ses yeux mutins et brillants et son nez en trompette. Une grossière fourrure brune couvre ses membres inférieurs.

Esprit champêtre, il parcourt les champs et les prés pendant l'été en tirant de sa flûte des trilles joyeuses et envoûtantes. Il apparaît surtout aux belles jeunes filles dans le but de les séduire. Une fois que la demoiselle est captive de sa musique, seule une intervention extérieure pourrait l'empêcher de concrétiser ses désirs charnels. Les faunes sont très joueurs et ils préfèrent ne pas user de leur flûte avant d'avoir essayé de séduire la fille par d'autres moyens moins féeriques et plus amusants.

Les lois des hafelins

Les êtres fées sont obligés de suivre des lois bien précises. Ces lois ont été édictées par le dieu Atlante en échange de la création des Isles Anciennes dans l'intemporalité d'un passé lointain. Les enfreindre serait risquer une grosse punition, souvent non tarifée mais décidément terrible quand on connaît l'appétit de pouvoir du dieu.

Les règles d'Atlante sont simples : les hafelins ne peuvent pas quitter la Terre sans lui sacrifier tout leur pouvoir d'imagination ; ils n'ont pas le droit de tuer directement une créature terrestre à l'aide de la magie. En plus des lois qu'Atlante lui-même a imposées, les fées en respectent un grand nombre d'autres dont les deux plus essentielles, qui concernent leurs liens avec le monde des humains, sont les suivantes : l'impossibilité de lever un mordet lancé par un autre hafelin et l'obligation de respecter sa parole. De plus, les fées se doivent d'obéir à Rhodion, le roi de toutes les fées. Il demeure dans le shee de Shadow Thawn, mais il le quitte régulièrement pour visiter les foires et les fêtes des Isles Anciennes. Il ressemble à un vieux gentilhomme plein d'entrain, portant un joli chapeau vert avec une plume rouge. Celui qui le lui dérobe aura droit, dit-on, de lui ordonner d'accomplir ses volontés.

Les monstres

La forêt de Tantrevalles est également arpentée par des créatures qui n'ont plus rien d'amusant, et au sujet desquelles s'est fait un remarquable consensus pour les nommer monstres. Leur origine passionne certains mages, qui hésitent entre deux explications : certains soutiennent qu'ils sont des êtres imaginaires transformés en animaux monstrueux, d'autres qu'ils proviennent de la contamination de la nature d'animaux terrestres par la substance imaginaire que les hafelins ont emmenées avec eux en venant sur la Terre gaïane.

Les têtes-de-cheval

On rencontre ce prédateur aquatique dans les étangs et les plans d'eau calmes de la forêt de Tantrevalles. Une tête-de-cheval passe le plus clair de son temps immergée, et il est donc difficile de lui donner une taille exacte, mais un voyageur qui s'était vu prendre en chasse par l'une de ces créatures un jour aurait affirmé qu'elle mesurait plus de huit pieds.

Sa tête évoque celle d'un cheval mort, alors que ses bras, pourvus de longues griffes, et ses grands pieds palmés lui assurent un mouvement rapide dans l'eau et tiennent davantage de la pieuvre ou d'un étrange humanoïde pisciforme. Sa gueule est garnie de deux rangées de dents acérées, qui lui permettent de déchirer avec une effrayante facilité les membres de l'imprudent qui s'approche trop près d'elle.

La tête-de-cheval est un prédateur rusé. Se faisant passer pour un cadavre de cheval flottant à la surface d'un étang, elle attend patiemment qu'un homme ou un animal s'approche de l'eau, surgit brutalement, l'attrape, le noie et le dévore. On ne retrouve généralement de la malheureuse victime que son foie pourrissant sur les berges. La tête-de-cheval ne quitte guère son milieu naturel, mais il lui arrive de poursuivre d'un pas mal assuré ses proies sur la berge. Il n'y a que les légendes paysannes pour lui prêter le pouvoir de se transformer en un homme velu pour mieux tromper ses victimes. Les sages les mieux renseignés disent ne pas y croire, mais certains ne

manquent pas de remarquer qu'il est rare que les légendes naissent du néant...

Les hécepteurs

L'hécepteur est une créature humanoïde femelle dotée d'un grand cou et d'une peau couleur de glaise, caoutchouteuse, désespérément résistante et parcourue par des veines saillantes d'une écœurante couleur bleue. Son visage est d'une laideur repoussante avec des yeux exorbités, d'une noirceur extrême et totalement dénués d'expression. Sa bouche ressemble à une immense ventouse bordée de petites dents crochues. Aussi grande que redoutablement maigre, la créature ne mesure pas loin de dix pieds du sommet de son crâne lisse au bout de ses orteils palmés. Ses deux bras interminables sont pourvus de longs doigts aux jointures noueuses. Prédateur des marais, connu pour hanter les rives du lac Lingolen, l'hécepteur vit dans la vase et n'en sort la tête que pour guetter ses proies. Chasseur rusé et attentif, il attaquera toujours au moment le plus propice et ne relâchera jamais sa proie, même au prix de terribles blessures.

Les ossips

D'un aspect terrible, avec son énorme corne sur le front et sa large bouche garnie de crocs saillants, l'ossip fait partie des êtres les plus monstrueux de la création. Il n'est pourtant pas très grand et atteint rarement les sept pieds, mais il est particulièrement massif et pèse parfois plus de mille livres. Ses puissantes et courtes pattes lui permettent de se déplacer relativement rapidement à quatre pattes, mais aussi, en s'aidant de sa queue, de se redresser sur ses membres postérieurs en cas de combat. Toujours à la recherche de nourriture, l'ossip est un véritable estomac sur pattes qui dévore tout ce qu'il trouve : gobelins, charognes, légumes, héros casqués... Son arme principale est cette énorme et redoutable corne, coupante comme la meilleure des lames et terminée par une pointe sur laquelle de nombreux chevaliers ont achevé leur existence de luttes et de combats victorieux. Heureusement, on ne le rencontre que dans Tantrevalles et dans le Teach tac Teach, et, deux fois heureusement, il vit seul.

Les harpies

Créatures ailées, les harpies possèdent un corps d'oiseau et un buste de femme aux seins magnifiques. Leur tête est semblable à celle d'une jolie jeune fille, mais avec des yeux d'une étrange couleur mauve où brille une malignité sans limite. Elles nichent sur des pics vertigineux situés dans les plus hautes montagnes du Teach tac Teach.

Nul ne sait comment elles se reproduisent, car il n'existe aucun représentant mâle de leur espèce. Les légendes prétendent qu'elles enlèvent de beaux jeunes hommes les nuits sans lune, pour les emmener dans leurs nids montagneux. Personne n'a tenu à les confirmer.

Les griswolds

D'une encolure pouvant dépasser les cinq pieds, le griswold ressemble beaucoup au loup, mais en beaucoup plus grand et en nettement plus massif. C'est le grand méchant loup des contes pour enfants, qui l'ont souvent confondu avec le loup qui, contrairement à lui, ne s'attaque que très rarement à l'homme. Les bergers le connaissent bien et rares sont ceux qui amènent leurs troupeaux à moins de cent pas de l'orée de Tantrevalles ou des autres forêts qu'ils nomment anciennes où il est réputé vivre. Généralement solitaire, d'une intelligence et d'une ruse peu commune, le griswold est sans doute le meilleur chasseur de l'archipel. C'est pratiquement le seul des monstres connus qui s'éloigne de Tantrevalles et du Teach Tac Teach pour aller chercher sa pitance sur le reste des Isles. Heureusement pour les humains, il se nourrit habituellement d'animaux de troupeau : moutons, vaches, chèvres, mais il ne craint pas l'homme et il lui arrive de l'attaquer quand il est affamé ou lorsque se présente une occasion particulièrement favorable.

Les griffons

Les griffons sont des monstres qui, une fois dressés, servent de montures aux chevaliers gobelins. Ce sont des créatures à quatre pattes, au corps recouvert d'écailles vertes foncées. Leur tête est trapue et ressemble à un curieux mélange de guêpe, pour les yeux, et de dragon pour la gueule, avec des pointes métalliques à la place des ailettes. Ils ne mesurent pas plus de quatre pieds au garrot, mais se déplacent étonnamment vite dans les sous-bois. Un peu patauds, ils ne sont pas dangereux à l'état sauvage, car ils préfèrent éviter le contact avec les hommes. Par contre, une fois formés pour la guerre, ils deviennent des destriers sans aucune peur.

Les vampires

Les vampires sont des créatures polymorphes, qui essayent à tout prix de faire un cadeau aux humains. Ce n'est pas par charité, mais parce que la pauvre victime qui accepte un présent d'un vampire se verra complètement soumise à la créature.

Ils prennent toutes les formes imaginables, avec une préférence pour celles qui respirent l'innocence. La nuit, par contre, ils sont contraints par les forces qui les manipulent à assumer leur véritable identité et leur véritable apparence, celle d'un monstre assoiffé de sang, qui dévore ses victimes sur le champ. Tout en gueule et en griffes, le vampire révélé est un féroce prédateur nocturne, qui a sans aucun doute sa place parmi les monstres les plus dangereux du monde connu.

Les revenants

Les Isles Anciennes sont hautement magiques et le grand nombre de fées qui y ont élu domicile les rendent plus réceptives à des événements fantastiques que n'importe quel autre lieu sur

la Terre gaïane. C'est pourquoi, sur Hybras, les morts ne le sont pas forcément définitivement. Il peut arriver, dans des cas exceptionnels, que des personnes défuntes se manifestent auprès des vivants.

Les fantômes

Les fantômes sont les esprits des personnes mortes qui reviennent pour parler une dernière fois avec un être aimé. Dans ce cas, le fantôme apparaît uniquement constitué de brume et de pâle lumière. Un froid opiniâtre le tenaille, qu'aucune chaleur ne pourra effacer. Il hante le lieu de sa mort et n'apparaît que quand bon lui semble. Il existe une autre sorte de fantôme, qui hante les cimetières. Ce genre de fantôme n'est jamais seul, il revit, en compagnie des âmes de tous les morts peuplant le cimetière, des scènes de leur vie passée qu'ils ne peuvent oublier. Toutes les nuits, ils sortent de terre, reprenant l'apparence qu'ils avaient lors de leur décès, et continuent de vivre comme s'il ne leur était jamais rien arrivé. Les fantômes se voient après chaque crépuscule et se rappellent leurs anciennes amitiés, leurs antagonismes passés. Si un voyageur rencontre de telles apparitions, il lui est conseillé de ne pas prêter attention à leurs discours et de passer son chemin le plus vite possible, de peur de goûter aux joies de l'éternité sans pouvoir quitter l'endroit funeste.

Les banshees

La banshee est un esprit féminin qui annonce par ses pleurs et ses hurlements la mort prochaine d'un individu aimé, d'un proche ou d'un membre de la famille. Il apparaît comme une jeune femme éthérée au visage ravagé par la douleur. Sa vue éveille chez les humains la frayeur irrépressible de leur propre mort. Esprit tourmenté qui épouvante les mortels, la banshee n'est pourtant pas un être maléfique, elle n'est qu'un messager tentant d'avertir les humains des dangers qu'ils courent. En général, ses apparitions sont faites pour aider les hommes, mais ceux-ci ne le comprennent pas et préfèrent partir en courant, bien souvent vers leur destin.

Les chevaucheurs de foudre

La nuit, lorsque la foudre frappe un antique champ de bataille, il arrive qu'elle percute la tombe d'un héros mort au champ d'honneur et qu'elle lui redonne ainsi un semblant de vie jusqu'au prochain lever de soleil. Sa fidèle monture est en général rappelée du royaume des morts en même temps que lui et ils reforment ainsi le couple légendaire qu'ils furent en un autre temps. Les chevaucheurs de foudre apparaissent comme des squelettes parcourus d'innombrables éclairs qui zèbrent l'espace tout autour d'eux, et revêtus des restes rouillés de l'armure avec laquelle leur corps avait été enterré.

Esprits désœuvrés s'imaginant être encore en plein combat, ils parcourent l'ancien champ de bataille à la recherche d'adversaires. Malheur à celui qui croise la charge d'un de ces revenants, car une lutte à mort sera nécessaire pour s'en débarrasser.

Les créatures magiques

Il existe sur Hybras une autre catégorie de créatures, plus sédentaires que les monstres ne le sont habituellement, liées à un lieu bien précis par le magicien responsable de leur présence sur la Terre gaïane. Ce sont les créatures magiques.

Les mages sont en effet capables, grâce à leurs sciences improbables et à leur matériel thaumaturgique, de créer de toutes pièces des êtres extraordinaires, comme des chevaux bicéphales, par exemple. Ils nomment cet art, la conjuration.

C'est d'autant plus vrai pour les Archimagiciens, qui conjurent des créatures nées de leurs besoins, mais qui ont aussi l'occasion d'importer directement des êtres provenant des Autres Mondes et de s'en servir comme gardiens de leur domaine, à l'instar des lions argentés de Faroli, ou de les utiliser à toute autre mission qui permette à leurs plans de progresser, ou qui permettent de gêner leurs collègues. C'est le cas des dangers qui repoussent les invités de Swer Smod : la sorcière à la tête de renard ou le corbeau immortel.

Ces entités sont très rares, il n'existe souvent qu'un seul spécimen de leur espèce sur la Terre gaïane et on ne les trouve souvent qu'en un endroit, à proximité des demeures des mages.

Les insectes

Moins gros que la plupart des créatures de la forêt de Tantrevalles, mais pas forcément moins dangereux, les insectes fourmillent dans les bois. Il y a bien sûr les insectes traditionnels, que l'on rencontre dans toutes les forêts du monde connu, mais il y a quelques espèces plus rares, que l'on ne trouve que dans la Grande Forêt.

Les natrids

Le natrid est une sorte de lucane possédant une corne de cuivre. Sa piqûre rend fou pendant plusieurs heures. Chez les personnes de constitution fragile, comme les enfants, elle peut même être mortelle.

Les grillons ardents

Le grillon ardent est une grosse sauterelle de couleur ocre, qui s'embrase en cas de menace. Il ne faut pas la confondre avec les vers luisants, qui ne brillent que la nuit.

Les papillons des mages

Le papillon des mages est un insecte volant, appelé ainsi car il est irrésistiblement attiré par toute forme de magie. Les mages les utilisent parfois pour localiser l'emplacement d'objets ou de lieux propices à la magie, mais cherchent souvent à s'en débarrasser quand ils deviennent la cible unique des intérêts de l'insecte.

Les nymodes

Le nymode est une sorte de mouche dorée capable de se déplacer à la vitesse de l'éclair. Il est très difficile de rester concentré sur ce que l'on fait en présence d'une telle créature, car ses mouvements incessants attirent autant l'œil que son bruit strident accapare l'oreille.

Les frelons géants

Sont des insectes de trois pouces de long dont la piqûre peut être mortelle. Ils sont apparentés aux guêpes et vivent en essaim de plusieurs dizaines d'individus. Le seul moyen de s'en débarrasser est de se plonger dans l'eau.

Les hybrides

De temps en temps, un être fée trouve un humain suffisamment attirant pour concrétiser son amour. Cela peut être une fée qui rencontre un preux chevalier ou un troll qui met la main sur une paysanne. Quoi qu'il en soit, le fruit de ces amours, s'il y en a un, est un être hybride, pas tout à fait humain, mais pas réellement féerique non plus. Ce sont des créatures bizarres, à mi-chemin entre les deux mondes, et qui ne sont à leur place ni dans l'un ni dans l'autre.

Les hybrides portent sur eux les stigmates de leur origine peu commune - doigts supplémentaires, yeux vairons, oreilles pointues et bien d'autres tares qui les font sortir du commun des mortels – et, même s'ils vivent en général parmi les humains, cette cohabitation est loin d'être facile, car rares sont les gens normaux qui n'en n'ont pas peur. C'est pire encore du côté des fées, car leur part de substance terrestre est bien trop importante pour que les hafelins acceptent leur présence dans leurs refuges.

Les hybrides sont donc des personnes assez solitaires, qui préfèrent se tenir à l'écart des grands rassemblement de population comme les grandes villes et rester dans des villages plus modestes où les habitants sont plus tolérants.

Les plus chanceux d'entre eux apprennent un métier, mais ils sont là aussi pénalisés par leur ascendance féérique, qui leur interdit dans la plupart des cas d'entreprendre de longues études. En effet, ils gardent en eux une trop grande part de l'esprit folâtre des hafelins, et il leur est trop difficile de se concentrer longtemps sur un même sujet.

Les changelins

Les jeunes mamans fées ont parfois de la peine à élever leur enfant, elles n'ont pas la tête suffisamment dure pour le supporter et s'en occuper à plein temps. Les bébés hafelins sont assez terribles, en effet, montrant déjà un caractère inconstant et désagréable. Alors, si la mère a la chance de croiser sur son chemin un landau avec un enfant humain, tout calme en comparaison de sa turbulente progéniture, sans personne aux environs pour le surveiller, elle est capable de faire l'échange de bébés, sans le moindre remord. Elle pense que les humains ne remarqueront pas la différence et gagne un enfant plus sage et plus souriant.

Les deux bébés, qui sont l'un comme l'autre de véritables victimes, sont appelés changelins. Leur enfance prendra place dans des milieux qui ne sont pas les leurs, ils vont perdre leur identité au profit de la culture qui leur sera enseignée.

Les parents humains seront surpris et bouleversés de la disparition de leur enfant, mais peu nombreux seront ceux qui oseront aller se plaindre auprès des hafelins. Ils préféreront en général faire contre mauvaise fortune bon cœur et s'occuper du bébé comme si rien ne s'était passé. L'être fée, privé du lien au shee qui l'a vu naître, va s'alourdir petit à petit. Avec le temps et le contact omniprésent de la nourriture humaine, il va perdre graduellement sa nature imaginaire. Certains d'entre eux demeureront des créatures étranges, sauvages, irascibles, d'autres garderont encore quelques restes physiques de féerie, mais la plupart finiront par s'assimiler complètement à l'espèce humaine. Leur seule originalité, et elle est de taille, sera leur attirance pour les arts magiques, dans lesquels ils disposent d'une certaine facilité, grâce à l'étincelle fée qui réside au plus profond de leur être.

Pendant ce temps, le petit homme est accueilli au sein de la communauté hafeline et élevé comme l'un d'eux. Les fées lui apprennent leur langue, lui expliquent la manière de tisser les fleurs et lui enseignent comment éviter les trolls. Malheureusement pour eux, les humains ne parviennent jamais à gagner la part fée qui leur manque. Au contraire, ils sont contraints de quitter le fort au bout d'une année, de peur que leur lourdeur naturelle ne soit préjudiciable au refuge tout entier. Comme le temps s'écoule de manière différente dans les shees, l'enfant aura environ huit ou neuf ans lorsqu'il reprendra pied dans le monde des hommes. Lors de son départ, les hafelins lui remettent quelques présents féeriques pour l'aider dans la vie, mais il doit s'en aller sans un regard en arrière et sans espoir d'y retourner un jour. Telle est la loi des fées, et celui qui ne s'y plie pas s'expose à une grande malédiction de la part du roi du shee.

Devinez qui est le changelin ?

LE CADUZ

18

Où l'on retrouve maitre Queslin et le jeune Cand sur le point de bivouaquer à la frontière méridionale du Caduz, en compagnie de deux compères qu'une vie itinérante, pleine de turbulences et de réjouissances, avait dotés d'une moralité toute épicurienne.

Le petit groupe de voyageurs avait posé ses bagages entre les murs rabougris d'une ferme en ruine. Les vestiges, colonisés par des herbes folles et du lierre grimpant, offraient une bonne protection contre le vent mordant du littoral. Un feu vint rapidement suppléer au déclin du jour et dresser son rempart de flammes contre la froidure nocturne. Maître Queslin, tout en préparant sa couche, surveillait du coin de l'œil l'un des deux personnages qu'ils avaient rencontrés plus tôt sur la route. Pas farouche pour deux sous, Cand les avait conviés à cheminer de conserve, mais l'érudit, moins confiant, se gardait bien de réduire sa vigilance. Tandis que l'un s'était éloigné à la recherche de bois sec, l'autre, de généreuse corpulence, écorchait les lièvres levés en chemin. Une fois dépouillés de leurs peaux, les bêtes maigrichonnes furent promptement embrochées.

– C't'une chance d'nous autres, le Bertral et moi, d'vous avoir r'contrés avant la tombée d'la nuit, lança le cuistot, en piquant son gibier de clous de girofle.

– Certes, lâcha maître Queslin, peu convaincu par l'inverse des choses.

– C'est pas qu'le Caduz soit malinfesté d'vilenaille, mais c'te plus sûr comme ça, et s'rtout plus amical pour la bectance affirma l'autre, qui frottait maintenant la viande avec de l'ail sauvage.

– Rien de tel qu'une bonne compagnie, admit l'érudit, mais le cœur n'y était pas.

– Et voilà l'travail, claironna le cordon-bleu de campagne, en posant ses deux lièvres sur une broche improvisée, mais pleinement fonctionnelle.

– Ha ! C'te belle affaire, s'écria un nouveau venu, encombré par une brassée de fagots. V'là qui d'vrait suffire jusqu'aux p'tites heures. Il lâcha son fardeau non loin du foyer.

– Corndebouc ! Paupel, tu t'es dém'né comme un chef, poursuivit Bertral. V'là deux jeannots qui vont rempailler l'ventru d'la belle manière.

Maître Queslin, ne voyant pas revenir le jeune Cand, commençait à s'inquiéter un peu. Pour se détendre, il fit mine de s'intéresser aux deux compères.

– Et que faites-vous dans la vie, chers amis ?

– Ha ! répondit Bertral, l'autre se contenta de sourire à plein chicots. L'Paupel et moi, et ben on bouffe d'la route comme qui dirait. On briconne d'ci d'là, pour la pitance et not' toit c'est plus qu'à son tour les étoiles. Mais c'qu'on préfère, par-d'sus tout, c'est d'faire bombance et vider l'godet. Et pis aussi taquiner une ptite pouliche pas farouche.

Il lança un coup d'œil égrillard à son compagnon qui reprit :

– C'te vérité ! Alors on écume les foires et aut' fêtes. Dans tout c'te pagaille on y trouve not' compte. Là, on s'rend au Gala des Lézards Verts d'ces emplumés du Pomp'rol. Y'a du bon temps à s'faire d'ce côté-là.

– Vous voulez sans doute parler du Grand Gala des Arts Aviaires du Roi Deuel, précisa l'érudit.

– Tout just' l'August', aquiesça le Paupel. Et vous aut', qu'est-c'qu'vous fricotez dans l'coin ? Vous semblez v'nir d'loin, non ?

– Avec mon ami Cand, nous voyageons pour étudier les us et coutumes des Isles Anciennes, et nous allons nous arrêter quelques jours au Caduz afin de connaître un peu mieux son peuple.

A peine avait-il achevé sa phrase que les deux autres éclatèrent de rire et se tapèrent gaillardement la cuisse. Maître Queslin en fut un brin vexé. La franche rigolade s'éternisa un peu, puis se mua en une cascade de hoquets et de reniflements sonores.

– Hou-là ! Misère de boutrailles ! éructa enfin le Bertral. Faut pas l'prendre de mauvaise, maît' Queslin, mais l'bon Cad l'est aussi dégourdi qu'les navets qui y fait pousser. L'seul int'ret de c'te contrée c'est la roteuse qu'ils y brassent! Et encor', elle s'fr'ait pas damner un saint !

– Pour sûr, ajouta son compère, en tournant d'un quart de tour la double broche. L'Caduz c'est comme qui dirait, l'paradis d'l'austérité, la fontaine d'l'ennuyance !

– Non, reprit le Bertral, c't'y pas un coin ben riant. Moi j'vous l'dit pour vot' bien, vaut mieux filer d'une traite au Pomp'rol sans r'grets. Là-bas, le gens y sont agréab'e et y'a moyen s'taper la cloche.

– A vous entendre, ce pays ne mérite pas que l'on s'y attarde, conclut un maître Queslin dubitatif.

– Alors, nous ne ferons que passer, annonça Cand en entrant dans le cercle de lumière. Ma petite balade m'a donné soif…

– H'reux soiffard ! s'écria le Paupel. Bertral, va chercher la goillasse, on va trinquer à la santé d'ces pôv' Cads !

Et c'est ainsi que débuta une longue soirée abondamment arrosée, rythmée par les exclamations tonitruantes des deux truculents compères. Elle s'acheva fort tard, sur une note plus douce, au son des ronflements des convives rassasiés et endormis.

En apparence toutefois, car au plus profond de la nuit, répondant à un signal muet, Paupel et Bertral se levèrent en silence. Le premier se chargea de rassembler les affaires éparses, l'autre tira un poignard d'un repli de sa cape. Il s'approcha furtivement de l'érudit et d'un mouvement sec lui trancha l'aumônière qui pendait à sa ceinture. Son méfait accompli, Bertral passa à l'autre proie qui sommeillait près du feu. Il enjamba la forme étendue, leva son poignard, mais suspendit son geste pour mieux savourer la situation. Un sourd ricanement s'échappa de sa bouche étirée d'un large sourire…qui se mua en un « O » de stupéfaction quand les deux yeux de sa victime s'ouvrirent en grand.

– Vous êtes très matinal mon cher Bertral, lança avec ironie Cand, tout en décochant un terrible coup de pied propre à briser les espérances reproductives d'un troll. Le malheureux voleur s'effondra dans un gargouillis réprobateur. Cand ramassa une pierre qui bordait le foyer et se retourna vers le complice qui préférait à la confrontation directe une fuite peu glorieuse. Visant avec soin, il lança la pierre avec force. Le projectile frappa le fuyard entre les deux omoplates lequel émit un cri rauque et boula durement sur le sol.

Quelques longueurs de corde plus tard, les deux brigands, ligotés avec soin, écoutaient d'un air penaud le sermon d'un jeune Cand moralisateur :

– Nous allons suivre votre bon conseil mes amis. Maître Queslin et moi-même, nous ne nous attarderons guère au Caduz, juste le temps de vous remettre entre les mains de la prévôté. Vous pourrez ainsi goûter à la morne et édifiante hospitalité cade, que je crois adaptée pour guérir votre penchant au « briconnage » !

Géographie

Le Caduz est un petit royaume de la côte est d'Hybras. Ses voisins immédiats sont l'imposant Lyonesse, au sud, et le primesautier Pomperol au nord-ouest. Le reste de la frontière du Caduz est baigné par les flots du golfe Cantabrique à l'est et par la baie du Matin au nord, en tout environ trente-cinq milles de rivage. Dans sa longueur, le pays n'excède pas trente-six milles, soit deux jours de chevauchée par routes et chemins, alors que sa largeur est réduite à quelque vingt milles.

C'est le long de ces grèves, entrecoupées de falaises sur la côte est, que quelques petits villages de pêcheurs assurent l'approvisionnement du royaume en produits maritimes. Mais si leur travail permet aux Cades de consommer du poisson, il ne constitue qu'une ressource secondaire d'une région consacrée à la culture des céréales et des fruits. L'intérieur du pays ressemble à un champ unique, partagé entre les habitants suivant un ordre immuable et monotone, où seul varie le type de plantation ou le genre de bétail. Le relief est d'une redoutable horizontalité et l'unique affront jeté à la face de la platitude parfaite du terrain se trouve au sud du royaume sous la forme des montagnes Longues. De haut, depuis leur sommet, le paysage s'offre au regard pareil à un immense damier de différentes couleurs, qui soulignent les frontières entre les champs de blé, d'avoine, les prés herbeux, les vergers et les bosquets fleuris, le tout étant séparé, par de fins cours d'eau. De montagnes, la vérité oblige à dire que ces petites collines n'en ont que le nom. Ce ne sont guère qu'ondulations dans le paysage, comme si la région avait été plissée, telle une nappe à la fin d'un repas. Ces plis sont au nombre de cinq, les vallées alignées parallèlement dans un axe est-ouest de part et d'autre de la frontière séparant le Lyonesse du Caduz. Trois des sommets appartiennent au territoire cade, le quatrième, le plus haut de la chaîne, marque la frontière alors que le dernier repli de terrain est entièrement situé sur les terres du roi Casmir. Le plus haut sommet ne s'élève que neuf cents pieds plus haut que la mer toute proche, et les plis vont s'amenuisant à mesure que l'on regarde vers les extrémités du massif. L'ensemble s'étend de la côte orientale à la frontière pomperane pardessus la voie d'Icnield, sur une distance d'environ trente milles. Ces collines allongées sont légèrement boisées, et particulièrement giboyeuses. Outre les lièvres qui abondent dans la région, les chevreuils sont légion, tout comme les sangliers. Elles sont le terrain favori des jeunes nobles, qui en profitent pour affûter leurs compétences guerrières en temps de paix.

La seule rupture significative de la règle qui veut qu'en Caduz la vue ne soit jamais bouchée par un relief se trouve sur la côte nord. Le littoral marin, fait de grèves successives à l'est, devient élévations et cassures plus au nord. Des falaises surgissent alors des flots de la baie du Matin. La côte, nettement moins hospitalière, oppose un mur de trente à cent pieds de hauteur aux marins qui voudraient y débarquer.

C'est ce site exceptionnel, facile à défendre, que le duc Abelard a choisi pour y édifier le Fyrgart, le palais royal cade. Il l'a construit au sommet de l'une des falaises les plus élevées, qui surplombe la mer de plus de cent cinquante pieds. C'est à cet endroit, où un véritable pic semble sortir de la mer, qu'a été fondée quelques années après le palais et autour de lui, la capitale du Caduz, la cité de Montroc. C'est une petite cité du bord de mer, comptant douze mille habitants, pourvue d'un port qui, curieusement, n'est pas directement adjoint à la ville mais se trouve situé au niveau de l'eau. Le port a été aménagé de main d'homme. Le successeur du duc Abelard, le duc Ferdin, a fait creuser les falaises pour agrandir une crique déjà existante. Ce môle né des efforts de ses rudes travailleurs est d'une taille suffisante pour faire accoster des navires de taille moyenne. Néanmoins, le port de Montroc n'est de taille à rivaliser avec aucun autre port marchand digne de ce nom.

Sardilla, la deuxième ville du royaume est située sur la côte est du pays. C'est une cité portuaire qui reçoit nombre de marchands du continent et qui recense trois mille cinq cents âmes, environ. Là encore, le port reste modeste, tout comme la ville qui l'a fait naître. Ainsi, ce sont deux ports que le royaume offre aux commerçants venant y exercer leur métier, et pas un ne correspond vraiment à la grandeur dont rêve le roi. Les relations de commerce par voie de mer restent donc très modestes, mais, heureusement pour le Caduz, la grande route Est-Ouest aboutit à la porte occidentale de Montroc. Elle amène avec elle de nombreuses denrées et permet à la capitale de s'honorer d'un marché décent, digne d'un siège royal. La plupart du commerce se fait ainsi par voie terrestre, en provenance d'Avallon et de Gargano principalement mais aussi du sud, par la voie d'Icnield.

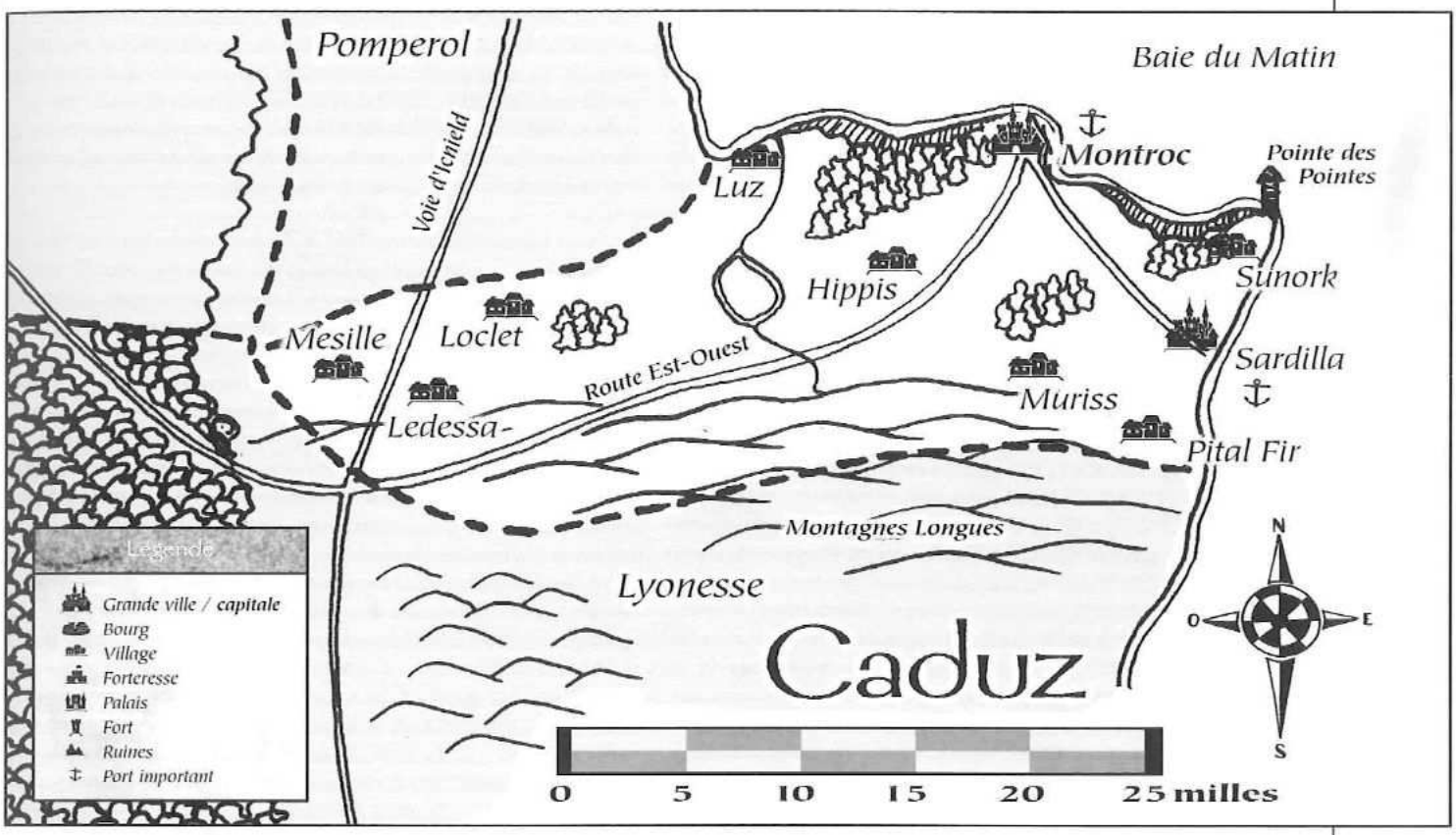
Le climat de la région est agréable, la vie est assez douce, les habitants n'ont pas à se plaindre des conditions de travail, la terre est fertile, l'herbe est grasse et le soleil en bons termes avec la pluie. Mais lorsque les vents arctiques qui traversent le royaume de France arrivent sur ses côtes, guère réchauffés par leur parcours continental, le pays souffre du froid, car il n'y a rien pour les freiner, et la température dégringole rapidement. Mais cela reste assez rare et beaucoup d'hivers du Caduz ne sont que peu rigoureux.

Un trône fragile

Depuis le morcellement d'Hybras, de sombres nuages s'amassent dans le ciel de l'indépendance de la petite puissance. Joël est parvenu à sauvegarder son trône en s'alliant à son puissant voisin du sud durant les guerres que se sont livrées les rois de Dahaut et de Lyonesse pour tenter de réunifier la royaume des Isles à leur avantage. Le Caduz vit depuis une période de plus en plus difficile, puisque l'influence du Lyonesse ne cesse de devenir plus pressante et que son statut de royaume indépendant ne doit son salut qu'à la présence des autres puissances qui réagiraient en cas d'invasion. Une situation d'autant plus précaire que Casmir est bien connu pour son ambition et pour son manque de scrupules.

Histoire

Le duché de Caduz a été créé par le roi Olam I[er] et constitué en apanage pour sa fille Merloch, qu'il aimait beaucoup, et pour le mari de celle-ci, l'un des chevaliers grâce auquel il avait étendu sa domination



depuis le Lyonesse sur le reste des Isles, un dénommé sire Guoirin. Les frontières que fixa alors le roi n'ont pratiquement pas bougé depuis.

Durant les règnes suivants, le duché de Caduz ne connut aucun souci militaire ou diplomatique. Sa petitesse en faisait un allié peu intéressant et son annexion représentait beaucoup trop d'investissements pour un résultat économiquement médiocre. Alors les puissants le laissèrent tranquille, ce qui permit à ses habitants de s'occuper à plein temps de leurs terres et d'arriver maintenant à une prospérité très satisfaisante. Ce n'est pourtant que sous le règne d'Olam II, l'arrière-petit-fils d'Olam I^er^, qu'Abelard, alors duc du Caduz, fit bâtir le Fyrgart au sommet d'une falaise de la côte nord de son petit duché frontalier. Une population plus importante installa alors dans la région, et fonda une véritable ville, la capitale, et plusieurs autres localités, dont seule Sardilla émergea comme un centre vraiment urbain. Avec la création de Montroc, le petit duché prit un peu plus d'importance dans la politique d'Hybras, bien que restant toujours largement influencé par son imposant voisin méridional, le Lyonesse. Les relations entre les deux contrées ont été très proches – trop proches de l'avis de certains au Fyrgart – durant toute leur histoire. Que ce soit militairement ou économiquement, le Caduz a toujours été dominé et soutenu par le Lyonesse. Et il est tout naturel que Lydia, fille de Jehan, duc de Lyonesse et grande tante du roi Casmir, épouse Beudraine duc du Caduz. L'union des deux époux sembla mystiquement affirmer la réussite de celle des deux contrées. Ils eurent trois beaux enfants : deux filles d'abord – Filiane et Démosyne – un garçon ensuite – Joël, le père de l'actuel roi. Ce dernier, après le départ d'Uther II pour la Bretagne et la période de scissions territoriales qui s'ensuivit dans les Isles Anciennes, fut le premier roi que connut la contrée.

Habitants

Les Cades ne sont en général pas très grands, plutôt bruns de poils, d'œil et de peau, et passablement indolents. Ils constituent des familles de paysans depuis des générations et ne savent bien faire qu'une seule chose : travailler la terre. En dehors de cette occupation, aucun Cade ne se presse plus qu'un autre, ne se donne plus de peine que nécessaire pour s'enrichir. Il n'est pas fainéant, loin de là, mais il a la mauvaise habitude de ne faire que le minimum recommandé pour survivre. Si la récolte a été bonne, tant mieux, il mangera à sa faim, mais sans avoir l'idée de vendre son surplus et d'économiser un peu pour des temps moins favorables.

C'est donc avant tout un royaume de paysans, et telle est sa société. Les nobles sont, pour la plupart, d'anciens fils d'agriculteurs enrichis, parvenus à monter l'échelle sociale il y a une ou plusieurs générations, au gré des distinctions glanées dans telle ou telle bataille. Ils restent donc très proches de la terre dans leurs habitudes comme dans leurs attitudes. Seule l'aristocratie de Montroc et de Sardilla affecte préciosité et raffinement. En dehors de ces deux cours princières, les maisons des comtes et même celle du duc Géolien – le plus rural des quatre qui dominent le Caduz, ne sont guère plus que d'anciennes fermes fortifiées.

Il existe néanmoins une exception à l'attachement à la terre des Cades. Elle est le fait des marins de Sardilla, qui sont en fait des émigrés venus des Isles Extérieures ayant apporté avec eux leur savoir-faire en matière maritime. Ils eurent tôt fait de dépasser et de dégoûter les marins locaux bien moins expérimentés et constituèrent dès lors une sorte de second peuple au Caduz. Ils sont plus grands et plus blonds que les natifs et

restent sur leur littoral, se mêlant peu et ne donnant pas leurs filles à marier en dehors de leur communauté. Ils continuent depuis des générations à entretenir des rapports matrimoniaux serrés avec leur île d'origine, le Dascinet. Les Cades parlent la *lingua franca* ainsi que des patois ruraux à l'intérieur des terres. Il est difficile pour l'étranger de suivre une conversation entre deux vieux Cades qui utilisent un savant mélange de celte, de français et de vocabulaire local.

Les habitants du Caduz sont peu portés vers une religion organisée, autant les marins du littoral que les agriculteurs de l'intérieur, autant le manant qui garde ses porcs que le duc de Sardilla lui-même. Cependant, ils sont très impressionnables et passablement imprégnés de diverses superstitions d'origine celtique. Cette croyance populaire toute paysanne fait les beaux jours des charlatans de passage, qui ne se privent pas d'abuser de leur crédulité. Il suffit de peu de chose d'ailleurs pour devenir un devin, une sorcière ou un druide dans les campagnes du centre du royaume : quelques artifices simples et une bonne connaissance de l'âme humaine. Il arrive que les notables eux-mêmes soient pris au jeu de ces imposteurs ayant assez de baratin pour leur raconter ce qu'il veulent entendre, c'est-à-dire que le roi de Lyonesse va rester chez lui, que les récoltes seront bonnes et que leurs enfants seront beaux et forts. Le christianisme est pratiquement inconnu dans le pays, sauf à Pital Fir, un village côtier sis au sud de Sardilla, qui a vu récemment la construction d'une église. La bâtisse a été réalisée sous l'impulsion du père Hector, un missionnaire venu sur Hybras à la suite d'un rêve prémonitoire qui lui annonçait de grandes œuvres à accomplir au delà de la mer.

Une politique intérieure saine

Les ducs sont bien en place, et les petites querelles de cour n'ont pas beaucoup plus d'espoir d'aboutir qu'elles n'ont d'effet sur la stabilité du pays. Les seules tensions remarquables, proviennent de nos jours du comte Fraquil, qui considère que son titre comtal constitue une bien maigre récompense comparé à l'importance de sa mission en bordure de la voie d'Icnield, poumon économique du royaume. De plus, il voit d'un mauvais œil l'étendue éminemment excessive des terres du duc Aedam qu'il n'apprécie que fort peu. Pour terminer, il estime que les services rendus par son fils dans la grande armée méritent eux aussi un salaire et que, si le roi le désire, il est prêt à laisser son brillant rejeton être le premier duc de sa lignée. Bref, malgré ses efforts, la politique du Caduz reste plutôt paisible, et des maîtres machiavéliques s'y ennuieraient ferme.

Politique

Le souverain du Caduz est le roi Quairt. Il est marié à dame Frivela de Galice, qui lui a donné un beau fils, malheureusement unique, le prince Bellath, qui vient de fêter son accession à l'âge adulte puisqu'il a quinze ans. Le royaume n'occupe pas une place prépondérante dans la politique générale des Isles Anciennes, même si sa position géographique en fait tout naturellement un proche du Lyonesse. Cette entente est un peu obligatoire pour le roi, qui n'est que trop conscient que son confort est entre les mains du roi Casmir. Il maintient aussi de bonnes relations avec les autres royaumes des Isles Anciennes et ne déplore l'existence d'aucun ennemi, si on excepte les Skas.

La politique intérieure du pays n'est guère plus complexe : quatre ducs se partagent la tâche d'administrer les terres au nom du roi et sous son pouvoir. Le duc Démanis s'occupe de Sardilla et de l'est, Thirlach, le duc de Halle, du nord, Géolien de la région bordant les montagnes Longues et le duc Aedam gère la voie d'Icnield et ses environs. A leur tour, ces grands seigneurs s'appuient sur les pouvoirs plus restreints, mais mieux ancrés dans la terre, de trois ou quatre comtes à qui ils ont concédé des fiefs sur leur domaines respectifs. Ce sont donc une quinzaine de comtes qui se partagent les huit cents cinquante milles carrés du Caduz.

Les forces militaires dont le roi peut disposer sont faibles, comparées à celles du Lyonesse, du Dahaut ou du Troicinet. Les troupes terrestres cades se résument à une armée de métier de mille cinq cents hommes encadrés par une vingtaine d'officiers issus de la noblesse; sa principale mission est d'assurer la surveillance et la police des grandes routes. A titre personnel, chaque maison noble entretient une garde d'une vingtaine d'hommes d'armes qu'elle doit tenir à la disposition du roi si celui-ci en fait la demande. En cas de besoin, le roi peut encore lever assez rapidement trois mille hommes supplémentaires. Au grand maximum, il peut donc réunir trois mille trois cents hommes dont une grosse centaine de cavaliers. La flottille du Caduz, basée entre Sardilla et Montroc, ne compte qu'une demi-douzaine de navires, des cogs et une unique galère qui mériterait un séjour prolongé dans des bassins de radoubs, auxquels il convient toutefois d'ajouter dix vaisseaux de transport et quelques bateaux plus légers et plus rapides. Cinq cents combattants embarqués – dont douze officiers issus des rangs de la noblesse – sont disponibles en permanence. Leur tâche principale reste pourtant de s'occuper de l'entretien des ponts et de s'assurer du bon fonctionnement des poulies et des cordages, car cela fait bien des années que la flotte cade n'est pas intervenue dans les eaux bordants les Isles Anciennes. Ils sont les plus fervents partisans d'une guerre, car ils commencent à très sérieusement s'ennuyer. Les tavernes de Sardilla résonnent presque en permanence de leurs occupations les plus accaparantes : boire et chanter.

Economie

Les ressources du royaume, on l'a vu, proviennent essentiellement de l'agriculture et de l'élevage. Les champs cades sont utilisés à l'exploitation du blé, de l'orge et de l'avoine, sans oublier les cultures maraîchères : navets, poireaux, betteraves et choux et les vergers qui produisent en quantité, poires, prunes, pommes et cerises. Les sols de la région s'étant avérés peu propices à la vigne, aucun vin digne de ce nom ne provient du royaume, qui brasse toutefois une bière de toute première qualité, au goût subtilement modifié et renforcé par les maîtres artisans à l'aide des nombreuses céréales de la contrée. Ainsi le Cade est-il, de génération en génération, goûteur de bière et il est d'avis que la qualité n'empêche en rien la quantité. Les champs laissés en jachère servent de prés pour nourrir les nombreuses bêtes à cornes ou à laine. L'élevage des bœufs, vaches et moutons est la deuxième activité du royaume. Avec les porcs et les chevaux, ce sont tous les animaux de la ferme qui sont alimentés avec les céréales et l'herbe verte qui poussent si bien ici.

La mer fournit aux villages côtiers de quoi se nourrir, mais la pêche n'est pas vraiment développée et les techniques sont un peu archaïques. Seuls les marins de la côte est, et en particulier ceux de Sardilla, possèdent des bateaux suffisamment solides pour s'éloigner raisonnablement de la terre ferme et ainsi pêcher de gros poissons. Les autres se contentent de lancer leurs filets à proximité des côtes, pour un rendement plutôt médiocre.

Les deux centres du commerce cade sont Montroc et Sardilla. Ils sont tous deux régulièrement fréquentés par les grands commerçants qui viennent y échanger les produits exotiques et luxueux, dont la noblesse urbaine a besoin pour affirmer son rang, contre les fruits, les légumes et les grains du petit royaume. C'est à Sardilla que se sont aussi installés les chantiers navals de la marine marchande et militaire de la couronne cade. Les chantiers constituent le poumon de l'industrie de la cité et nombreux sont ceux qui en vivent à l'intérieur de ses murs même, mais aussi dans les forêts voisines, où le travail ne manque pas pour approvisionner en matière première les charpentiers de marine. Avec l'aide des émigrés dasces, les navires construits à Sardilla figurent honorablement dans les critères de qualité de l'archipel.

Les impôts sont récoltés une fois l'an par les comtes, qui en remettent une grande partie aux ducs et au roi. Les taxes sont payées en monnaie et pas en nature, ce qui pose parfois des problèmes. Les Cades sont de très bons agriculteurs, mais de médiocres marchands, et le fruit de leur labeur est souvent vendu en dessous de sa véritable valeur. Il est donc bien rare qu'ils accèdent à la richesse, malgré les promesses d'une terre riche et lourde.

Le Caduz ne dispose d'aucune ressource naturelle autre que celles fournies par la terre cultivable. Il n'y a pas de grande forêt exploitable, même si les bois existants suffisent à alimenter les chantiers de Sardilla, du moins pour quelques décennies encore, car les bonnes essences s'épuisent et les entrepreneurs sont déjà forcés de faire venir de plus loin les bois servant aux mâts des grands navires. La région n'offre pas plus de gisement métallique qui mériterait une entreprise d'extraction. Le royaume est donc largement dépendant de ses voisins pour la fourniture de matières premières essentielles (bois, étain, cuivre, fer, ...).

Curiosités et lieux notables

La Pointe des Pointes

La région la plus au nord-est du Caduz, où les plages orientales se transforment en imposantes falaises, a reçu le nom de Pointe des Pointes. Cette avancée des terres dans les flots marque la limite entre le golfe Cantabrique et la baie du Matin et se présente comme une pelote de récifs et de brisants particulièrement affûtés, que les marins ont appris à respecter à coup de naufrages dus aux courants qui y sont traîtres et puissants. Nombreux sont ceux qui ont vu leur embarcation se drosser sur les écueils de la Pointe, et le carnage aurait pu continuer sans l'initiative de Joël, qui a fait construire il y a une quarantaine d'années un phare pour prévenir les capitaines imprudents.

Au pied du phare s'est développé le village de Sunork, dédié au bon fonctionnement du fanal. Quelques familles de pêcheurs et un bon nombre de cultivateurs et d'éleveurs s'y sont installés, comme partout dans la région. L'originalité du village consiste en la présence de la deuxième scierie du royaume, qui s'applique à débiter les troncs en provenance de la petite forêt voisine.

L'attraction du village est la taverne de l'*Epave*, qui doit son nom, non pas au fait que le tenancier a tendance à forcer sur l'ale, mais à ce que le premier propriétaire aurait construit l'auberge à l'aide du bois récupéré sur la carcasse d'un bateau échoué, un navire de taille et d'apparence exceptionnelles, comme il se doit. Au fil des ans, la maison a tellement été retapée et agrandie qu'à l'heure actuelle, il ne doit plus rester la moindre planche vermoulue d'un quelconque navire ancien, malgré ce que prétend Berten, le patron.

Une lumière

La tour du phare de la Pointe des Pointes, solidement bâtie en pierre de taille, monte ses soixante pieds de hauteur au bout de l'éperon qui achève la Pointe des Pointes. Un feu y brûle durant la nuit et les jours de gros temps. Le foyer est protégé par un toit de bois pointu cerclé de métal. Lorsque le vent se mêle à la pluie, maintenir un éclairage suffisant est une véritable gageure que mettent un point d'honneur à réaliser les gardiens du phare, la famille Terpen. C'est une mission qu'elle accomplit avec diligence depuis trois générations, ce qui explique qu'elle soit bien connue dans la région.

Les montagnes Longues

Au sud du Caduz, formant frontière, s'étendent les cinq plis connus comme les montagnes Longues. Les deux monticules les plus septentrionaux sont peu élevés, les pentes s'accentuant ensuite et les sommets grimpant de plusieurs dizaines de pas pour atteindre les neuf cents pieds à la crête du quatrième repli, crête qui fait office de frontière avec le Lyonesse. Ensuite, par-delà la frontière, on compte encore une colline allongée qui fait partie de la chaîne. Les montagnes Longues prennent naissance tout à l'est, à proximité de la mer et s'élèvent lentement vers l'intérieur du pays. Les vallées sont de plus en plus encaissées en s'étirant vers l'ouest, et, après avoir culminé à la perpendiculaire de Montroc, les sommets redescendent pour se mettre au niveau des champs quelques milles avant la route Est-Ouest. Ces fronces du terrain, légèrement boisées, sont une réserve de gibier extraordinaire. La famille royale du Caduz en a fait son terrain de sortie privilégié et ne passe pas une saison sans aller courir le chevreuil ou le sanglier sur ses pentes. Au milieu des cours d'eaux, se dressent des bosquets de chênes, d'aulnes et de frênes, propices à débusquer la venaison, et quelques châtaigniers permettent de compléter avantageusement le repas du gourmet. Des rumeurs mettent en garde les chasseurs contre la présence d'ours dans ces lieux, mais elles n'ont trouvé aucune confirmation récente et le dernier chasseur attaqué par un ours dans cette région est mort depuis longtemps, de vieillesse. Cependant, tout danger n'en n'est pas absent, puisque la situation géographique de ces collines, à cheval entre le Lyonesse et le Caduz, en fait un repère idéal pour les gens de petite moralité. Il vaut mieux ne pas se balader seul dans les montagnes Longues sous peines de mauvaises rencontres. Les bandits sont nombreux à s'y réfugier et

ils en ont fait une base d'opération pratique, passant allègrement d'un royaume à l'autre pour commettre leur forfaits, avant de rentrer dans leurs régions d'origine ou de se faire oublier quelques temps dans ces lieux sauvages dépourvus de route et mal contrôlés. Ces groupes de hors-la-loi font plus de dégâts côté cade que côté lyonois, car ces derniers possèdent des moyens plus énergiques et mieux organisés pour imposer le respect de l'ordre établi que leurs voisins du nord.

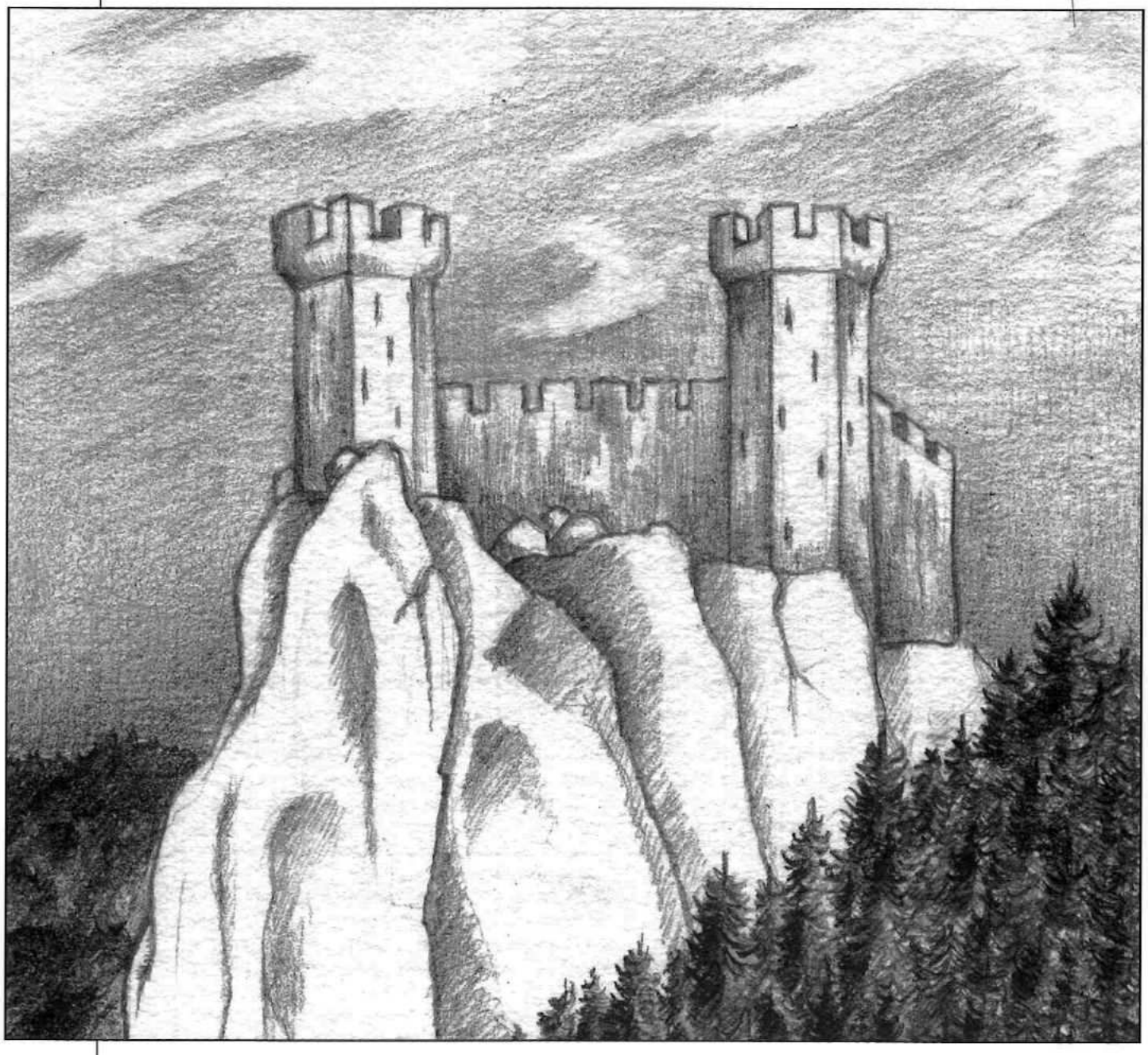
Les vergers

Entre la route Est-Ouest et la voie d'Icnield, une région entière est réservée à l'exploitation des arbres fruitiers. Il y a là de nombreux arpents de champs où la culture des fruits est l'unique préoccupation des habitants.

L'espèce la plus fréquente est la poire, mais on trouve également des prunes, des pommes et des cerises, des fruits qui sont envoyés à la capitale ou directement en Lyonesse ou au Pomperol. Les vergers servent en effet de carte de visite du Caduz dans le reste des Isles, car ils illustrent de façon bien agréable le travail accompli par ses paysans : des arbres bien entretenus, et un spectacle offert lors de la floraison printanière qui vaut le détour.

C'est au milieu de ces arbres fleuris, dans le petit hameau de Ledessa, que vit Gaëtain, un vieil homme réputé dans toute la région comme étant la sagesse sur terre. Ancien maraîcher, spécialisé dans la culture des poires et maintenant à moitié aveugle, il est recherché par de nombreuses personnes. Gaëtain a emmagasiné au fil des années une somme phénoménale de récits et de contes, et il redistribue d'une voix un peu rauque ses histoires comme des cadeaux d'un autre temps à qui veut les entendre. Ses auditeurs viennent principalement du village, mais aussi de la contrée avoisinante et même de plus loin parfois.

Le Fyrgart.



Ils se retrouvent chez lui, le temps d'une veillée autour du feu, pour l'écouter. Ils veulent l'entendre raconter le temps des anciens rois, de l'unité d'Hybras, de la venue des Celtes ou de sa jeunesse en Caduz. Les mythes des hafelins et des magiciens sont les perles de son répertoire et les enfants apprécient particulièrement ses récits de princesses, de chevaliers et de monstres terrifiants. Il arrive souvent que ses souvenirs s'embrument, mêlant inextricablement le pensable et l'incroyable, comme dans le cas d'une des histoires préférées des enfants, contant les aventures farfelues de Volaine, une paysanne obligée de faire pousser ses radis à l'envers après avoir « déraciné » par erreur un lutin à la chevelure verte. Mais jamais personne ne se moque de Gaëtain, car à proximité de Tantrevalles, légendes et réalité se mêlent plus qu'il ne le faudrait et plus que les sages eux-mêmes sont capables de discerner.

Le Fyrgart

Construit par le duc Abelard, sur l'à-pic rocheux le plus haut de la côte nord du Caduz, le Fyrgart était à l'origine un bâtiment allongé, flanqué de deux hautes tours massives de pierre, et entouré sur trois côtés par une solide muraille, le quatrième étant protégé par le haut de la falaise. La tour de l'est porte le nom de tour des Embruns, alors que celle de l'ouest est appelée tour de la Lavande, en raison des landes buissonnières qui s'étendent côté couchant. Du sommet de la tour des Embruns, un regard perçant peut voir le bourg de Port Posedel au Blaloc et il serait même parfois possible par temps clair, paraît-il, de distinguer les hautes tours d'Avallon. Le palais s'est agrandi symétriquement depuis, des ailes ayant été rajoutées aux deux tours, perpendiculairement au corps principal. Ces deux excroissances se terminent par des tours de moindre élévation. Le tout forme actuellement une espèce de fer à cheval carré.

La famille royale est servie par une vingtaine de domestiques, qui travaillent sous la férule intransigeante de maître Fédos, le sénéchal. Ils ne sont pas de trop pour astiquer les couloirs et ranger les nombreuses chambres du palais. Quatre d'entre eux réservent la totalité de leurs soins aux jardins royaux, situés dans la partie intérieure du fer à cheval que forme le Fyrgart. Les jardins font le bonheur de la reine Frivela, mais ils sont aussi le désespoir et le pire cauchemar des jardiniers, car il n'est pas facile de faire pousser des plantes sur de la roche.

La sécurité du Fyrgart est assurée par une troupe de quarante hommes, qui sont également chargés de patrouiller dans les rues de la capitale pour y maintenir l'ordre. Les gardes portent fièrement les couleurs du Caduz, le vert et le jaune, sur un surcot passé par-dessus leur cotte de maille.

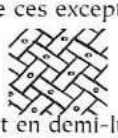
Montroc

C'est durant la construction du château que la région de Montroc fut pour la première fois habitée par une communauté importante, les ouvriers qui travaillaient sur le chantier voisin. Une fois celui-ci achevé, les ouvriers se transformèrent en paysans pour le faire vivre et, au fur et à mesure, le village s'est mis à ressembler à une petite ville qui fut baptisée Montroc, en raison du site. L'indépendance du Caduz a nettement accéléré ce mouvement et a fait du bourg une véritable capitale, qui compte douze mille habitants.

Montroc était toute disposée à devenir une grande cité, mais il lui manquait un véritable accès à la mer. Grâce aux efforts du duc Ferdin, le successeur d'Abelard, elle en fut pourvue au prix d'énormes efforts. Le port est situé à une centaine de pas à l'est du Fyrgart, quelque cent trente-cinq pieds plus bas. La déclivité depuis le palais est particulièrement abrupte à l'est, la falaise passant de cent soixante-cinq pieds à soixante en quelques pas, mais après ce palier, elle descend un peu plus tranquillement pour arriver à une hauteur de trente pieds par rapport à la mer. C'est l'endroit le plus pratique que les ingénieurs ont trouvé pour la création de docks. Le port a été entièrement aménagé de main d'hommes: la roche a été taillée pour agrandir la crique existante. Les travaux ont nécessité une main d'œuvre considérable et pas loin de vingt ans d'effort pour creuser la falaise sur trente pieds de haut et l'amener au ras des flots. Le cirque ainsi dégagé a alors été élargi et deux immenses marches de quinze pieds ont été taillées pour permettre la construction des bâtiments portuaires. Sans être vraiment compétitif avec les autres escales des Isles Anciennes, l'endroit que les autochtones appellent le Port-la-Sueur, permet à Montroc de recevoir visiteurs et marchands en quantités honorables. L'avantage pour les habitants de la nouvelle agglomération fut aussi de construire leur maison en pierre à un coût modique, car le matériau était surabondant à la suite de ces exceptionnels travaux.

Un peu d'architecture ...

Le site choisi pour la construction de Fyrgart est une excroissance rocheuse qui jaillit de la mer très abruptement sur sa face est et qui redescend en pente douce à l'ouest et au sud, vers l'intérieur des terres. De plus, comme le roc s'avance de plusieurs pas dans les flots par rapport au reste des falaises, il donne l'impression depuis le haut des tours du palais que le bâtiment surplombe le vide. En bas des falaises, au niveau de la mer, le rocher est creusé de quelques grottes, formées par le passage de cours d'eau souterrains en provenance du sud. Ce sont ces rivières qui alimentent en eau la forteresse et la cité qui s'est construite autour d'elle, grâce à des puits forés très profondément dans le roc.



Encerclant le Fyrgart en demi-lune, se trouve le quartier où se sont installées la noblesse et la bourgeoisie de la ville. Les demeures des ouvriers qui ont construit le palais, pour la plupart de simples cabanes de planches et d'ardoises, et qui occupaient précédemment ces quartiers n'ont évidemment pas été conservées. Elles ont été remplacées par les grandes et orgueilleuses maisons de pierres, de briques et de bois, aux toits d'ardoises, résidences des notables durant leurs séjours à Montroc. Les rues sont plus aérées que dans le reste de la ville, elles sont pavées et bien entretenues. Pratiquement chaque demeure possède un jardin attenant, ouvert à la vue des passants, qui crée un décor particulièrement fleuri, surtout durant les mois d'été. L'auberge des *Rocailles* est certainement la meilleure de la ville, mais ses prix élitistes restent peu abordables pour le simple voyageur, car qui dépense facilement trois demi-florins pour un seul repas ?

Le quartier des artisans est sis un peu plus bas dans la ville, formant à son tour un arc de cercle autour du quartier des riches. De part et d'autre de l'allée centrale montant au palais, s'ouvrent les échoppes diverses des commerçants. Tout au nord, les boutiques sont de haut de gamme : on peut y dénicher des orfèvres, des souffleurs de verre et des artistes peintres, alors qu'au sud, les artisans sont plus portés sur la terre. C'est dans cette partie de la ville que se situent les maréchaux-ferrants, les menuisiers, les ébénistes et autres chaudronniers, qui travaillent

main dans la main avec les agriculteurs. C'est aussi là que se trouvent les trop odorantes boutiques des tanneurs et des teinturiers, qui travaillent pour ces messieurs de l'aristocratie, alors que leurs employeurs directs, les tailleurs, ont pignon sur rue plus au nord. C'est un arrondissement bruyant, actif, qui connaît beaucoup de passage. Autour de ces quartiers industrieux, s'étendent les zones peuplées par de simples habitants, la portion de loin la plus importante de la ville. Ces hommes s'occupent des champs et des troupeaux qui entourent la ville et accomplissent les travaux qui ne demandent pas une main d'œuvre qualifiée. L'ouest de la cité est essentiellement peuplé d'éleveurs et l'est de laboureurs. L'endroit est assez paisible la journée, surtout pendant la saison des moissons, ne s'y rencontrent alors que les femmes, les vieillards et les enfants.

Chaque semaine, deux marchés animent les rues et les places de la ville : une matinée est consacrée à un grand marché aux légumes sur la place centrale, et, deux jours plus tard, se tient le marché aux bestiaux, un peu plus loin du centre de l'agglomération.

Le quartier portuaire s'est construit autour de la crique artificielle qui accueille le port. Il s'agit principalement des demeures des pêcheurs, des dockers et des marchands armateurs. C'est l'endroit de la ville où l'activité est la plus soutenue, où l'excitation est la plus palpable. Le rythme des transactions dépend des départs et des arrivées des cogs et des nefs en provenance de toute les Isles Anciennes et du continent. Le port n'est pas très grand, mais de nombreux navires viennent remplir leurs cales des produits du terroir. Il y a donc un ballet de voiles, à longueur de journée, dans la petite rade de Montroc. La difficulté contre laquelle même les Cades industrieux ont été contraints de reculer est la faible profondeur de la rade du Port-la-Sueur. Pour permettre toutefois aux marchands de trouver leur compte et pour ne pas risquer de les décourager de venir faire escale à Montroc, les autorités portuaires ont organisé un remarquable système de pontons flottants. Il s'agit d'un véritable essaim de gabarres qui déchargent les navires les plus volumineux aussi loin du port que leur capitaine l'estime prudent pour ne pas risquer les hauts-fonds. C'est un métier difficile, surtout quand le vent se lève, et assez ingrat car on ne va jamais assez vite au gré des armateurs, habitués à voir ce travail s'effectuer dans de meilleures conditions et incapables de bien comprendre la difficulté de débarquer une cargaison dans de telles conditions d'instabilité.

Le Port-la-Sueur forme un demi-cercle d'environ cent pas de diamètre et se compose de trois étages creusés dans la falaise. Chaque étage, large d'environ dix pas, est séparé des autres par une énorme marche de quinze pieds de haut. On peut passer de l'un à l'autre par quatre escaliers ou par deux grandes rampes transversales. Pour le transport de marchandises, les autorités ont installé des palans, des treuils, des cordes et des poulies en nombre suffisant pour qu'il soit possible de faire monter ou descendre des balles de tissus, des sacs de grains ou des caisses de fruits sans trop d'effort et dans un temps convenable aux yeux des commerçants.

Le palier se trouvant au niveau de l'eau est appelé Basse Marche, il se présente sous la forme d'un arc de cercle de pierre d'environ cent cinquante pas et sert de môle. Il y a trois débarcadères qui s'avancent dans la mer et permettent à une demi-douzaine de navires de taille moyenne d'accoster. Les seuls bâtiments construits à ce niveau sont de simples avant-toits sans murs, servant d'abris aux marchandises les plus lourdes. L'espace est ici un bien précieux et se trouve entièrement consacré au chargement et au déchargement des marchandises et à leur stockage provisoire. Le niveau intermédiaire, la Marche Médiane, est plus largement bâtie. Elle accueille des entrepôts, la capitainerie, très active vu le trafic maritime important, et la taverne des *Trois Marches*, un établissement où les bagarres sont fréquentes, mais où on peut boire le meilleur vin blanc et manger les meilleures grillades de poisson de Montroc. Quinze pieds plus haut, on arrive à la Haute Marche, située au niveau du reste de la ville. C'est ici que sont regroupées, parmi les entrepôts, les auberges pour les marins de passage, comme pour les marchands en visite. Cet étage communique, et en bien des manières, fait partie du quartier portuaire lui-même, malgré le fait qu'il n'en partage pas les taxes et profite encore des exemptions accordées par le roi pour encourager le commerce dans son port. Une tourelle a été bâtie à chaque extrémité de l'anse, en haut de la falaise, pour protéger et éclairer le port. Une quinzaine de soldats sont casernés dans chacune de ces tours. Leurs tâches consistent à fouiller les marchandises, à allumer le feu servant de phare durant la nuit et à assurer la sécurité des ruelles du quartier portuaire, un *pensum* constamment renouvelé.

En dehors de la cité, le long de la mer, s'étendent deux larges bandes de landes où poussent de la bruyère et des chardons. C'est là une des rares surface plane à ne pas avoir été mise en culture dans le royaume, et il suffit de quelques pas pour retrouver un paysage de champs cultivés et de troupeaux soigneusement parqués. Des champs et des pâturages qui servent d'enceinte à une ville dépourvue de fortification, signe s'il en est besoin de la douceur de la vie cade.

Sardilla

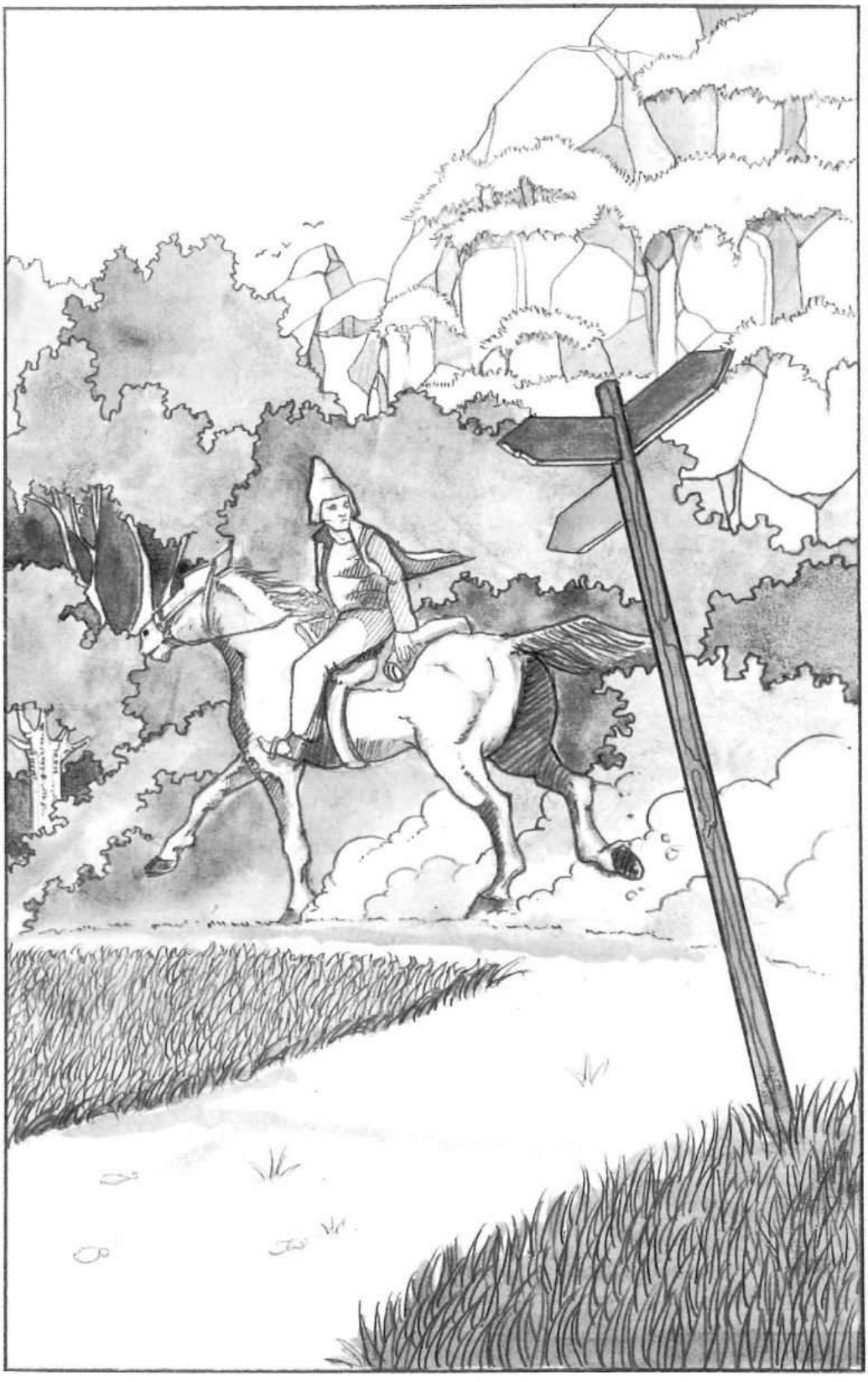
Sardilla est la deuxième ville la plus importante du Caduz, elle abrite trois mille cinq cents habitants autour d'un port qui en constitue le centre tant géographique qu'économique. Située sur la côte orientale du pays, là où la frontière entre la mer et la terre est plus douce, où les grèves succèdent aux criques, Sardilla est vouée au travail maritime. Elle abrite le seul chantier naval du pays. C'est ici que tous les bateaux de pêche et tous les navires marchands sont construits ou retapés. Les habitants de Sardilla sont amoureux de la grande bleue, ce qui fait de la petite cité une des attractions du pays. Quand le voyageur est fatigué du bon sens paysan et des commentaires sur l'absence ou la surabondance de pluies, il trouve sur la côte des Cades bien différents, qui fleurent bon l'air du large. Certains prétendent que la fondation de Sardilla serait l'œuvre de marins du Dascinet qui auraient quitté leur île et se seraient installés sur Hybras pour en faire un comptoir commercial. La passion pour la mer des habitants de Sardilla viendrait du fait qu'ils seraient les descendants des marins dasces, et que le savoir-faire maritime se serait transmis au travers des générations. C'est une histoire assez vraisemblable que des différences physiques et comportementales indéniables semblent bien confirmer. Les relations entre la cité et les Isles Extérieures sont en tout état de cause exceptionnellement soutenues, surtout si l'on compare avec la relative autarcie dans laquelle vit le reste du royaume, capitale exceptée.

Le quartier sud, enrobant une petite colline de pierre blanche, est dominé par la structure peu encourageante de la résidence du duc Démanis, véritable souverain de la ville. C'est autour de cette imposante maison que sont venus s'installer les nobles et la haute bourgeoisie de la petite cité, blottis aux pieds des murs du maître. De là, le terrain descend en pente douce vers le rivage, sillonné par une dizaine de rigoles où s'écoule l'eau pure de la fontaine des Sirènes édifiée au sommet de la butte, contre les murs du duc Démanis. Cette eau qui dégouline dans les rues amène une fraîcheur bien agréable durant les chaleurs de l'été, mais représente un danger loin d'être insignifiant pour le promeneur insouciant quand viennent les temps de gel.

La partie centrale de Sardilla en est le quartier nourricier, habité par les gens simples, artisans, colporteurs et surtout agriculteurs et éleveurs. C'est donc tout l'ouest de la cité, jusqu'à la rivière Lutrie, qu'habitent ceux qui alimentent en viande et en pain les bouches lassées du poisson. Le nord du quartier est rempli d'échoppes d'artisans en tout genre. Le quartier portuaire, plus au nord-est, est bien plus développé que celui de Montroc. Il est en fait le centre de la vie de la cité et sa zone la plus densément peuplée. La taille de la rade fait plus de trois fois celle de la capitale, offrant environ cinq cents pas de quai. Les cinq pontons permettent à une quinzaine de navires de mouiller en même temps. Il y a donc beaucoup plus de passage, d'animation et de transactions qu'à Montroc. Les entrepôts sont rarement vides, tout comme les quatre tavernes et les trois auberges qui accueillent les marchands et les voyageurs de passage, ainsi que les marins résidents. De ces sept établissements, l'auberge des *Brillants Remous* est certainement la maison profitant du meilleur rapport qualité-prix, alors que la taverne du *Deuxième Débarcadère* a une très mauvaise réputation, alliant une nourriture de faible qualité à une clientèle peu sûre. Les ruelles attenantes résonnent des cris des marchandes de poissons, qui essayent de tirer profit de la pêche de leurs hommes. On appelle ce lieu l'opéra, tellement les bonimenteurs s'égosillent pour affirmer au client potentiel combien leur poisson est beau et goûteux.

Tout le nord de Sardilla est consacré aux bateaux. C'est en effet ici que se trouvent les chantiers navals du Caduz. De part et d'autre de l'embouchure du fleuve Lutrie, des bassins ont été aménagés afin de recevoir les navires à réparer. Il y a également des bassins à sec, creusés au nord du fleuve, pour les travaux de coques. Nombreux sont les artisans spécialistes du bois et du carénage à être venus s'installer dans ce quartier, à quelques pas de leur atelier. Ils y travaillent sur tous les types de navires, de la barque du pêcheur aisé, au grand navire du marchand troice de passage. En fait, c'est l'ensemble des métiers consacrés à la construction et à la réparation des navires qui sont représentés ici, y compris les cordiers et les fabriquants de voiles. Trois moulins à aubes servant à actionner de grandes scies pour le débitage du bois ont été installés de part et d'autre de la Lutrie. Il y a toujours du travail pour des bras qualifiés dans ce quartier, car toute la flotte du Caduz y naît. Le nombre de bateaux du roi Quairt est certes modeste par rapport aux puissances maritimes comme le Troicinet, mais Sardilla est le seul endroit du royaume à avoir la capacité de construire et d'entretenir des navires de taille supérieure à la barque de pêche. Au nord-ouest, un peu à l'extérieur de la ville, une petite agglomération, formée des maisons des bûcherons, alimente les chantiers en bois. Lors de sa fondation, le petit village était accolé à la forêt de Gersile, mais le travail des coupeurs de bois a fait reculer au fil du temps l'orée de la forêt de près d'un mille.

Les alentours forment un véritable damier de champs cultivés comme c'est le cas dans la région de Montroc. Des étendues agricoles bien nécessaires pour nourrir les nombreux habitants de Sardilla qui travaillent sur des bateaux et n'ont guère le temps de cultiver le lopin de terre qu'ils conservent pourtant tous, ou presque, des héritages de leurs pères.



ROUTES & COMMUNI-CATIONS

Où, dans l'atmosphère enfumée d'une auberge pomperane, sise à une lieue à peine du morne Caduz, l'on retrouve maitre Queslin qui, en attendant le retour de son turbulent compagnon, se délecte d'une ale pâle et fraiche, mais aussi d'une distrayante rencontre que la vie sert parfois.

Aubergiste, lança le nouvel arrivant aux habits de voyage poussiéreux et à l'encombrant paquetage, amène-moi un large pichet de ton vin doux, j'ai grand soif. Et prépare-moi donc ma chambre habituelle, et un bain aussi.

L'homme parlait haut, mais sa barbe et ses cernes trahissaient son harassement. Ses bagages, sacs et ballots s'étalaient sur toute la table et débordaient même sur le banc qu'il occupait. Il s'appliqua à les répartir autour de lui de manière plus harmonieuse, alors qu'une serveuse lui amenait de quoi satisfaire sa soif.

Avec un soupir massif, il se laissa enfin tomber sur le banc et contempla un instant le pichet et le gobelet de cuivre qui s'offraient devant lui. Ce bref cérémonial accompli, il se versa une copieuse rasade du vin doré qu'il but les yeux fermés, comme on écoute les chants des fées à l'orée de la forêt.

Ces formalités achevées, le voyageur procéda alors au déballage d'un de ses sacs. Ce qu'il produisit attira le regard de maître Queslin, qui, assis non loin, dégustait son breuvage à petites gorgées dans l'attente d'un imprédictible retour du bouillant Cand. Ce dernier était parti quelques heures plus tôt en prétextant devoir conclure une importante et souveraine affaire. Poursuivant sa tâche, le voyageur étala devant lui une petite dizaine de rouleaux de bois et d'ivoire, conçus pour accueillir des feuilles de vélin ou de parchemin. L'érudit aquitain n'était d'ailleurs pas la seule personne intéressée, car un marin vint bientôt s'asseoir, sans y être invité, face au nouvel arrivé. C'était un Celte de forte stature, à la moustache fournie et à l'œil bleu perçant ; vêtu d'un gilet de cuir et de grossières chausses en toile carrelée, il toisa un instant son vis-à-vis, qui, de manière moins ostensible, faisait de même derrière son gobelet.

– Vous êtes Praleviennes, le cartographe?

– Si fait, mon brave. Voyageur impénitent, je rapporte la trace de mes pérégrinations et recueille les hauts faits corrélatifs.

Le marin fit un signe de la main à la serveuse, qui lui amena une solide chope remplie d'une bière sombre comme la mer par gros temps.

– On dit que vous avez sillonné tout l'Hybras et tracé les routes terrestres et maritimes des Isles Anciennes.

– On le dit. Et je l'ai fait, répondit avec assurance le cartographe.

– Vous êtes bien jeune pour avoir accompli un aussi long périple et compilé autant de savoir sur les royaumes et les terres de ces îles.

– C'est que je poursuis l'œuvre de mon père, Sirleviennes de Montbrus, expliqua-t-il. Les moines d'Avallon l'avaient mandé pour fournir aux envoyés des chrétiens un compte-rendu précis de la topographie locale. Dans mes jeunes années, je l'ai accompagné dans ses voyages et assisté dans son travail. Puis, en fermant à demi les yeux pour mieux entrevoir un passé flamboyant, il ajouta :

– Nous connûmes ensemble mille dangers. Brigands de grands chemins, bien sûr, mais aussi les raids des Skas, et les forbans skyls. Nous avons écumé la mer Étroite à la recherche des routes maritimes plus rapides, tout en recensant les villages côtiers et leurs ressources. De même, nous explorâmes les côtes de Lyonesse et les îles du Lir, avant de remonter le long des trois royaumes du Blaloc, du Caduz et du Pomperol. Nous affrontâmes les pirates côtiers du cap Kirvenhir, les clans naufrageurs du Scola et le redoutable peuple de l'île des Tritons.

– Le long voyage avait affaibli mon père, reprit-il en finissant son gobelet. À notre retour à Avallon, il choisit de passer la main. J'ai donc entrepris de parcourir les routes et chemins des royaumes et baronnies des Isles Anciennes. À mon tour, j'ai affronté les dangers qui guettent le voyageur imprudent.

Et là son récit prit une tournure plus passionnée.

– J'ai pu, à force de discrétion et de patience, recenser jusqu'aux shees de la Forêt de Tantrevalles. Vous trouverez aussi indiqués les régions patrouillées par les ogres Werbendram et Rigmar, ainsi que le territoire des pérambulateurs nocturnes. Cette carte trace une route sûre au travers de la forêt des fées. Ce qui, si je ne m'abuse, devrait intéresser votre partenaire, le marchand Flavius.

Le marin celte haussa ses épais sourcils et son visage s'illumina de convoitise.

– C'est possible, lâcha-t-il après quelques instants de silence. Parlons du prix.

La conversation se poursuivit alors sous le sceau de la confidentialité et maître Queslin ne put rien en saisir mises à part quelques exclamations indignées ou coléreuses.

L'érudit cessa donc de se préoccuper des deux personnages et c'est à ce moment-là qu'il s'aperçut du retour du jeune Cand. Ce dernier, arborant une satisfaction presque béate, s'enquit des dernières nouvelles

– J'aimerais connaître, maître Queslin, les raisons qui vous ont poussé à porter une attention si marquée à ces deux clients ?

– Des cartes... la voix de maître Queslin s'abaissa avant de poursuivre : de fausses cartes des Isles Anciennes, pour être précis.

– Fausses ? s'étonna Cand. Comment diable savez-vous qu'elles sont fausses ?

– Eh bien, c'est facile à démontrer, répondit l'érudit. Le cartographe a parlé de l'ogre Werdenbram qui est mort depuis plus de vingt ans, tué par sire Dieulefyt, le Défenseur de la Foi, après qu'il ait englouti la congrégation de saint Brequin. Il y a aussi ces naufrageurs du Scola qui n'agissent que sur la pointe sud de l'île, pas sur le Lir. Ensuite il a affirmé que...

Quelques minutes plus tard, maître Queslin, termina sa longue liste de critiques par une franche gorgée de bière mousseuse.

– Et puis, c'est moi qui ai dessiné cette carte il y a fort longtemps, révéla-t-il, pour le compte d'un seigneur imbu de sa précieuse et vaine sapience.

Blêmissant, Cand jugea pertinent de ne pas montrer le rouleau de parchemin similaire qu'il avait acheté à un voyageur cartographe, quelques heures plus tôt.

Routes

Bien que le moyen de transport le plus prisé pour les grandes distances soit le bateau, il ne faut pas négliger l'importance du réseau routier des Isles Anciennes. Il existe en effet un véritable quadrillage du territoire, œuvre séculaire des rois et des seigneurs, qui permet aux voyageurs de se déplacer d'une cité et d'un village à l'autre. En dehors des routes officielles, entretenues et surveillées, le voyageur peut emprunter les nombreux chemins de campagne qui font la jonction entre les petits villages et qui permettent aux courageux de s'enfoncer dans la grande forêt de Tantrevalles. On distingue cinq catégories de routes, suivant leur largeur, les possibilités offertes et les interdits qui doivent y être respectés.

Le sentier, large de quatre pieds, permet de relier deux grands chemins ou de se rendre d'un village à un autre. Il n'est pas assez large pour laisser passage à une charrette, qui risquerait d'endommager les bordures des champs et de se retrouver par trop souvent embourbée ou simplement arrêtée par une brusque pente, un rocher imposant ou une barrière à bestiaux où seul le passage du piéton est prévu.

La charrière, large de huit pieds, est conçue pour le trafic des chariots. Certains dégagements sont même prévus, à des intervalles malheureusement très irréguliers, pour permettre à deux charrettes de se croiser. Une opération difficile d'ailleurs, qui donne lieu à des joutes oratoires, où l'érudit linguiste trouverait des merveilles en matière d'insultes et de comparaisons désobligeantes. Lors des déplacements du bétail, les animaux doivent être tenus par la bride et attachés les uns aux autres pour éviter de les voir s'éparpiller et provoquer des dégâts dans les champs avoisinants.

La voie, large de seize pieds, fait d'ordinaire la jonction entre deux grosses bourgades ou entre des demeures seigneuriales. Deux charrettes peuvent s'y croiser sans problème et le bétail peut être conduit au bâton et aux aboiements sans nécessité de se voir attaché. Par contre, les bêtes n'ont pas le droit de s'arrêter pour paître, ce qui encombrerait abusivement le passage. De ce fait, les pâtres les tiennent en bride comme sur les charrières.

Le chemin, large de trente-deux pieds, est la première des routes péagères. Les taxes couvrent le droit de pâture pour le bétail et le péage des marchandises lourdes - céréales, objets manufacturés, bois, etc. Le prix à payer est en moyenne d'un groat par patte ou par roue, les simples passants n'ayant en général rien à débourser. Les marchandises sont taxées à l'estime des agents royaux. Elles se voient ainsi grever, par exemple, d'environ un groat les dix livres pour les céréales, d'un sou la pièce pour les meubles et objets manufacturés de grande taille, ou d'un groat la livre pour le bois de construction. Ces taxes sont levées tous les vingt milles en moyenne, une distance qui correspond à une bonne journée de route d'un char à bœufs.

Le grand chemin royal, large de soixante-quatre pieds, est tracé de façon aussi rectiligne que possible. Il relie les cités importantes et sa largeur permet le transport de tous les produits de la terre et de toutes les bêtes nécessaires pour nourrir les hommes et les femmes des villes. Une petite borne, placée chaque mille au bord du chemin et gravée d'un chiffre, indique la distance parcourue depuis le point de départ de la voie. Son entretien est coûteux et les droits qui y sont perçus le font bien sentir à ses usagers. La taxe levée sur les personnes qui l'empruntent est également d'un groat par pied et par roue qui touche le sol, que ce soit pour les animaux ou les hommes, plus une taxe sur la marchandise qui s'élève à trois fois le prix de celle qui est levée sur les simples chemins. La fréquence des péages y est moins grande que sur les chemins : les postes sont en général espacés de trente à quarante milles.

Ces mesures varient passablement en fonction du terrain et du relief, mais les normes royales exposées ci-dessus donnent un ordre d'idée de la taille des routes et de l'ampleur des taxes que l'usager doit prendre en compte dans ses frais généraux. L'ensemble de ces voies est normalement en terre battue même si, peu à peu, les voies les plus importantes sont améliorées à l'aide de larges pierres ou de pavés. Il faut savoir que la mise en place et l'entretien de tels revêtements coûte très cher. Seuls les souverains ont véritablement les moyens de décider le pavage d'un secteur de chaussée. Et même eux se doivent de faire appel à des entrepreneurs spécialisés, dont le travail dure plusieurs années et qui jouiront en guise de paiement d'une partie des revenus du péage. Le coût prohibitif de tels ouvrages explique aisément pourquoi il est interdit de les détériorer sous peine d'un sévère châtiment. Des actions comme enlever des pavés, retirer des planches placées sur des passages boueux ou couper les arbres prévus pour faire de l'ombre tombent souvent dans les actes de lèse-majesté, puisqu'ils atteignent juridiquement à la propriété royale. Tous les contrevenants sont punis, au minimum d'une amende sévère et de l'obligation de réparer à leurs frais le tort commis.

Sur Hybras, toutes les villes importantes sont directement reliées les unes aux autres par des routes larges, bien marquées et bien entretenues. La motivation première des rois et des seigneurs territoriaux est avant tout utilitaire. Ce n'est pas pour leur gloire personnelle et encore moins pour le confort de leurs administrés qu'ils dépensent des sommes monumentales pour créer et maintenir un réseau routier en bon état. Ce sont deux motivations qui concourent à encourager ces travaux : d'une part les nécessités militaires, qui exigent de fournir aux troupes un moyen de voyager vite – un souci hérité des Romains ; d'autre part les obligations nées du commerce qui encouragent à offrir aux marchands des conditions de transport satisfaisantes. Si le seigneur veut espérer des rentrées d'argent en taxes, péages et tonlieux, il faut que le commerce soit autre chose qu'un calvaire sur ses terres. Aucun marchand n'a en effet envie de traverser un royaume où les bandes de brigands succèdent aux bourbiers humides et aux chemins de traverse indiscernables.

Si les routes et les chemins quadrillent remarquablement la surface d'Hybras, ils hésitent à pénétrer dans la forêt de Tantrevalles et peinent à franchir le Teach-tac Teach. Les quelques routes qui s'enfoncent dans la Grande Forêt, elles

C'est indiqué !

En Dahaut, depuis le règne de Fafhion, un surcoût important est ajouté à l'entretien des routes elles-mêmes : il s'agit de l'installation et de la réfection régulière de panneaux placés à chaque carrefour du royaume, qui indiquent la direction et la distance qui sépare le voyageur des localités les plus proches. Cette dépense supplémentaire est particulièrement appréciée par les voyageurs sachant lire puisque, grâce à elle, il est très difficile de se perdre, même lorsqu'on ne connaît pas la région.

sont fort peu fréquentées, les gens préférant faire un détour plutôt que de risquer de rencontrer un être fée, et s'il existe effectivement quelques rares cols qui portent la route au-delà du grand massif montagneux, leur accès est malaisé et leurs abords soigneusement gardés et lourdement grevés de taxes. On comprend dès lors pourquoi les marchands et autres voyageurs choisissent en général le bateau pour se rendre d'une côte à l'autre.

La Vieille Chaussée

La Vieille Chaussée traverse le Lyonesse de Pargetta, sa pointe rocheuse la plus occidentale, jusqu'à Bulmer Skeme, son port le plus oriental. Si l'on en croit les légendes, c'est la plus ancienne route construite sur l'île : elle remonterait aux Magdales, deux mille ans avant l'arrivée des Danéens. A cette époque, la route ne devait pas être plus qu'un simple sentier, mais au fil des siècles, le trafic s'y faisant plus soutenu, les rois de Lyonesse l'ont améliorée jusqu'à lui donner sa taille actuelle qui est celle d'un grand chemin royal. En suivant la Vieille Chaussée depuis son extrémité ouest, on traverse plusieurs lieux remarquables après avoir remonté la vallée de la rivière Syrinx. Le premier est Nolsby Sevan, un bourg marchand de mille cinq cents âmes, plaque tournante du commerce terrestre, où la doyenne des routes croise le Sfer Arct qui conduit à la ville de Lyonesse au sud, et le défilé ulf qui s'enfonce au nord vers les Ulflands. Un peu plus loin à l'est, on arrive au Marais-aux-grenouilles – un village qui tire son nom de la zone marécageuse qui le borde – d'où part la route du Bois-amer. Toujours plus à l'est, un sentier quitte la Vieille Chaussée pour rentrer dans Tantrevalles, c'est la route Nord-Sud. Enfin, à une journée de cheval de Bluter Skeme, son extrémité orientale, la Vieille Chaussée croise la voie d'Icnield au niveau du village de Tatwillow dans le duché de Moncrif.

La route a été dallée à l'époque romaine mais sa fréquentation soutenue a eu tendance à endommager sérieusement le pavement, laissant moult trous et dalles branlantes. Sa longueur ne permettant pas un entretien parfait, les voyageurs doivent se contenter de son état médiocre. A en croire les récits populaires, chaque pas sur la Vieille Chaussée correspondrait à un champ de bataille. Toujours à les en croire, les fantômes des tués s'alignent le long de la route pour défier du regard les adversaires qui leur font face de l'autre côté, quand la pleine lune brille la nuit de Beltane. Il ne fait alors pas bon se promener sur les dalles centenaires de la Vieille Chaussée.

Le défilé ulf

La route connue comme le défilé ulf grimpe en direction de l'imposant Teach tac Teach depuis la bourgade de Nolsby Sevan, en Lyonesse. Elle grimpe à travers le Troagh et passe la Porte de Cerbère pour arriver à la place forte de Kaul Bocach. Durant tout ce trajet, elle conserve la taille d'une voie, mais, en arrivant à la frontière, elle rapetisse et se transforme en un sentier pentu qui serpente à flanc de montagne, où trois cavaliers ne peuvent marcher de front.

Le parcours en territoire ulf suit de vertigineux ravins regorgeant de multiples chutes d'eau qui s'unissent plus bas et forment le bras sud de l'Evandre. Une douzaine de milles après avoir franchi la frontière du Lyonesse, le voyageur arrive en vue du Tor Tac, un sommet mieux connu sous le nom de Dent de Cronus, qui est avec ses quatre mille cinq cents pieds le pic le plus haut du royaume du sud. A son pied, les deux branches de la rivière Evandre se rejoignent et se glissent entre lui et l'éperon supportant Titzin Fyral, la forteresse de l'étrange duc Carfilhiot qui garde l'accès du val Evandre. Au-delà, la route s'élargit pour redevenir une voie, rejoint la Trompada et longe l'Evandre jusqu'à la fabuleuse cité d'Ys au bord de la mer Etroite.

Le Sfer Arct

La route qui démarre à Nolsby Sevan et qui se dirige vers le sud est nommée Sfer Arct. C'est une voie remontant à l'époque romaine, pavée de larges dalles bien plates, régulièrement mises à niveau. C'est certainement la route la plus agréable à parcourir en chariot de toutes les Isles Anciennes, la seule où l'on ne risque pas d'attraper des cals aux fesses, la noblesse lyonoise mettant en effet un point d'honneur à ce que ce grand chemin royal soit dans le meilleur état possible. Le Sfer Arct n'est pas très long : en à peine quinze milles, il rallie la ville de Lyonesse qu'il atteint par le nord et qu'il traverse de part en part, passant devant le palais royal et ne s'arrêtant qu'en vue de la mer, dans le port de la cité. Il longe auparavant un tertre recouvert d'arbres, l'éminence de Skansea, puis passe encore entre les crags Maegher et Yax, deux concrétions rocheuses d'une cinquantaine de pieds de haut censées être les restes des géants pétrifiés par le sorcier Ambre pour avoir osé se rebeller contre le roi danéen Zoltra.

La route du Bois-amer

La route du Bois-amer part du village du Marais-aux-grenouilles en direction du nord-ouest, traverse la forêt de Tantrevalles et rejoint la Trompada au sud du carrefour de Camperdilly, dans les environs du village d'Oswy-val-d'en-bas.

C'est une voie de par sa taille, même si sa fréquentation reste largement en dessous de ce que l'on pourrait attendre d'une telle route du fait que la plus grande partie de son tracé s'effectue à l'ombre des arbres de la Grande Forêt, décourageant ainsi beaucoup de voyageurs potentiels. L'atmosphère y est pesante, le moindre frémissement de feuille rendant les gens sensés particulièrement nerveux, alors que le soleil lui-même semble hésitant à en éclairer le sol en terre bien battue. Les incidents avec le peuple fée y sont pourtant rares mais, lorsqu'ils se produisent, ils s'avèrent très désagréables.

La réputation de la route se confirme régulièrement, comme si les êtres fées voulaient éviter qu'elle ne devienne une voie trop passante. A témoin l'histoire de Siger, un marchand de tissu

La route de Lirlong

Si on excepte le Sfer Act, le seul moyen de quitter la ville de Lyonesse est de franchir le mur de Zoltra vers l'est et d'emprunter la route de Lirlong, un chemin qui longe le littoral du Lir, qui passe par la ville côtière de Lirlong et qui se termine devant le bourg de Slute Skeme tout à l'est du royaume. Son nom provient du fait que, la localité de Lirlong étant située à mi-chemin entre la ville de Lyonesse et celle de Slute Skeme, les voyageurs en partance de ces deux cités disent forcément se rendre dans sa direction.

Depuis cette route, deux chemins permettent de rejoindre la Vieille Chaussée. Le premier, dont l'embranchement est situé seulement à quelques centaines de pas de la capitale, le chemin Inférieur, mène jusqu'au village du Marais-aux-grenouilles. Le deuxième, la route de la Ducasse, part de la bourgade de Biddle Bray pour terminer sa course à Modoiry, juste au-dessous de Tantrevalles.

lyonois, qui voulait vendre sa production à Oäldes et désirait éviter d'avoir à payer les lourdes taxes de Kaul Bocach et de Titzin Fyral. En chemin, à dix milles au sud d'Oswy-val-d'en-bas, son vieux sommier a eu le malheur d'éjecter son crottin sur la tête d'un hafelin invisible. La colère de l'être fée ne passa pas inaperçue lorsque les belles étoffes rouges prirent une dégoûtante teinte de bouse séchée et se mirent à dégager une odeur digne d'une fosse septique. Lorsque le commerçant dépité rejoignit enfin le village, les habitants du lieu n'eurent pas à lui expliquer la provenance du nom de la route. L'histoire raconte encore, mais nul ne sait si c'est vrai, qu'il ne lui fallut pas moins de six mois pour se débarrasser de cette odeur particulièrement tenace.

La route Nord-Sud

Le lien le plus direct entre les deux grandes puissances d'Hybras est la route Nord-Sud. Elle court depuis la Vieille Chaussée en Lyonesse jusqu'au village de Vervold en Dahaut, sur presque deux cents vingt milles. Son intérêt stratégique évident pousse à penser qu'elle a vu passer de nombreuses fois les troupes de l'un ou de l'autre de ces royaumes. Il n'en n'est rien. Elle passe en effet au beau milieu de Tantrevalles, et aucun roi n'est assez riche pour solder suffisamment ses soldats afin qu'ils osent passer par la Grande Forêt, en nombre et en armes. Deuxième obstacle, pratique celui-là, à son utilisation commerciale cette fois : sa largeur n'excède que rarement celle d'une charrière, ce qui interdit tout trafic régulier de convois. Pire, dès les premiers arbres franchis, elle n'est guère plus large qu'un sentier. En fait, il n'y a pratiquement personne qui utilise cette route en dehors des trois périodes de l'année qui voient se dérouler la fameuse Foire des Gobelins.

Elle rencontre au centre de la forêt la voie Est-Ouest à l'endroit appelé le carrefour de Twitten et c'est dans ce lieu retiré du monde que se déroule trois fois l'an la Foire des Gobelins. Les quelques jours qui précèdent et ceux qui suivent la foire voient se produire un étrange phénomène : le sentier de la route Nord-Sud semble s'agrandir pour laisser davantage de place aux chariots des marchands humains, les buissons paraissent s'écarter et les ronces se retirer. Peut-être n'est-ce qu'une impression due au manque de passage le reste de l'an, peut-être est-ce une permission spéciale des fées : nul ne le sait, mais tout le monde en débat.

La voie d'Icnield

La voie d'Icnield est la route la plus fréquentée. Elle part de Slute Skeme, tout au sud, et mène le voyageur au pied des hautes tours d'Avallon. Le grand chemin royal traverse le Lyonesse dans toute sa largeur puis poursuit son trajet à travers le Caduz, le Pomperol et une bonne partie du Dahaut jusqu'à l'embouchure de la Cambre, où un bac prend le relais pour mener le voyageur dans la cité des pommes. La route est la seule des Isles Anciennes à être pavée avec des cubes de granit d'un demi -d'arête sur la totalité de son trajet. Pour éviter que le passage abîme progressivement la qualité exceptionnelle de la route, leur renouvellement est constamment organisé et mené à bien. Il n'est pas rare de voir le long de son parcours des ouvriers occupés à remettre en place les pavés descellés et à en ajouter d'autres. Le pavage, instauré durant les règnes des Coucous galiciens, alors qu'Hybras était unifiée, ne posait pas de problème particulier d'entretien. Maintenant que la voie traverse quatre royaumes, son état n'est plus aussi uniforme et son entretien s'est largement compliqué. Si le Lyonesse et le Dahaut ne rechignent pas à dépenser de fortes sommes pour la maintenir en bon état, ce n'est pas le cas du Caduz et du Pomperol pour le tronçon qui s'étend de part et d'autre de leur frontière commune. Aucun des deux souverains ne veut en effet investir pour améliorer sa portion du trajet tant que l'autre

Petits et grands voyageurs se rendant à la Foire des Gobelins.

n'aura pas fait de même chez lui, arguant qu'il ne sert à rien d'avoir un revêtement parfait pendant quelques centaines de pas s'il tombe en ruine juste après.

Personne ne connaît exactement l'origine du nom de la route, mais certains érudits d'Avallon prétendent qu'elle porte le patronyme d'un architecte du palais royal à l'époque rhedaspienne. Ce n'est pas là l'unique hypothèse qui tente de résoudre cette question difficile. Certains, à Metheglin en particulier, prétendent que, bien des siècles avant qu'Olam III ne s'occupe de l'aménagement de son château, le seigneur du village qui allait devenir Avallon y fit construire une place forte. Les matériaux de construction furent amenés du sud, par voie de terre depuis Bulmer Skeme, en suivant un chemin mal indiqué. Comme l'édification du château prit une dizaine d'années, elle entraîna un tel trafic que la voie à suivre en fut distinctement marquée. S'ils sont d'accord sur le contexte historique, leurs opinions divergent au sujet du nom de la voie. Les uns prétendant qu'Icnield était le nom de ce seigneur bâtisseur, alors que les autres, plus linguistes qu'historiens, soutiennent que c'est un ancien mot d'une langue perdue qui signifie effort et qui fait allusion aux difficultés qu'ont dû surmonter les ouvriers bâtisseurs.

La route Est-Ouest

La route Est-Ouest traverse Hybras de part en part, du golfe Cantabrique à l'Atlantique, reliant Montroc, en Caduz, à Oäldes, en Ulfland du Sud. C'est elle qui franchit le plus grand nombre d'obstacles apparemment insurmontables : après avoir traversé Tantrevalles, elle trouve son chemin au travers du Teach tac Teach et descend des hautes-terres ulfes au milieu des fortins des barons pillards, pour atteindre finalement son but au bord de la mer Etroite. En dehors de la Grande Forêt, c'est un chemin bien entretenu et fréquemment emprunté : desservant à l'est une région très peuplée, et offrant à l'ouest l'un des rares moyens de franchir le massif montagneux. Dans ces deux segments, elle est aussi large que possible, et même pavée dans les environs de la voie d'Icnield. Par contre, sa taille diminue et elle n'est plus guère qu'un sentier lorsque l'ombre des arbres la recouvre. Pour des raisons de relief, elle conserve sa faible largeur durant tout son périple dans les hauteurs montagneuses de la passe des Danéens, parfois enneigée en hiver, puis s'élargit à nouveau en vue de la capitale ulfe. Le long de son parcours, la route Est-Ouest rencontre plusieurs autres voies de communication : la voie d'Icnield à Belon Tèlar, le bourg principal du duché de Glyvern Ware, son homologue la route Nord-Sud au carrefour de Twitten, et la Trompada au carrefour de Camperdilly, juste avant de gravir les pentes du Teach tac Teach.

La Trompada

La Trompada part de Cluggach en Godélie, en vue de la baie de Dafdilly. En Dahaut, elle croise la route Nord-Sud à Vervold, puis contourne la forêt de Tantrevalles par l'ouest, passant même parfois à l'intérieur de ces espaces boisés, ce qui explique la faiblesse du trafic rencontré sur cette portion du tracé. La Trompada se dirige ensuite plein sud jusqu'au carrefour de Camperdilly, en continuant de flirter avec Tantrevalles et en se rétrécissant à la taille d'un sentier, plus par manque d'entretien qu'à cause d'un relief hostile. Elle serpente entre des sarsens, des pierres levées. Ces monolithes sont les derniers indices de l'ancienne influence de la foi antique dans ces contrées, mais leur disposition tout à fait approximative étonne. Selon les légendes, ils étaient, à cette époque de grande ferveur, regroupés en d'harmonieux ensembles en rapport avec la place des astres dans le ciel, mais un géant peu scrupuleux les auraient déplacés pour se frayer un passage plus aisé au milieu d'eux. La Trompada rejoint la route du Bois-amer près d'un antique poteau indicateur et d'un petit pont qui enjambe la Syss. Elle suit ensuite la rivière vers le sud avant d'obliquer vers l'ouest et de franchir les montagnes par le col de Glaycavalier et d'entrer ainsi sur le territoire de l'Ulfland du Sud. Elle termine sa course en suivant le bras nord de l'Evandre jusqu'à rejoindre le défilé ulf.

Autres routes et chemins

En dehors de ces neuf grands axes de circulation, il existe une multitude de sentiers et de charrières, de raidillons qui franchissent le Teach tac Teach ou de sentes qui s'enfoncent dans Tantrevalles. En dresser la carte ne présente guère d'intérêt pour le voyageur qui n'est jamais sûr d'y trouver un chemin en état, tant l'entretien de ces moyens de communication dépend du passage effectif des gens qui vivent à proximité. Dans Tantrevalles même existent des sentes qui dépendent elles aussi des habitants qui les empruntent, les hafelins. Ceux-ci disposent également d'un réseau routier. Les humains n'en connaissent l'existence qu'en lisière des puissantes frondaisons, là où ils osent encore se promener.

Il existe ainsi la route de Munkins qui rencontre l'allée de la Nausée au carrefour d'Ildira, un chemin qui mène au pré de Thripsey, résidence du roi Throbius, et qui doit son nom à la fondrière infestée d'hécepteurs. De l'autre côté, la route de Munkins est bordée par un ravin où réside le troll Mangeon. Mais toutes les voies des hafelins ne sont pas si sinistres. Il existe, dans la partie nord-est de la forêt, un chemin appelé sente au Parfum, régulièrement saupoudré de pétales de fleurs diverses par une sylphe inconnue mais romantique. L'entrelacement extrême des routes de la Grande Forêt permet de se rendre à pied de shee en demeure de gobelins, mais cela ne signifie pas que l'on rencontre si facilement des hafelins, car la voie s'arrête chaque fois ou presque sur un pré vide ou sur un arbre imposant mais apparemment naturel. Il faut encore bien de la patience, du courage et de la chance au voyageur pour entrer en contact avec le monde des êtres fées, à ses risques et périls. Il est plus encore déconseillé de suivre les voies trop importantes et trop manifestement entretenues dans la forêt, car elles mènent souvent à de grands dangers. Il est commun de citer la route de briques brunes qui prend fin, paraît-il, à la porte du château de l'ogre Arbogast. Personne n'est jamais revenu de cette route pour en confirmer la légende… ce qui confirme donc la légende !

L'axe troice

Le Troicinet compte deux routes importantes. La première relie la capitale aux terres du prince Arbamet, au sud de l'île, et porte le nom du manoir de ce dernier : il s'agit de la route de Zarcone. C'est une voie que l'on a commencé à daller au départ de Domreis, sous la domination romaine, mais dont le pavage, qui n'a jamais été terminé, s'arrête aux deux tiers de la distance. La seconde voie part également de Domreis et longe le Lir avant de piquer plein est et de rejoindre Alcenor, la deuxième ville du royaume, sur la côte est. C'est un large chemin de terre, bien entretenu et emprunté par les marchands modestes qui n'ont pas les moyens de s'offrir un bateau. Pour cela, elle est connue sous le nom de route des Humbles. Au niveau du village de Port-de-la-Sorcière, un chemin s'en écarte pour s'enfoncer vers l'intérieur des terres. Après avoir franchi la Trouée de l'Homme Vert, il mène au château d'Ombreleau, au centre du Ceald.

Dans les Isles Extérieures, les déplacements se font plus volontiers par voie navale, et le réseau routier est plus limité que celui d'Hybras en ce qui concerne les grandes routes, mais se révèle presque aussi dense pour les chemins et charrières. En effet, tout le monde a besoin d'un réseau serré de sentiers pour se rendre aux champs ou au village voisin et les îles du sud ne font pas exception à la règle.

Au Dascinet, les deux seules grandes routes se sont formées par le passage répété des hommes et des chariots sur la terre battue. Ce ne sont en aucun cas des voies destinées à des fins militaires. La première, nommée route du Chagrin dans un sens et route de l'Espoir dans l'autre, est très courte, elle relie Arquensio au chantier naval de Gortelet à trois milles de la capitale. Elle a la taille d'un chemin, mais n'est pas sujette à des taxes vu sa longueur réduite, son revêtement de terre battue et son utilisation par les modestes ouvriers qui vont travailler dans l'industrie la plus importante pour l'ensemble de l'île. La deuxième voie importante, le passage des Essoles, est également un chemin, taxé celui-ci, puisqu'il constitue la principale voie pour acheminer l'argile à la capitale. Il longe la rivière Affige avant de s'en éloigner pour plonger à travers les collines et arriver directement aux mines. Seule parmi la multitude de sentes, la voie qui mène des vallées des oranges au port de Loriss mérite qu'on lui accorde quelques lignes. L'intensification du commerce des agrumes est en effet la cause d'un regain d'activité dans cette région du sud de l'île et d'un élargissement progressif de la route qui mène des vallées productrices à la côte. Il se pourrait bien que la route de Loriss devienne le troisième chemin de l'île. Les autres voies de communications de l'île sont plus petites et ne méritent pas que l'on s'y attarde.

Les bacs

Il arrive parfois qu'une étendue d'eau soit trop importante pour permettre un passage à gué ou même la construction d'un pont à un coût supportable. Plutôt que de faire un détour de plusieurs milles, on préfère d'ordinaire installer un bac, un de ces bateaux à fond plat qui font régulièrement la navette entre les deux rives. Cela demande un sérieux investissement de départ pour l'achat du navire, mais le promoteur, bien souvent le seigneur terrien du crû, escompte bien se rembourser rapidement par la taxe qu'il va exiger à chaque passage pour son utilisation. Deux bacs s'extraient du lot sur Hybras du fait de leur importance commerciale et par leur fréquentation. Le premier traverse l'estuaire de la Cambre, au sud d'Avallon, le second relie Dun Cruighre et Xounges, dans les eaux de la baie de Dafdilly.

En venant du sud par la voie d'Icnield, le voyageur se trouve en effet confronté à la large, embouchure de la Cambre, un bras de mer de deux cent pas de large qui s'enfonce sur près de trente-cinq milles dans les terres. La route s'arrête alors devant l'appontement situé à deux pas de la *Taverne du Batelier* et laisse place à un bac. Le bateau, une lourde toue de quinze pas de long sur six de large, est accroché à un câble qui traverse l'estuaire. Au sud, le câble est amarré au sommet du cap Cogstone près du phare, et, au nord, il aboutit à un éperon de pierres agglomérées appelé l'A-pic de la Rivière. Le câble traverse la rivière en oblique et le bac est propulsé grâce au flux et au reflux des marées, toutes les six heures. A marée ascendante, il mène ses passagers vers Avallon et les en éloigne à marée descendante. Le prix à payer pour la traversée est fixé par un scribe, présent à bord. En principe, il dépend de l'espace occupé – un sou les dix pieds carrés – et du poids des marchandises transportées, un sou le quintal. Pour accélérer le trafic des passagers, il est prévu de tirer un câble similaire depuis Pierre-du-cog, mais avec un angle opposé qui ferait ainsi profiter un deuxième bac de la force des marées, lui permettant de parcourir l'estuaire dans l'autre sens et de croiser son aîné à mi-parcours. Malheureusement, il semble difficile de réunir les fonds et certaines mauvaises langues prévoient l'abandon du projet, relevant que tout le monde s'est contenté d'un bac unique depuis des décennies. Cette initiative est pourtant vitale pour le bien-être d'Avallon, car lorsque le vent est absent, le bac est le seul moyen de franchir le plan d'eau, le courant étant très puissant à cet endroit et parfaitement dissuasif pour ceux qu'une tentative à la rame n'effrayerait pas en temps normal. Les autochtones prétendent que quiconque s'y engagerait dans le vain espoir de traverser par ce moyen se retrouverait inévitablement entraîné jusqu'à l'Isle Whanish.

L'autre bac relie la ville de Dun Cruighre en Godélie à la puissante Xounges, qui accueille la cour assiégée du roi d'Ulfland du Nord. Il est bien évidemment essentiel pour la cité depuis que les Skas l'assiègent, constituant l'unique voie maritime qui permette un ravitaillement régulier. Les Skas le surveillent de loin, s'assurant simplement que la ville-citadelle n'en profite pas pour se vider de ses occupants ou que des armes y soient introduites en trop grand nombre. En effet, comme ils n'ont pas l'intention de faire capituler la cité en l'affamant, ce qui tuerait trop d'esclaves potentiels, mais par la diplomatie en influençant le futur successeur du roi Gax, ils ne voient pas d'un mauvais œil ce cordon ombilical qui relie Xounges au monde extérieur. De même, le Skyre est parcouru par plusieurs navires marchands chaque semaine, les noires armées laissant ainsi le ravitaillement parvenir dans la ville. Elles interceptent toutefois un cog marchand de temps en temps pour réaffirmer leur pouvoir. Quant au bac, il s'agit ici d'un véritable cog, car le Skyre est une baie bien plus large que l'embouchure de la Cambre, et un système de câble serait trop complexe à mettre en fonction. Deux cogs sont utilisés pour mener à bien cette tâche, ils partent tôt le matin de chacun des deux ports et naviguent souvent la journée entière, se croisant tous les jours, de plus ou moins près, en fonction des vents. L'un des navires est celte, l'autre ulf, et leurs capitaines dorment donc un soir sur deux dans leur pays d'origine et l'autre nuit à l'étranger. En fait, à Dun Cruighre, ils sont contraints de partager la même chambre depuis que le tenancier à l'auberge des *Cinq Sapins* a refusé de réserver deux chambres à longueur d'année alors qu'une seule est occupée par soir. Les plaintes des deux hommes qui ne se voient jamais mais dorment dans le même lit emplissent donc régulièrement l'auberge, car pour le prix qu'il en tire, le patron ne change les draps qu'une fois par semaine. L'équipage des bacs était, jusqu'à peu, essentiellement composé de marins, prêts à donner un coup de rame en cas brise faiblissante, mais depuis l'invasion des terres ulfes, ils ont reçu l'aide de plusieurs soldats pour assurer la sécurité des voyageurs et de leur marchandises. Evidemment, le prix du passage s'en est ressenti : il est actuellement de cinq sous par personne et de deux sous pour vingt livres de marchandises, les animaux étant interdits à bord. Comme le prix du pain a largement augmenté à Xounges, les commerçants font encore de très bonnes affaires en empruntant le bac.

Il y a bien d'autres bacs sur Hybras et les îles Extérieures, comme celui du bourg de Bodar, en Scola, qui permet de franchir la rivière Prann d'une rive à l'autre ou de s'arrêter sur l'îlot central qui abrite la forteresse du duc. La traversée est gratuite, mais la vétusté du rafiot pousse les gens à utiliser les ponts, soumis à péage, apparemment moins dangereux. Le Lyonesse entretient également plusieurs bacs sur ses cours d'eau, en particulier sur les fleuves Sime et Glame, aux endroits où la construction d'un pont se serait avérée malaisée. Les taxes comme les coûts d'entretien appartiennent à la Couronne. En Ulfland du Sud, certaines rivières sont aussi pourvues de ce moyen de transport, mais contrairement au royaume de Casmir, ils sont entièrement gérés par le seigneur local qui en retire les bénéfices, parfois juteux.

Le Relais des Faisans

Corentin n'a jamais reçu de critique négative envers son établissement, le Relais des Faisans. *Cette auberge est située au bord de la Vieille Chaussée, à une vingtaine de kilomètres à l'ouest de Tatwillow. Le bâtiment principal présente deux étages; il y a une grande écurie attenante ainsi qu'une grange et un puits, le tout enceint d'un haut mur. Le voyageur peut passer la nuit dans la grange pour cinq groats, ou s'offrir la chambre verte qui lui reviendra à deux sous. Le client désirant se délasser sera plutôt aiguillé sur la chambre de la mer, qui possède une pièce d'eau où un bain chaud lui sera coulé, contre un sou supplémentaire. La carte de Corentin offre de quoi se rassasier pour de modestes prix : la soupe aux navets et aux choux ne coûte que six groats, le gâteau au fromage servi avec une salade de cresson mérite les deux sous et la spécialité, le faisan aux champignons est un régal de six sous. Tous les plats sont accompagné de bon pain et de beurre frais. Pour se désaltérer, le voyageur à le choix entre une bière un peu amère à un sou le pichet ou un excellent vin rouge de la région, la* cuvée des Ardoises, *qui ne coûte que quatre sous la bouteille. Pour être sûr de satisfaire son seigneur, le roi Casmir, Corentin tient en permanence deux chevaux à la disposition des courriers royaux. Les porteurs de lettres qui ne sont pas envoyés par le roi sont moins bien servis et leur monture doit subir un examen pour savoir si elle peut être échangée sans discussion contre un des chevaux du relais.*

Communications

Le meilleur moyen de discuter avec quelqu'un, c'est encore de le rencontrer, de lui serrer la main et de boire un verre avec lui, tout en parlant. Malheureusement, les distances font qu'il est parfois difficile de rencontrer son interlocuteur. Le commun des mortels n'ayant pas accès aux moyens de communication à distance que possèdent les magiciens, il ne leur reste plus qu'à utiliser l'encre, la plume et le parchemin. Et encore leur faut-il être lettré ou alors raisonnablement riche pour pouvoir envoyer des messages. Ce luxe n'est donc permis qu'aux gens instruits de la noblesse ou de la bourgeoisie. Il est vrai que la plupart des paysans, pêcheurs, bûcherons ou autres artisans de villages, n'ont qu'une connaissance toute approximative de la géographie des Isles Anciennes et qu'ils vont rarement au-delà du village voisin. Ils n'ont donc guère de raison d'entrer en relation avec quelqu'un qui se trouverait hors de portée de leurs jambes.

Les communications courtoises

Seuls les marchands et les seigneurs gardent le contact par des moyens épistolaires. Ces échanges sont confiés à des messagers, qui sont généralement des hommes d'armes au service de l'expéditeur dépêchés pour couvrir à cheval la distance en un temps aussi réduit que possible. Ils se ravitaillent et changent de monture dans les relais installés à cet effet le long des routes les plus importantes. C'est là un service que les aubergistes ont tout intérêt à rendre de façon entièrement satisfaisante, car leurs clients les plus fréquents en ce domaine ne sont rien moins que les souverains. De peur de se trouver pris en défaut, certains tenanciers ont en réserve un animal, parfois même deux, pour ne pas risquer de s'attirer l'ire royale.

Lorsque c'est un particulier qui désire faire parvenir un pli à son correspondant, il doit s'offrir les onéreux services d'un courrier professionnel. Les prix varient en fonction de la distance à parcourir, de la nécessité de respecter un horaire précis et du danger que représente le trajet (régions sauvages, voyage de nuit, etc.). Au total, le montant de la note se chiffre toujours en florins, parfois même en couronnes. Par exemple : envoyer un pli de Lyonesse à Bulmer Skeme, un voyage de trois jours et demi, coûte environ six florins. De même un message de Montroc apporté à Gargano revient à deux florins, alors que le transport d'une missive d'Avallon à Oäldes est estimé à plus de trois couronnes, à cause de la longueur et surtout du danger que le voyage implique, car il faut traverser, au choix, Tantrevalles ou l'Ulfland du Nord occupé. C'est donc un moyen de communication réservé à ceux qui disposent de gros moyens financiers. Les courriers sont en général efficaces : ils sont capables de parcourir en moyenne quarante milles par jour plusieurs jours de suite et peuvent, pour des urgences royales, pousser jusqu'à soixante-cinq milles en une journée au prix de leur santé et de celle de leurs montures, dont ils changeront en moyenne tous les douze milles environ. Les courriers sonnent une trompe lorsqu'ils se savent proche du point de ravitaillement, pour que les garçons d'écurie se préparent et que le changement de monture puisse se faire dans les délais records que leur métier exige.

Le long de la côte est d'Hybras, un système de messagers en bateaux à été instauré. C'est plus rapide que par la route, un peu plus sûr, mais aussi plus cher, et les bateaux ne partent que lorsqu'il y a suffisamment de lettres à bord, à moins de vraiment débourser une somme d'or phénoménale.

De plus, coût supplémentaire si l'expéditeur n'a pas reçu d'éducation littéraire, il lui sera nécessaire de faire appel aux compétences d'un écrivain public. De même, le destinataire à son tour, s'il est illettré, se devra d'employer un autre lettré pour déchiffrer les étranges signes écrits. Notons toutefois que les tarifs de lecture sont inférieurs à ceux d'écriture car le travail est plus vite effectué et qu'il ne nécessite aucun matériel. Pour une lettre d'une page, le particulier devrait compter six sous pour la mise par écrit, contre deux seulement pour le déchiffrage. Pour ce prix, le lettré relira la lettre autant de fois que cela paraîtra nécessaire à son client.

Marcher, c'est bon pour la santé !

Pour les personnes qui ne possèdent pas l'argent suffisant pour se payer un courrier à cheval, il existe des coureurs. Ce sont des hommes à pied qui transportent les messages de villes en villages. En fait, ils ne courent pas vraiment, malgré leur appellation. Les lettres mettent donc du temps pour arriver à destination. Ce moyen de communication est employé par les gens peu fortunés qui ne sont pas particulièrement pressés. Sur une même distance, il faut compter en moyenne un temps double par rapport à un cavalier, mais pour le tiers du prix à la journée. Ainsi, le pli envoyé de Lyonesse à Bulmer Skeme revient à sept demi-florins et arrive au bout d'une petite semaine.

Les communications militaires

Pour leurs opérations militaires, les chefs de guerre se servent de messagers à cheval, les estafettes, pour coordonner l'action de leurs troupes. Les ordres sont donnés oralement à l'envoyé ou, plus rarement, par écrit pour être ensuite apportés aux différents officiers destinataires. Ce sont en général des indications d'ordre tactique et rarement des instructions précises. D'une part, parce qu'il est impossible de coordonner parfaitement les déplacements s'il n'y a pas contact visuel, d'autre part, parce qu'il y a toujours un risque que l'estafette soit interceptée par l'ennemi. Certaines armées utilisent également un système très simple de sémaphore : un drapeau agité pour donner l'ordre d'attaque, de déplacement ou de retraite, par exemple, produit en général une qualité de communication tout à fait suffisante entre les différents groupes d'une force de combat. Cette technique, utilisée en particulier par les barons d'Ulfland du Sud, leur permet d'organiser des embuscades redoutables sans que les victimes n'entendent venir le danger avant qu'il ne soit trop tard. On ne répétera jamais assez l'importance de disposer d'un excellent corps d'éclaireurs pour se lancer dans des opérations militaires dans cette région. Le sémaphore est un système qui connaît pourtant vite ses limites : il n'est pas vraiment utile pour communiquer sur de longues distances, car il faudrait un grand nombre de relais pour transmettre le message de vue en vue, et il n'est pas assez développé pour faire passer des idées plus compliquées que « chargez ! » ou « fuyez ! », et ne remplacera donc jamais les estafettes. Quant aux sonneries de cors et de trompes, elle sont utilisées lorsque l'effet de surprise est passé et se trouvent elles aussi limitées aux ordres simples et généraux. Dans le même registre, il y a aussi la technique des signaux de fumée et des feux, des méthodes qui ne sont pas les plus discrètes. Elles ne sont utilisées que de manière défensive, lorsqu'on n'a pas de raison de se cacher de l'ennemi, par des sentinelles chargées de prévenir les attaques de l'adversaire ou pour demander des renforts lorsqu'on est encerclé, par exemple. En préparation à la guerre et durant les batailles, les seigneurs ont tous recours à des hommes infiltrés dans le camp ennemi : les espions. Leur rôle peut devenir déterminant, à condition qu'ils arrivent à transmettre leurs précieuses informations. Pour éviter d'être repérés et de voir leurs messages être interceptés, ils ont mis au point divers stratagèmes, dont le plus satisfaisant reste l'usage de pigeons voyageurs. Grâce à ces oiseaux, les plis, soigneusement codés, sont transmis dans les plus brefs délais avec un minimum de risque d'interception.

Voyageurs

part les messagers qui chevauchent à bride abattue, on peut croiser pas mal de personnes différentes sur les routes d'Hybras, terre de mélange. Un point commun rassemble ces voyageurs : ils ne voyagent pas seuls, contrairement aux porteurs de lettres. La raison en est simple, la sécurité. Même si les Isles Anciennes ne sont pas un repère de coupe-jarrets, le voyageur risque pléthore de mauvaises rencontres : les bandits sont en effet nombreux dans certaines régions.

Les honnêtes gens suivent une sorte de code de conduite sur les routes. Ainsi, si un char, une charrette, un cheval de bât ou une personne âgée se croisent à un endroit où le chemin n'est pas assez large, c'est celui qui est le moins chargé, ou celui dont les marchandises sont le moins fragiles, qui doit se mettre de côté.

Les marchands

Il n'y a pas que des mauvaises gens sur les sentiers des Isles Anciennes ; l'étranger de passage peut cheminer en compagnie des marchands ambulants et des colporteurs qui se rendent d'un lieu à l'autre au gré des foires. Il n'est pas rare de voir une colonne de chariots ou de sommiers se déplacer dans une même direction, transportant des tonneaux de bières, des tissus, du cuir tanné ou des bouteilles de verre. Les commerçants ne sont en effet pas tous de riches négociants étrangers venus vendre des produits exotiques de contrées lointaines, beaucoup sont de simples éleveurs ou des paysans ayant profité d'une bonne années qui vont mener une partie de leur bétail ou de leurs légumes au marché de la ville voisine. En plus du fait de voyager en groupe, les marchands louent fréquemment les services d'hommes d'armes afin d'escorter leur cargaison à bon port et d'en augmenter la sécurité. Les caravanes de ce type, guère plus d'une quinzaine d'individus en règle générale, sont monnaie courante et assurent à ceux qui s'y joignent une sécurité raisonnable. Seules les bandes les plus nombreuses ou les plus désespérées osent s'en prendre à un tel équipage.

Les artistes

Il est possible, si l'on est chanceux, de faire route avec une troupe d'artistes. Ces gens du voyage se déplacent également en fonction des foires où ils peuvent se produire et espérer gagner leur pitance. On trouve des funambules, des chanteurs, des acrobates, des musiciens, des conteurs et, évidemment, des charlatans. Voyager avec des troubadours a l'avantage de rendre la marche moins ennuyeuse, car ils sont toujours prêts à chanter ou à faire de la musique pour accompagner les déplacements.

Certains de ces troubadours abusent de leurs talents de beaux parleurs pour embobiner les auditoires naïfs. Ils se remplissent les poches en profitant de la crédulité des malheureux qui les écoutent. Ainsi, le voyageur doit-il se méfier même d'une jolie acrobate ou d'un innocent prestidigitateur.

Les marginaux

Moins réjouissants et pourtant tout aussi présents, les groupes de mendiants et de stropiats se baladent de cités en cités, pour chercher l'aumône. Ils recherchent les lieux fréquentés par le plus de monde possible, afin d'augmenter leurs chances d'attendrir le passant. Malheureusement pour eux, les foires et les

grandes villes répugnent à leur laisser une place parmi les bien portants. Ils doivent donc se contenter d'enclos ou d'endroits délimités où ils ne troublent pas trop l'ordre public.

Parmi eux, on trouve tous les grands malades comme les lépreux, qui ouvrent leur triste cortège du bruit de leurs crécelles, ou les amputés, qui ne sont plus bons à rien. Les senteurs des onguents servant à soigner les ulcères purulents poursuivent leur défilé d'une odeur écœurante, qui en fait fuir plus d'un. L'ensemble des autres habitués des routes les évitent, y compris les coupe-bourses. Celui qui veut passer inaperçu – et qui n'est pas douillet – peut donc se mêler à un groupe d'infirmes et voyager discrètement en leur compagnie. Il peut même entrer dans l'ensemble des cités sans guère de questions, les gardes préférant se tenir à une respectable distance des malades.

Vu le nombre important de cultes différents que l'on rencontre sur les Isles Anciennes, le spectacle d'un groupe de pèlerins en route vers un lieu de pèlerinage n'est pas rare. Le christianisme, peu répandu sur les Isles, est toutefois la religion la plus active dans ce domaine. Des reliques chrétiennes abondent en effet un peu partout, mais en particulier dans le monastère de Saint-Bac, au sud de Dun Cruighre et dans celui de l'Isle Whanish au large des côtes dautes. Des centaines de pénitents se rendent sur Hybras depuis le continent pour prier auprès de ces reliques, empruntant des itinéraires définis et soigneusement tracés. De plus, de récentes rumeurs racontent que le Saint Graal lui-même aurait été perdu quelque part dans les Isles Anciennes, une raison supplémentaire pour attirer des chrétiens, des chevaliers cette fois-ci, en quête d'un exploit mythique.

Les chevaliers

La création récente des joutes a jeté sur les routes nombre de chevaliers. Ils se déplacent de tournois en tournois, cherchant à rencontrer de nouveaux adversaires pour prouver leur valeur au combat et gagner le baume le plus doux à leur cœur, la gloire. Ce type d'affrontement est en effet le seul moyen légal de se mesurer à d'autres chevaliers, en temps de paix. Ces chevaliers voyagent souvent seuls, ce qui signifie qu'ils ne sont accompagnés que de l'alter ego qu'est pour eux leur écuyer, même s'il arrive parfois qu'ils proposent d'accompagner des marchands ou des pèlerins et leur offrent la protection de leur épée.

Si l'on préfère l'ombre des sentiers peu fréquentés de Tantrevalles aux pavés ensoleillés des grands axes, on peut croiser la route d'un chevalier errant, cherchant une princesse à délivrer ou un troll à chasser. Il vaut d'ailleurs mieux tomber sur le chevalier que sur le troll... Hélas, il y a moins de bonnes âmes que de hafelins dans la grande forêt et le voyageur sain d'esprit évite de s'y perdre.

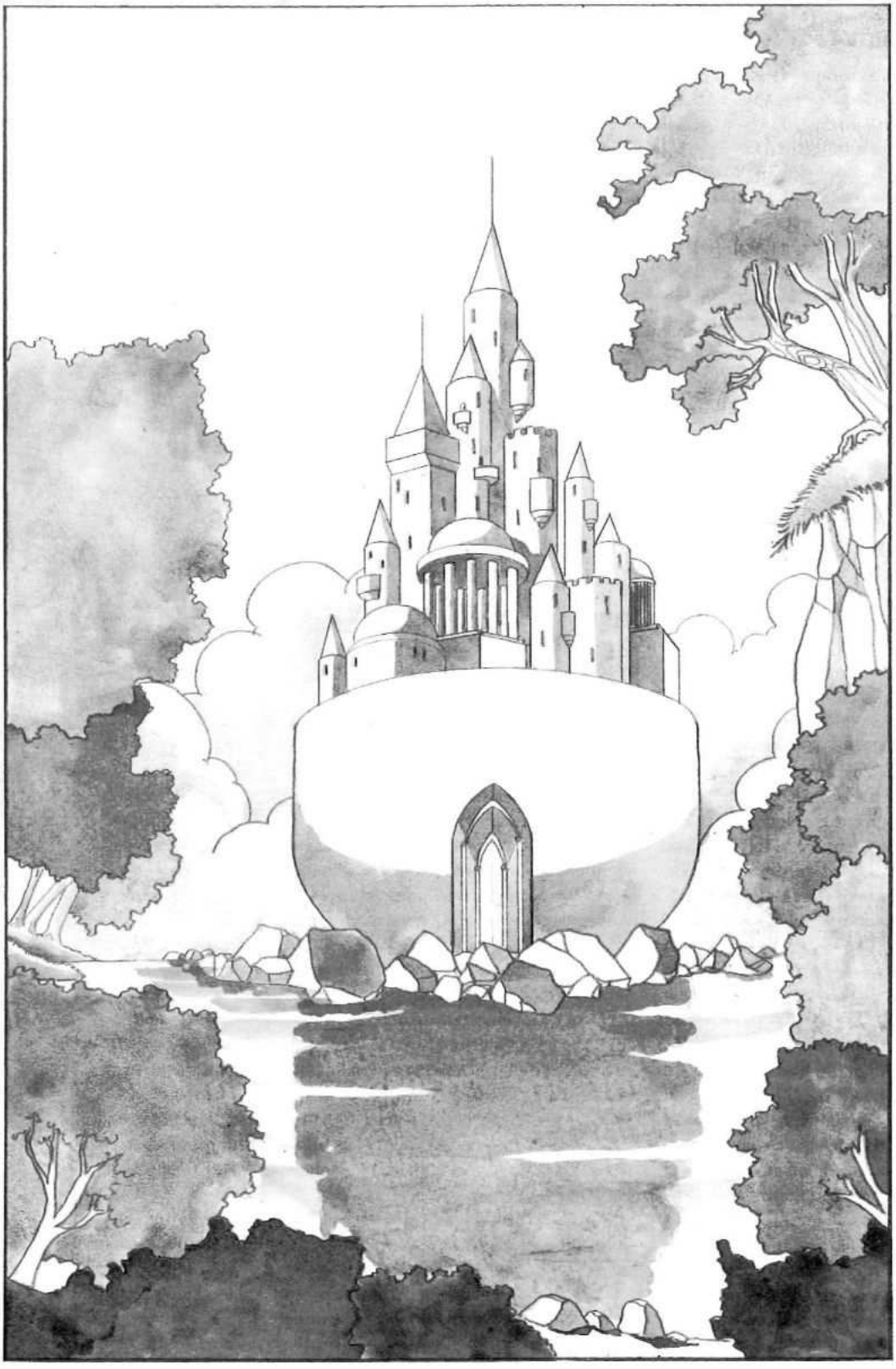
Les guides

Certaines régions des Isles Anciennes n'ont pas encore été correctement arpentées par les cartographes, d'autres n'ont pas la moindre trace d'un chemin. C'est le cas de grandes portions du Teach tac Teach ou des abords de Tantrevalles, par exemple, pour ne pas citer certaines régions de Godélie. Malgré ces inconvénients, les contrées en question sont tout à fait praticables à pied ou à cheval et le problème principal est le risque de se perdre. Pour y faire face, il est conseillé de s'octroyer les compétences d'un guide expérimenté.

Cartographe en quête de nouveaux horizons.

Les habitants des régions mal desservies par le réseau routier sont habitués à rendre ce genre de services aux étrangers de passage. Rares sont pourtant ceux qui en font un métier, car les voyageurs sont peu fréquents dans ces contrées éloignées des centres d'animation. Ils ont une autre profession et ne font que distiller leur connaissance du pays pour renseigner le baladeur sur les dangers du voisinage et parfois l'accompagner sur une petite distance, contre une légère rétribution.

A l'opposé, c'est dans les endroits les plus populeux des Isles Anciennes, les cités, que l'on trouve des guides professionnels. Ils louent leurs services aux étrangers à la journée et s'engagent à les guider, non pas à travers les désertiques étendues d'un pays sans point de repère, mais dans le labyrinthe des ruelles. Il faut dire que les dangers et les défis des centres urbains effraient parfois davantage les ruraux que tous les paliers de Cam réunis.



20

LE POMPEROL

Où l'on retrouve le jeune Cand en fâcheuse et précaire situation au sommet d'un haut perchoir officiel dressé dans la vaste place du palais royal, à la suite d'une malencontreuse entorse à l'une des strictes prérogatives régissant les fêtes célébrées au royaume des Arts Aviaires.

Les yeux rivés sur ses chausses, le perché se demandait combien de temps encore ses mains et ses pieds conserveraient assez de force pour assurer la position accroupie qu'il avait réussi à maintenir depuis une demi-journée déjà. L'inconfort de cette situation lui rappelait cette autre qu'il avait dû subir alors qu'il tentait de quitter clandestinement le Troicinet. Mais aujourd'hui, il ne pouvait compter que sur ses propres ressources afin d'éviter une chute aussi humiliante que mortelle. Comme sa position imitait celle des petites statues à l'aspect grotesque et terrible – gardiens des cathédrales de son pays – il lui vint l'envie furieuse de suivre leur attitude et de cracher sur les passants osant s'aventurer trop près de leurs bouches béantes un jour de pluie. Cependant, la gravité de son embarras eut raison de cette plaisante idée et les images des prémisses de la journée lui revinrent en mémoire.

Le matin même, il se pavanait sereinement dans un habit imitant le ramage exotique d'un de ces volatiles bavards et agités des pays d'outre-mer. La fête battait son plein et notre jeune élégant papillonnait de belle en fleur et de coupe en lèvres. La Cour entière était fardée et empennée ; les uns criards et exubérants, leur parure chatouillant les narines de leur voisin, les autres plus discrets et aériens picorant à un buffet finement garni. Mais la fierté de cette foule était sans conteste ses pennes chamarrées que chaque arrière train portait avec honneur. Ces plumes isolées frémissaient et oscillaient à chaque pas en balancier, garant du bon maintien de celui qui en était paré.

Le fier Cand, peu porté à cette coquetterie qu'il jugeait de basse-cour, s'était très vite défait de cet artifice encombrant lors d'une course effrénée pour obtenir les faveurs d'une jeune et jolie tourterelle, apparemment volage et fort à son goût. Peu attentif aux regards outrés des convives, il avait continué sa parade séductrice jusqu'à se trouver stoppé dans ses élans passionnés par le cercle compact d'une multitude de houppes éberluées de son toupet. L'assemblée grondeuse s'était fendue à l'arrivée du roi Deuel, averti de l'impertinence d'un invité peu au fait des coutumes aviaires, qu'il allait sur-le-champ renseigner dans un grand élan de mansuétude. Cand, que la menace acérée d'une nuée de rapaces prête à fondre sur lui avait rendu nerveux, accueillit son royal bienfaiteur avec empressement et cérémonie, ne sachant si cette apparition était de bonne augure ou si elle annonçait un funeste destin.

– Mon jeune ami, avait commencé le roi, lui-même affublé d'une majestueuse fraise dont les plumettes s'ébouriffaient au moindre souffle de brise, vous n'êtes pas sans savoir que le port de la parure postérieure est de mise pour nos réceptions et que votre habit, aussi élégant soit-il, ne correspond pas aux critères de mode de notre Cour. Il nous siérait que vous y ajoutiez l'élément ponctuant l'élégance et le bon goût d'un homme de bonne aire telle que la vôtre.

– Sire, avait répondu Cand, je ne peux, sur mon honneur et par ma condition, me parer d'un attribut aussi grotesque que ridicule dont la présence ne saurait remplacer cet autre qui fait la fierté des hommes.

La foule avait retenu son souffle, alors que le souverain blanchissait de fureur. Un léger frémissement parcourut l'ensemble de son plumage lui donnant ainsi l'air d'enfler. Devant ce manque de réaction manifeste, le jeune Cand eut la maladresse d'ajouter dans un sursaut d'orgueil déplacé ces quelques mots cinglants :

– Sire, claironna-t-il, je comprends qu'un fade contingent ait ressenti le besoin d'augmenter son relief par un aussi futile accessoire, mais j'ai moi-même assez de foi en mon arrière-train pour ne pas devoir le signaler par un fanion n'incitant qu'à le botter.

C'est donc ainsi qu'il s'était retrouvé en haut d'un pilier enduit de graisse, plongé dans de sombres pensées, à purger une peine de quatre jours d'altitude instable, suite à une accusation qu'il trouvait non fondée. Sans fondement, il l'était à présent, puisqu'il avait été décidé que, pour lui prouver qu'il y a plus d'honneur à être décoré du sceau aviaire que de se trouver le derrière déplumé, il serait tenu de rester en haut de ce perchoir dénué de la pièce de tissu garante de sa bienséance tel un chapon prêt à être embroché.

Il ne prenait à présent plus garde à la foule qui l'observait et aux quolibets qu'elle lui lançait, chacun y allant de son mot d'esprit jusqu'au soir. Cand s'était résolu à passer une nuit sans sommeil en haut de son mat périlleux, sachant qu'un seul instant de faiblesse entraînerait un déséquilibre et une chute certaine. Songeant à la précarité de la condition d'un homme plus près des cieux et de ce fait prisonnier de sa hauteur, il ne vit pas la fête lentement se terminer et les derniers hôtes, défraîchis dans leur costume froissé, se hâter vers leurs appartements. Des paroles fort appropriées de maître Queslin lui revinrent en mémoire. « Fortunae rota volvitur, semper crescit et decrescit : *la roue tourne* », avait latiné le sage, « elle aide l'homme dans son ascension et le fait choir lorsque ce dernier arrive enfin au sommet ». Résolu à faire de ce perchoir un pilier de sagesse, il se convainquit, non sans mal, qu'il y avait au fond plus d'honneur à montrer sa vergogne qu'à la cacher sous le manteau. Il décida donc cette fois de mettre cette infamante plume à son chapeau, d'être tout le contraire d'un lâche et de la porter en panache.

Géographie

Le royaume du Pomperol se trouve à l'ouest d'Hybras, à la hauteur de l'Armorique. Ses terres forment un coin qui enserre le nord et l'ouest de la baie du Matin. Territoire oblong, il n'excède guère les trente-cinq milles dans sa largeur, mais il faut plusieurs jours de cheval pour le traverser de bout en bout et parcourir les cent vingt milles qui séparent sa frontière sud de son extrémité nord. Enchâssé dans le puissant royaume du Dahaut, il rivalise de gaieté et de prospérité avec les plus belles régions des Isles Anciennes. A son extrémité nord-est, il s'appuie sur le Blaloc et c'est la rivière Tam qui marque la jonction des deux territoires. Au sud, c'est la rivière Lally qui le termine en le séparant du Caduz.

Le Pomperol se divise en quatre régions. Le Valcreux au nord-est, un carré de plus de treize milles de côté, est une région de collines anciennes très espacées aux sommets plats et de bois touffus et profonds. Chaque colline est coiffée d'un château et il est courant, dans ces larges vallonnements, de croiser de petites rivières aux cours tumultueux. La région est riche et les domaines y sont prospères. Quelques villages de modeste taille comme Filster, Grièche, Lanciel fournissent la main d'œuvre nécessaire à la culture des terres et à l'entretien des demeures campagnardes des chevaliers et des barons qui y résident. Passé le Valcreux, commence une longue prairie, la Grand'Plaine, qui s'étend sur toute la largeur du territoire et s'en va mourir vers les petites collines qui forment la marche ouest du royaume. Elle fait alterner de vastes champs avec de petites zones boisées. Les hameaux y sont nombreux et s'organisent de manière désordonnée autour de quelques manoirs pittoresques. Honriot, le seul bourg de la région, en est le centre de gravité géographique et économique. Il compte quatre mille habitants, pour la plupart agriculteurs et artisans du bois. C'est un lieu de foires et de fêtes, où se réunissent tous les paysans et les artisans de la région.

Paisible habitant du Pomperol.

Les collines de Bladey, qui naissent tout au sud dans le Caduz en continuation de la courbe des montagnes Longues, s'élèvent à l'ouest du royaume sur près de quatorze milles, soit une moitié sur le territoire du Pomperol, et l'autre sur celui du pesant voisin daut. C'est une région d'un parcours peu aisé où les vals abondent en végétation basse souvent resserrée où les cours d'eau se limitent à de petits ruisseaux aux courts mouvants. C'est la partie la moins peuplée du royaume et ses habitants sont presque tous bergers ou bûcherons, faisant paître leurs troupeaux ou exploitant l'orée de Tantrevalles. Plus au nord-ouest, les collines s'abaissent rapidement jusqu'à n'être plus que de modestes ondulations de terrain pour finalement laisser la place à une étendue de terre véritablement inculte, que les Pomperans nomment les Maigres Terres.

La région qui s'étend au sud de la Grand'Plaine et à l'est des collines de Bladey se nomme les Froncements. Elle n'est qu'une succession de plis et replis, de collines basses et très dispersées et de champs de petite taille. On y trouve aussi des jardins de fleurs et de discrets vergers qui en font une région bucolique et agréable au voyageur de passage. Quelques tours fortifiées et quelques petits châteaux constituent les proéminences les plus remarquables de la région, principalement le long de la frontière méridionale, où ils forment une ligne de défense largement dissuasive.

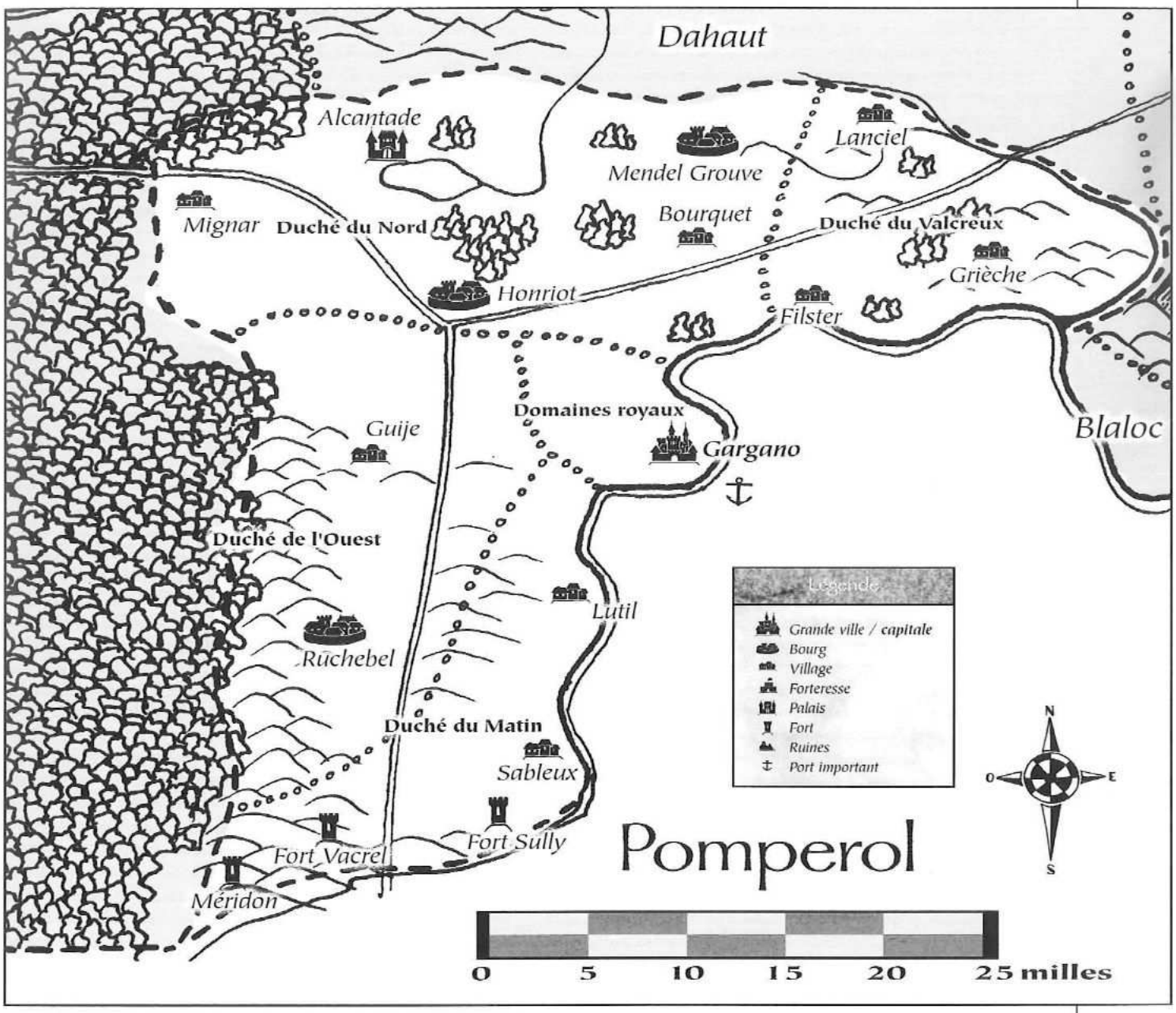
Le royaume, baigné par la calme baie du Matin et protégé par la Grande Forêt, jouit d'un climat doux et régulier. Les cultures de toutes sortes bénéficient de la clémence du temps autant que de l'attention des hommes pour prospérer en toute quiétude. Et si un hiver est plus rude qu'à l'accoutumée, le pomperan ne se fait pas de soucis, car il sait que l'été suivant sera fleuri.

Histoire

Sous le règne d'Olam Magnus, le Pomperol était une province du Dahaut découpée en trois comtés, que reçurent en fief les trois jeunes frères de Hlodius, duc de Dahaut et gendre du roi, en récompense à leur ardeur à défendre la couronne réunifiée lors de l'invasion du duc Crisagon d'Armorique, une guerre qui mérite un court récit.

Moins d'un an après l'accession d'Olam Ier au trône, le duc d'Armorique l'avait enjoint, dans un bref fort peu aimable, de lui céder les terres de l'Isle. Il était de son devoir, relevait-il, de réclamer la possession de l'Isle, terre du Christ, car il ne pouvait plus courber la tête devant un païen. Une mesure, ajoutait-il encore, qui pouvait n'être que temporaire si le roi Olam recevait le baptême. En vertu des alliances conclues, les ducs d'Aquitaine et de Bretagne prirent part au conflit et ainsi commença ce que l'histoire appelle « la croisade de Crisagon ».

Les Isles Anciennes sortaient d'une période de troubles et les armées du roi Olam, mal remises, cédèrent rapidement du terrain et reculèrent au delà de la Tam. Plus au nord, le duc de Bretagne assiégea Avallon. Grisé par la rapidité de son avance, Crisagon décida une manœuvre audacieuse et s'enfonça dans Tantrevalles avec la moitié de son armée pour prendre ses ennemis à revers, alors que l'autre moitié allait intercepter l'expédition de secours chargée de briser le siège d'Avallon. C'est durant cette bataille que les trois frères du duc du Dahaut montrèrent une vaillance exceptionnelle ils par-



vinrent à vaincre les Armoricains, les Bretons coup sur coup et à lever le siège de la ville des pommes. Quant à Crisagon, il ne reparut jamais à l'extérieur de la Grande Forêt et ce qu'il advint de lui n'est pas connu. A peine ose-t-on rapporter la rumeur qui ferait des ogres Throop et Taudy Grand-Gosier les responsables de cet exploit. Odébias, le frère cadet du duc d'Armorique, vint présenter ses armes au roi Olam lui permit de regagner sa terre en échange d'un tribut encore payé de nos jours et contre la promesse que plus jamais l'Armorique et ses alliés ne tenteraient d'investir par la ruse ou par la force les terres souveraines des Isles Anciennes.

Les trois jeunes chevaliers reçurent le titre de comte et les terres du Valcreux, de la Grand'Plaine et des Froncements. Ensemble, ils entreprirent d'agrandir le port de Gargano et le bourg lui-même, qui ne tarda pas à devenir une véritable ville. Ils firent ériger une succession de forts le long de la Lally et ajoutèrent plusieurs châteaux aux collines du Valcreux.

Sous le règne de Quarnitz I[er], les trois comtés furent réunis pour former le duché du Pomperol, qui fut confié aux bons soins d'un des neveux du roi, un certain Gonzague. Après la mort de Niffith II, le seigneur Cassandre, un homme de confiance du nouveau monarque, fut nommé duc. Il agrandit Gargano, aménagea la place du Kaspodel à son extrémité ouest et suréleva les murailles de la ville de deux pieds. Son palais à peine terminé, le duc Cassandre tomba malade et s'éteignit rapidement, malgré les efforts désespérés de son médecin. Son fils Sragh reprit les rênes. Après lui, trois générations connurent un calme et une prospérité remarquables qui prirent fin à l'époque d'Uther II, alors que Mordhaen était duc à Gargano. Comme ses confrères, il profita du départ d'Uther pour s'affubler d'un titre royal et pour se ranger prudemment aux côtés du roi de Dahaut dans les troubles qui suivirent la partition des îles.

La paix revenue, Mordhaen se laissa à nouveau gagner par la tiédeur de l'air du Pomperol et par la douceur de ses paysages et œuvra dix ans durant à effacer les traces laissées par ces funestes événements. Son fils Deuel, que l'on disait fort

cultivé mais enclin à la monomanie, lui succéda. Il ne s'intéressait qu'aux oiseaux et favorisa, dès son arrivée sur le trône, la gent ailée qu'il protégea par toute une série d'édits. Sous son règne, le Pomperol et ses habitants connaissent la meilleure vie qu'ils aient jamais pu imaginer. Même si la passion du roi pour les oiseaux peut paraître ridicule, la vie paisible qu'il offre à son peuple et à sa noblesse, qui profite en outre d'une indépendance totale dans la gestion de ses terres, lui garantit un appui sans faille. Aujourd'hui, le Pomperol est un royaume de calme et de beauté où il est agréable de vivre sous le règne bienveillant du roi fou à condition, bien entendu, d'apprécier les arts aviaires...

Habitants

Hormis quelques particularités de langage, quelques habitudes dues à des lois particulières ou une propension à centrer leurs pensées sur le monde des oiseaux, rien ne distingue vraiment les habitants du Pomperol du *vulgum pecus* d'Hybras. Ils sont près de cent vingt-cinq mille regroupés entre Gargano et Honriot et répartis dans les nombreuses bourgades campagnardes. Le Pomperan est de nature affable et agréable, tant que l'on ne dénigre ni ses fêtes ni ses réjouissances. Il est vrai qu'aux yeux des étrangers, le comportement des autochtones peut paraître bizarre, car calqué sur les édits de leur seigneur. Aucun village n'élève de poules pour leurs œufs ou leur viande, par exemple, car tous les volatiles sont protégés. Néanmoins les élevages d'autres animaux sont prospères, tout comme les cultures maraîchères, et très rares sont ceux qui souffrent de la faim.

Comme la vie est agréable au Pomperol, beaucoup d'érudits et d'artistes apprécient de s'y rendre et même de s'y installer. Les peintres, sculpteurs et autres poètes trouvent de multiples sources d'inspiration bucoliques dans le paysage pomperan ou à la cour de Deuel. Sans avoir d'université, Gargano peut s'enorgueillir d'abriter plusieurs esprits réputés sur toutes les Isles Anciennes et même au cœur du continent. Contrairement à leurs collègues officiant dans les auditoires des hautes écoles hybrasiennes, les savants du Pomperol mènent une vie reposante et aiment à philosopher sur la terrasse des tavernes autour d'un pichet de la production viticole locale. Ici, pas de cours dispensés, mais des discussions sérieuses entre hommes de valeur sur des sujets aussi variés que la politique, la mort ou, bien sûr, l'ornithologie.

Les lois édictées par Deuel stipulent que les habitants du Pomperol se doivent de respecter par-dessus tout les oiseaux du royaume. Il n'y a donc pas beaucoup de place pour une autre religion dans les foyers pomperans. Il y a bien quelques anciennes croyances, datant des règnes précédents, qui perdurent. On trouve notamment des chapelles consacrées à Dion dans le sud et quelques églises chrétiennes, principalement dans le Valcreux.

Des têtes à claques

La noblesse pomperane est à l'image de son roi, excentrique et volage. Les plus railleurs de ses détracteurs résument cette impression en une formule lapidaire : elle est aussi insouciante et dénuée d'esprit qu'une volière de petits oiseaux. Cette constatation n'est pas aussi mensongère qu'elle le semble, puisque les courtisans rivalisent d'ingéniosité pour plaire à leur monarque, et que la seule manière d'obtenir les faveurs de Deuel est de l'impressionner par un comportement rappelant celui d'un oiseau. Les invités du palais royal assistent donc parfois à des scènes loufoques, où des hommes et des femmes de noble lignage se disputent l'attention du roi déguisés en moineau ou en pie.

Politique

Le royaume du Pomperol est organisé en quatre duchés qui couvrent les deux tiers des terres. Le reste se répartit entre des francs-alleux, terres détenues en pleine propriété sans liens vassaliques, et les domaines royaux, qui comprennent Alcantade, ses alentours et toutes les terres qui vont de là au bourg de Honriot, ainsi que la région à sept milles de Gargano. Les titres que portent les ducs proviennent de noms d'espèces d'oiseaux. Ainsi, le duché du Valcreux est-il sous l'autorité du duc Courlis, en référence au volatile qui en apprécie particulièrement les côtes et les petits marais. Le duché du nord, qui comprend la Grand'Plaine, les Maigres Terres et une partie des collines à l'exception des terres qui jouxtent Alcantade, est placé sous l'autorité du duc Rossignol. Le duché de l'ouest s'étend du sud de la Grand'Plaine jusqu'à vingt milles de la Lally et englobe une bonne partie des collines de Bladey, c'est le territoire du duc Geai. Enfin, le duché de l'est, aussi nommé duché du Matin, est formé par la zone côtière qui commence à quelques milles au sud de Gargano, et par les marches de Lally, une bande de terre plantée de vignes qui longe la frontière du Caduz. Ce domaine est régi par le duc Sterne-à-Crête-Noire.

Les duchés sont subdivisés à leur tour en une centaine de comtés et de baronnies qu'il serait trop long d'énumérer ici. A noter toutefois que le Valcreux en compte vingt-six à lui tout seul, soit plus du quart de l'ensemble.

L'organisation du royaume suit le modèle de ses voisins, à quelques exceptions près qui proviennent de la monomanie pour le moins particulière du roi Deuel. Le roi est un petit homme entre deux âges, au teint jaunâtre, qui, s'il apprécie tous les tours mettant en scène des animaux savants, avoue toutefois une préférence sans limite pour les oiseaux. Marié à Léanne, qui lui a donné un bel héritier, le prince Kestrel, il s'est entouré d'une petite cour de nobles, d'artistes, de poètes et de belles femmes, mais aussi des plus célèbres ornithologues. Cet entourage l'accompagne au rythme des saisons, de château Prater, dans la ville de Gargano, à Alcantade, sur les berges du lac Blanc.

Cette cour comprend aussi les membres de son conseil restreint, cinq ministres – les seigneurs Chardonneret, Maubèche, Vanneau, Troupiale et Tangara – dont les conseils concernent respectivement l'Echiquier, l'organisation des armées, l'établissement des lois, la diplomatie et les affaires aviaires. Malgré leur présence et l'importance qu'ils conservent dans la gestion des affaires courantes, Deuel règne seul. Ses décisions sont équitables quoique définitives, sa justice est franche et son attitude générale est celle d'un bon roi soucieux de son peuple, mais plus encore de ses sujets à plumes. Il a promulgué à leur avantage de nombreux édits qui règlent le châtiment de tous les crimes et outrages à leur encontre. Il est ainsi interdit de chasser du gibier à plumes ou d'élever des poules et d'autres volailles pour les consommer ; l'ingestion des œufs sous toute forme est considérée comme une faute cruelle et criminelle sévèrement châtiée. Les plumes ornementales, si nécessaires à la noblesse du royaume, doivent être découvertes sur le sol ou être bien gentiment prélevées sur leur propriétaire sans lui occasionner de souffrance. Le métier de fauconnier est interdit. Toute infraction à ces lois est considérée comme un manque de respect envers une noble personne et est punie de coups de bâton et d'une période de

perchoir. Le perchoir est un redoutable mélange du pilori et de la cage, puisque le condamné se retrouve perché dans une position inconfortable au sommet d'un haut mât, offert à la vue et aux quolibets de tous.

Et le roi ne s'arrête pas là. Il fait garder sa frontière septentrionale contre les plus terribles des mercenaires de son puissant voisin daut : les chats, belettes et hermines employés contre ses sujets ailés qui appellent chaque jour leur souverain à l'aide. Le Pomperol peut ainsi être considéré en état de guerre avec le Dahaut ; le roi Audry a d'ailleurs été officiellement averti que sa perfide soldatesque à quatre pattes ne devait attendre aucune miséricorde. Cet « état de guerre » ne s'est heureusement jamais déclaré entre les hommes; Dauts comme Pomperans franchissent régulièrement le pont de la Tam sous le regard tranquille des gardes-frontière

Dartweg de Godélie et le duc Faude Carfilhiot du val Evandre comptent aussi parmi les ennemis du royaume, car ils sont accusés de dresser des faucons cannibales particulièrement vicieux et d'être des tueurs d'oiseaux. Le duc du val Evandre pâtit d'un deuxième défaut qui fait de lui la noble personne la moins désirée en Pomperol : en tant qu'élève de l'Archimagicien Tamurello, il a le souffle vert des pratiquants des Arts, un pouvoir que craint particulièrement le premier des Pomperans. En dehors de ses ennemis déclarés, Deuel adopte une attitude neutre à l'égard des autres souverains des Isles Anciennes; il limite ses relations à la simple bienséance et à la courtoisie exigées par le protocole et l'étiquette.

Militairement parlant, le Pomperol est largement moins développé que son voisin du nord. Deuel se contente d'une flottille d'une dizaine de bâtiments de guerre, et ses troupes terrestres sont presque aussi réduites. En dehors des garnisons des châteaux, elles se composent principalement de gardes-frontière et des soldats placés à la limite du Dahaut pour empêcher l'invasion des mercenaires quadrupèdes d'Audry. Cette armée ne prend pas sa fonction très à cœur et les combattants ont une fâcheuse tendance à se ramollir. Seuls quelques comtes et barons entretiennent une milice privée, constituée de véritables professionnels de la guerre.

Economie

Le Pomperol est un royaume riche où les champs, les vergers et les bois produisent plus qu'il n'est nécessaire. Il exporte donc des excédents considérables chez ses proches voisins et jusque sur le continent. Le roi Deuel exporte aussi de grandes quantités de viande ovine des Froncements et bovine de la Grand'Plaine, mais, bien entendu, pas de volaille. La protection des oiseaux a aussi eu pour effet le développement de la chasse et même de l'élevage de bêtes à fourrures, commerces qui se sont révélés très rémunérateurs. La qualité de l'hermine du Pomperol est connue et appréciée à des centaines de lieues à la ronde. Le Valcreux recèle une bonne pierre tendre exploitée à plusieurs endroits non loin de la côte, alors que le sable des bords de la Lally est plébiscité par tous les verriers du nord d'Hybras. Autre activité économique de l'extrême-sud du Pomperol, les vignes. Elles produisent un vin de médiocre qualité, mais qui est apprécié des tables les moins riches.

Si Gargano est le port principal du royaume et que, de son môle, sont embarquées les denrées excédentaires vers le continent ou les îles Extérieures, c'est Honriot qui accueille, chaque lune, le plus grand marché aux bestiaux de la contrée. Les éleveurs viennent de la Grand'Plaine apporter leurs plus belles bêtes, qui sont ensuite acheminées le long de la voie d'Icnield vers le Caduz, le Lyonesse ou simplement vers la capitale.

Si cela ne suffisait pas à remplir les coffres du trésor royal, celui-ci peut compter en sus sur les apports minéraux des collines de Bladey, qui sont exceptionnellement riches en cuivre. C'est la ressource essentielle du royaume. Son exploitation occupe un grand nombre d'hommes et inonde de ses revenus la cour du roi fou. Six exploitations minières sont ouvertes en ce moment sur quatre sites différents. Les filons les plus riches permettent d'extraire près de quatre cents livres de cuivre quotidiennement qui sont envoyées tant au nord qu'au sud en échange de couronnes d'or.

La relative modestie des importations – des pierres de taille, de l'or pour battre monnaie et des plumes d'oiseaux exotiques, autruche ou oiseau-lyre – renforce encore la prospérité du royaume en lui conférant une balance commerciale extrêmement favorable. Finalement, la principale source de dépense du royaume est la folie du roi. La construction du palais d'été, Alcantade, a coûté une fortune, car les travaux d'aménagement ont été gigantesques. De même, l'entretien des gardes-frontière, chargés d'empêcher les félins de rentrer, et de leur matériel le long de la bordure nord avec le Dahaut, représente une somme fort conséquente et ne présente pas aux yeux du peuple une importance qu'il apprécie à sa juste valeur.

Avis aux amateurs

La capitale du Pomperol est un vivier de petits artisans spécialisés dans les produits fins. Dans les rues voisines du château Prater, se trouvent les tailleurs les plus délicats et les plus imaginatifs de toutes les Isles Anciennes. Ces couturiers se livrent une lutte amicale, bien que sans merci, dans la période qui précède le Carnaval des Oiseaux, car tous les habitants de la cité veulent se parer du plus beau costume qui soit. Il y a également des orfèvres de très bonne réputation, des souffleurs de verre particulièrement adroits et des ébénistes émérites.

Curiosités et lieux notables

Gargano

Le petit port fortement romanisé qu'était Gargano sous le règne d'Olam I[er] est devenu une belle ville qui, si elle ne vaut ni Avallon, ni Ys en taille, ne compte pas moins de quarante mille habitants. Elle est construite sur une pente douce, à un endroit où les falaises de la baie du Matin s'abaissent pour former les grèves, qui se poursuivent ensuite jusqu'au Caduz voisin. Entourée d'une haute muraille récemment construite et bien entretenue, elle est efficacement protégée, d'autant plus que les remparts ne sont percés que de deux portes : l'une à l'ouest, qui mène jusqu'au Kaspodel, et l'autre au sud, qui rejoint rapidement le port. Celui-ci n'est pas fortifié, mais est protégé du gros temps

par deux digues de pierre qui forment une rade suffisante pour dix navires de bon tonnage n'accusant pas un trop fort tirant d'eau. Elle n'est en effet pas très profonde et les gros navires de guerre ne s'y risquent pas, de crainte de voir leur coque racler dangereusement le fond. Autour du port se trouve le lieu de résidence des artisans et des marchands, communément nommé la basse-cour. Les bâtiments y sont hauts et resserrés et ne laissent que rarement la place à de coquettes petites bicoques entourées de potagers, comme la petite auberge du *Poireau et du Cresson*, qui s'enorgueillit de ne servir à ses clients que des légumes de son jardin.

C'est au sud de la ville, à la hauteur de la porte ouest, qu'a été aménagé le Kaspodel, une large place entourée d'échoppes et d'auberges, qui marque la transition entre le quartier du port et un quartier plus cossu et plus riche de la cité. Ce quartier s'étend jusqu'à la porte du château Prater, la demeure du roi Deuel, qui domine le versant sur lequel la cité s'est établie. Dans cette zone, travaillent les artisans et les commerçants de produits de luxe. La ville dans son ensemble donne au voyageur qui arrive dans le royaume un aperçu de l'ambiance qu'il rencontrera à l'intérieur des terres. Très animée, elle respire la gaieté, le bien-être et la prospérité, qui se propagent au-delà de ses portes dans les plaines et les collines de l'intérieur. Les maisons sont colorées, joyeuses et souvent fantaisistes. Les rues principales sont larges et même si on trouve, comme partout ailleurs, des ruelles encombrées de déchets, celles-ci sont rares et le nouvel arrivant ne peut rester totalement insensible au charme qui se dégage de la ville. On comprend aisément l'attachement que les Pomperans lui témoignent. La cité revêt régulièrement ses atours de fête pour les nombreuses périodes de réjouissances qui sont prétexte à de beaux spectacles et aux représentations d'artistes et de baladins de toutes les régions des Isles. Le roi Deuel veille en personne à leur bon déroulement, il les ordonne et en est le plus actif participant. Au début de l'automne, il donne le Grand Gala des Arts Aviaires, synonyme de chants sans fin, de liesse débordante et de joie sans partage, pendant sept jours. Tous les habitants de Gargano, du plus simple au plus riche, se parent du plumage d'un oiseau et chacun rivalise d'efforts pour paraître devant ses pairs le plus avantageusement possible. Le Kaspodel grouille de poulets, coqs, canards, oies et pigeons de basse-cour, alors que descendent des pentes de la ville haute et du château Prater, les cygnes, éperviers, paons, rossignols et autres oiseaux qui se pavanent, dansent, chantent, boivent et mangent dans la joie générale.

Surplombant la ville, la demeure du roi Deuel a été bâtie il y a cent soixante ans par Cassandre, alors duc du Pomperol, qui démonta pierre par pierre l'*oppidum* romain et aménagea une demeure à sa convenance. Les murs du château Prater s'intègrent aux défenses du nord de la ville et les complètent par les six tours élancées qui enserrent le corps principal. Le roi fou a peu modifié l'œuvre de son prédécesseur, agrémentant pourtant l'ensemble des parties en saillies – corbeaux, encorbellements, têtes de poutre, de solives ou de chevrons – de représentations de ses chers sujets ailés. Sa plus grande intervention fut d'ouvrir le toit d'une des salles du corps principal pour y aménager une gigantesque volière à ciel ouvert, où ses favoris à plumes peuvent s'ébattre en liberté.

La première enceinte du château est carrée et s'inscrit dans un espace de cent pas de côté, chacun de ses angles étant renforcé par une tour modeste. L'enceinte accueille les communs : réserves, écuries, cantonnements des gardes, armurerie, forge. Elle est percée d'une haute et large porte entre deux tours élancées – la tour des Harpies et la tour du Levant – qui donne sur la ville et une spacieuse place d'armes. La première cour était entièrement recouverte d'un toit en pente qui montait jusqu'aux remparts de la deuxième enceinte, mais le roi Deuel a fait enlever une grande partie des ardoises qui composaient le toit pour que la lumière du jour parvienne plus largement jusqu'à la cour. La deuxième enceinte semble posée sur la première. Elle s'élève de vingt-deux pieds par rapport au niveau de la rue, soit dix de plus que la précédente, dont le toit des bâtiments arrive au niveau de sa cour. On y accède par une large rampe qui passe à travers les fortifications. Quatre tours en fortifient les angles – la tour Royale, la tour du Corbeau, la tour de l'Aigle et la Flanque-tour – elle comprend les appartements réservés au personnel du château, domestiques, jardiniers et cuisiniers, plus les chambres allouées aux membres de la cour et aux visiteurs les moins prestigieux. Dans cette partie du château, la toiture a également été largement débarrassée de ses tuiles. Une troisième et dernière enceinte surplombe la seconde d'une dizaine de pieds, dans la même configuration, et on y accède également par une rampe. A l'intérieur, il y a les bâtisses réservées aux hôtes de marque du roi, à ses ministres et, au centre, le palais à proprement parler. C'est un bâtiment d'un seul étage dont la portion accolée aux remparts a été surélevée d'un étage supplémentaire. Il accueille les salles les plus importantes de la vie politique et artistiques de la royauté pomperane : les appartements royaux, les salles de bal et de réception, la salle du trône et la Grande Volière. Logée dans la partie centrale, et privée de toiture, c'est un jardin de huit pas de côté que peuplent les espèces les plus chères au cœur du roi : paons, oiseaux-lyres, courtes ailes, perruches, perroquets, cigognes et oiseaux fées. C'est autour de cette oasis d'oiseaux rares que rayonnent les autres pièces du château, pièces d'apparat d'abord, puis appartements privés. Ceux du roi sont situés au deuxième étage récemment construit et lui offrent la plus belle vue sur la campagne environnant Gargano, ainsi que sur la ville elle-même et les eaux calmes de la baie du Matin.

Le Palais des plaisirs

La vocation d'Alcantade n'est ni défensive, ni militaire, c'est un lieu de plaisir et d'insouciance qui résonne des rires de la cour, des chansons et de la musique. Les fenêtres sont larges et vitrées, le pont qui enjambe le cour d'eau entourant le château n'est pas fortifié et il n'y a pas de rempart. La seule protection du palais est une haute haie qui empêche les vents trop violents de déranger les convives de Deuel dans les jardins et leur offre un peu d'ombre durant les grosses chaleurs de l'été.

Alcantade

Le palais d'été des rois de Pomperol est bâti au pied du lac Blanc à quelques heures de Honriot. Apparu en rêve au roi Deuel, il fallut près de quatre ans pour en achever la construction. C'est un édifice curieux mais charmant. Une partie du lac fut remblayée pour y asseoir les fondations du château, entourées d'eau. Son assise est arrondie et fait penser à un œuf ouvert d'où jaillissent les élévations du palais qui contribuent toutes à accentuer l'aspect fragile de la construction : tours élancées, piliers délicatement ouvragés, multitudes de fenêtres et de balcons, portions en saillies. Un large passage voûté traverse Alcantade de part en part et donne sur un jardin et un petit débarcadère aménagé devant le lac. En y entrant, on découvre ainsi une vue d'une incroyable beauté, qui s'étend jusqu'aux berges du lac Blanc.

Un halfelin exaspéré cause l'effrondrement d'une mine de cuivre.

De forme peu commune, le palais d'été resplendit également de quantité de couleurs. Les toits sont de tuile rouge ou d'ardoise anthracite, les murs peints de couleurs gaies. Les éléments de bois ont été réalisés dans des essences variées, rehaussées de dorures et de peintures aviaires, qui donnent à l'ensemble un aspect chamarré et agréable. Les nombreuses fenêtres qui percent ses murs sont constituées de verre transparent ou coloré, formant parfois des saynètes en vitraux, qui donnent à chaque salle et à chaque chambre ainsi décorée une atmosphère bien particulière. Les vitraux des six fenêtres de la salle de l'Eclosion – un salon de réception – représentent ainsi la naissance d'un oisillon, de l'œuf à ses premiers battements d'ailes. Les appartements du roi et ceux de ses favoris sont situés au beau milieu des tours élancées du palais, dans les étages supérieurs de sa tour principale. Elles offrent une vue splendide sur le lac et sur les exploitations de la Grand'Plaine.

Les bords du lac n'ont pas été négligés et une foule de petits parcs, de débarcadères et de lieux de détente y ont été aménagés. Ils sont largement employés durant les nombreuses fêtes, bals masqués et autres réjouissances qui égayent presque quotidiennement le palais. De nombreuses espèces d'oiseaux trouvent ici un cadre propice à leur établissement, pour le plus grand plaisir du roi : le lac est peuplé de cygnes blancs et noirs, de hérons, de foulques et de canards à tête rouge. Le roi aime glisser sur les flots calmes parmi ses protégés aquatiques. Pour mieux se fondre dans la population à pattes palmées, il a fait construire une majestueuse barque à la proue en forme de cygne, qu'une douzaine de jeunes filles parées de plumes blanches font avancer sur l'onde lisse.

Les mines de cuivre

La partie des collines de Bladey qui n'est pas abandonnée aux troupeaux de moutons est exploitée pour sa richesse cachée : le cuivre. Toute la région à l'ouest de la voie d'Icnield regorge de ce précieux métal et les ingénieurs pomperans n'ont eu que l'embarras du choix pour ouvrir des carrières. Actuellement, quatre sites sont en activité, pour un total de six forages.

Les mines sont distantes entre elles de quelque milles et reliées par des chemins de traverses, car il y a peu de villages et de passage dans cette partie du royaume. Le rassemblement de maisons le plus important de la contrée est Ruchebel, un bourg légèrement fortifié, qui abrite à la nuit tombée une bonne partie de la main d'œuvre des carrières. C'est le centre administratif des exploitations et l'endroit habituel de stockage et de tri du minerai. Le produit des différentes excavations est quotidiennement amené à Ruchebel en chariot et est traité sur place par les ouvriers chargés d'opérer une première séparation entre le métal et le rocher. Chaque semaine, le cuivre raffiné est acheminé, sous bonne escorte, jusqu'à la capitale, où il est fondu puis exporté vers les royaumes voisins. La bourgade sert donc encore de caserne pour les soldats royaux qui assurent la sécurité de la principale ressource du Pomperol. Au total, mineurs, contremaîtres, ingénieurs, trieurs et soldats sont plus d'un millier à travailler dans et autour des carrières.

Tous les sites présentent une configuration semblable : une grande carrière profonde d'une quinzaine de pieds au fond de laquelle sont creusés un ou plusieurs trous sombres de trois à quatre pas de large. Les couloirs ne descendent normalement pas très profondément sous terre, mais doivent suivre les filons

Une garde en plumes !

Le seul aspect intéressant de la garde du Pomperol pour la population, outre la franche rigolade qu'elle lui procure, est la revente d'oiseaux. Lors de ses patrouilles dans les bourgs, la garde emporte précautionneusement les oiseaux rares dénichés par les villageois pour les présenter au roi fou. Chaque prise considérée comme intéressante vaut à la bourgade entière une diminution d'impôt pouvant aller jusqu'à la moitié. Il y a donc dans chaque localité quelques habitants spécialisés dans ce travail et qui vont parfois dénicher fort loin les oiseaux rares qui permettront d'augmenter la prospérité de leur village.

les plus riches. Certains plongent donc dans les profondeurs chtoniennes avec une pente si abrupte qu'elle nécessite parfois l'usage d'échelles. Il s'agit alors davantage de puits que de mines. Dans ces cas, le travail est un peu plus dur, car le système employé habituellement pour remonter les gravats à la surface – un petit chariot tiré par un âne – n'est plus utilisable. Les mineurs doivent porter à dos d'homme les paniers remplis de cailloux jusqu'à la galerie menant à l'air libre. Dans un type de mine comme dans l'autre, les embranchements sont rares.

L'éclairage est fourni par des lampes à huile et les ingénieurs pomperans s'appliquent à assurer aux mineurs de fond une sécurité optimale en faisant régulièrement construire des consolidations de chêne pour soutenir les plafonds rocailleux. C'est ainsi que charpentier est aussi devenu un métier de mine. Des précautions qui n'ont cependant pas empêché une mine de s'effondrer presque entièrement il y a quelques mois, coûtant la vie à plus d'une quarantaine d'ouvriers. Le drame s'est déroulé dans un cinquième site, maintenant abandonné, bien qu'il ait été le plus productif avant l'accident. Rien ne laissait présager que la mine se fragilisait, que les soutiens s'affaiblissaient et le choc n'en a été que plus terrible. D'après les rares survivants, le plafond de la galerie s'est subitement craquelé, sans le moindre signe annonciateur, et s'est effondré en l'espace d'un battement de cœur, ne laissant guère de chance à ceux qui se trouvaient à l'intérieur. L'instant d'après, un nuage de poussière sortait de la bouche du tunnel, signe annonciateur et résultat visible de la catastrophe. Les mineurs qui ne sont pas morts écrasés sur le moment ont péri suffoqués dans les heures qui suivirent car l'intervention des secours ne réussit qu'à provoquer l'effondrement d'une autre section de la mine.

C'est en pleurant les disparus ou la perte des bénéfices, suivant la sensibilité de chacun, que la carrière a été fermée, car plus personne ne voulait s'approcher de ce lieu néfaste. Le fait que cette mine soit la plus occidentale de l'ensemble, c'est-à-dire la plus proche de la frontière daute, a déclenché toute une série de rumeurs à propos de sabotages orchestrés par les voisins qui aimeraient bien avoir leur part du gâteau dans l'exploitation des filons de cuivre. Mais les anciens de Ruchebel rappellent également à qui veut bien l'entendre qu'il n'y a encore pas si longtemps de ça, la forêt de Tantrevalles recouvrait de ses buissons les sommets des collines et que la colère d'un être fée dérangé par des coups de pioches peut être radicale.

Les gardes-frontière

Toute la partie de la frontière septentrionale du Pomperol qui jouxte le Dahaut est pourvue d'étranges appareillages. Il s'agit du dispositif mis en place sur les ordres de Deuel pour contrer de façon imparable les vagues de soldats quadrupèdes d'Audry et les empêcher de venir assassiner les précieux volatiles pomperans. Le système de défense consiste en une barrière de cinq pieds de haut faite d'un filet au fin maillage maintenu en place par des piquets espacés d'une dizaine de pas et plantés tout au long de la rivière Tam sur la rive pomperane. Cette défense ne ralentirait pas l'avance du moindre soldat, mais est relativement efficace contre les félins et autres rongeurs.

Pour éviter des trous toujours possibles dans la muraille de fils, des patrouilles de soldats se promènent le long de la frontière pour vérifier l'étanchéité du système et pour pallier à ses éventuelles défaillances en abattant ou en s'emparant, si le besoin s'en fait sentir, des espions animaliers du Dahaut qui seraient parvenus à s'infiltrer. Ce sont en général des groupes de quatre militaires, arborant la livrée jaune et rouge de leur roi et portant, en sus de leur armement ordinaire, des filets, des sacs de jute et un matériel de ravaudage. Les chats et autres belettes repérés sur le territoire du Pomperol sont froidement abattus ou repoussés à la frontière à coup de pierres. Les hermines, par contre, profitent d'un traitement de faveur, grâce à la valeur de leur fourrure, qui en font des animaux recherchés. Elles sont capturées avec toute la douceur dont sont capables des militaires, mises dans des sacs et transportées avec soin jusqu'au bourg de Mendel Grouve. Cette bourgade ressemble par bien des aspect à un camp retranché. De hautes palissades de rondins surplombant un fossé d'eau boueuse l'entourent, et l'unique porte, toujours fermée, est flanquée de deux tourelles gardées en permanence. Le village est presque entièrement dévolu à l'élevage des hermines et ses remparts sont là non pas pour le protéger des bandits – quoique le butin représenté par les peaux d'hermine atteigne une coquette somme – mais pour éviter que les quadrupèdes ne s'échappent dans la nature. Les bêtes sont regroupées dans des enclos recouverts de grillages en attendant l'hiver suivant, puisque la fourrure de ces animaux a une plus grande valeur marchande lorsqu'ils sont blancs avec la queue noire, une parure qu'ils ne retrouvent qu'avec les premières neiges.

Les gardes frontières ne mettent en général pas beaucoup de cœur à l'ouvrage, car la chasse aux félins n'est pas une activité très valorisante. Ils ne vont pas jusqu'à souhaiter une friction virile avec leurs homologues dauts, mais ne se plaigneraient pas d'une sérieuse augmentation du banditisme dans la région qui nécessiterait leur concours. Le manque d'action a tendance à encroûter plus encore des soldats qui avaient, déjà à l'origine, assez mauvaise réputation. Les patrouilles sont la risée des villages de la contrée et ne manquent pas d'être joyeusement chahutées lors de leurs passages dans les tavernes. Le sergent Rithard rêve souvent de mener l'escorte d'un convoi de minerai et accepterait même de retourner à la garde du château Prater malgré ce qu'il avait dit à ce sujet il y a deux ans. Il serait prêt aussi à surveiller les barques d'Alcantade et à se mettre des plumes partout où le roi le désire, pour qu'il ne soit plus obligé de courir après ces satanées bestioles à fourrure et d'entendre les remarques désobligeantes des paysans de la contrée.

Le trafic de plumes

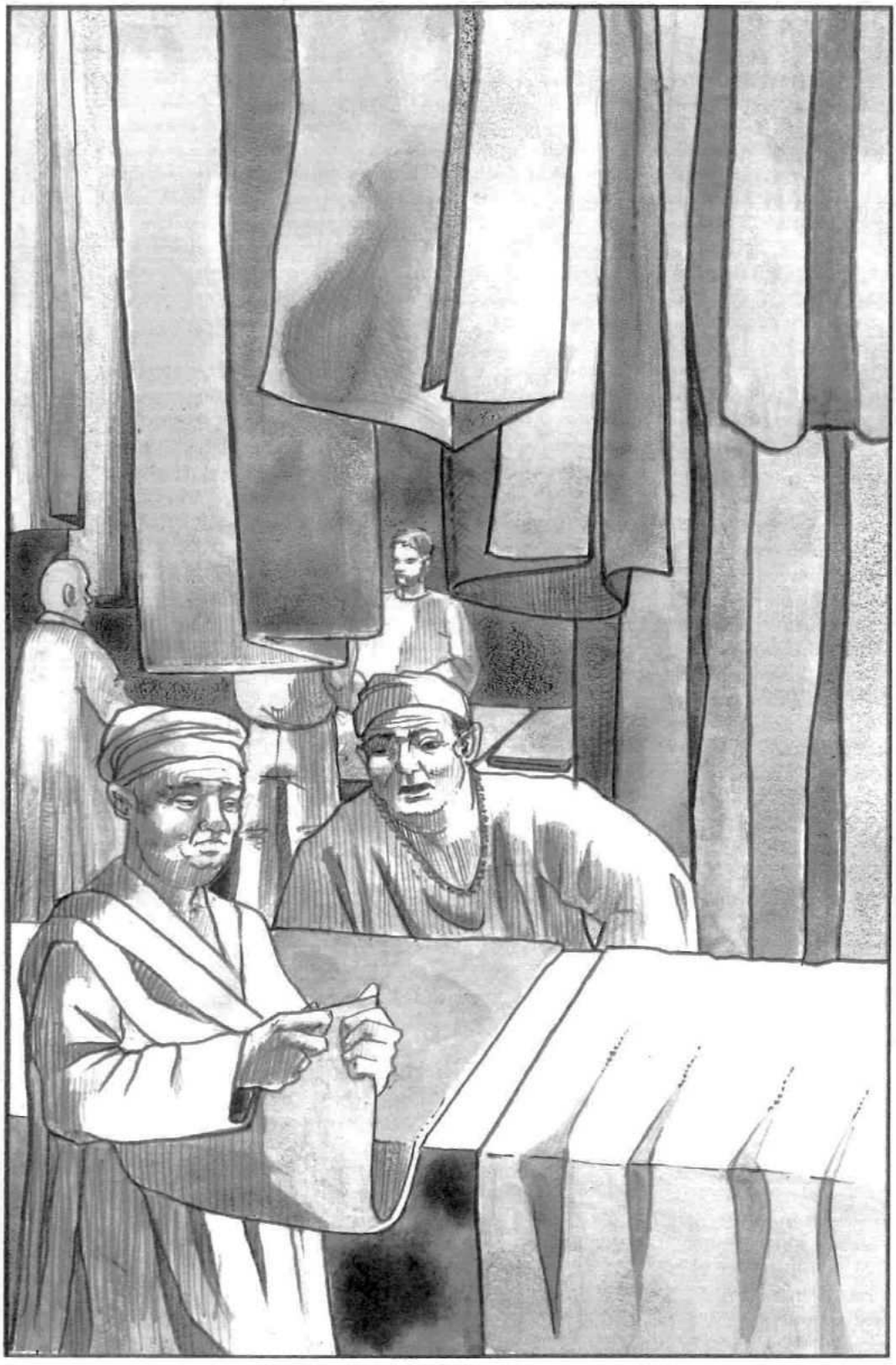
La monomanie du roi Deuel pousse ses courtisans à rechercher une tenue aviaire extravagante qui soit suffisamment originale pour attirer son regard et ses bonnes grâces. Ils s'ingénient

donc à arborer les costumes les plus complexes et les plus colorés imaginables. Malheureusement pour eux, les oiseaux étant sévèrement protégés, il n'est pas très commode de se procurer les belles plumes, flamboyantes ou colorées, qui constituent évidemment l'élément essentiel de tout bon déguisement. Ces hommes et ces femmes en manque de panache n'hésitent pas à payer des fortunes pour acquérir les plumages d'oiseaux rares qui pourront seuls les faire briller.

Comme on pouvait s'y attendre, certains habitants du Pomperol ont vite compris que la contrebande de plumes était un moyen, risqué mais rapide, de gagner de l'argent. Un réseau de revente de plumes exotiques s'est donc rapidement organisé et fonctionne de nos jours à plein rendement, offrant à ses initiateurs des profits gigantesques. L'organisation de l'opération a nécessité de nombreux relais et un secret total, conservé à coup de pièces d'or. Elle commence dans les pays exotiques, en Egypte ou en Mauritanie, voire plus loin encore, où vivent les espèces les plus colorées, les seules pour lesquelles le prix de revente justifie l'exercice. Des marchands liés à l'opération organisent sur place la capture et l'acheminement des oiseaux dans les ports et arment les navires qui les mèneront en Pomperol. Ceux-ci, sous le couvert de ventes légales, amènent les volatiles sous la garde experte d'oiseleurs de grande compétence, ils risquent leur vie en s'approchant jusqu'à quelques centaines de brasses du rivage pomperan les nuits de faible visibilité, pour accoster dans des villages peu fréquentés par les agents royaux et rejoindre des planques soigneusement préparées tout au long de l'année. On en trouve dans presque tous les endroits habités à moins de dix lieues de la capitale : une cave secrète, une cabane d'ermite, un étal de marchand ambulant ou même l'arrière-boutique d'un tailleur. Les propriétaires de ces planques sont payés à l'année pour leur maintenance, même si aucun oiseau n'y passe une seule nuit ! Une fois les oiseaux réceptionnés et dûment répertoriés, les courtisans de la capitale sont discrètement conviés à venir faire leur choix. Les rendez-vous sont organisés dans une ambiance de conspiration, n'épargnant ni manteaux noirs ni loups de carnaval. Les acheteurs voient les oiseaux qu'ils ont demandés et payent la moitié du prix en avance sur frais. Les cours varient alors de deux couronnes pour une perruche à cinquante pour un grand ara. Une fois le client parti, les contrebandiers changent l'animal de place pour éviter une traîtrise, le tuent, le plument et organisent sa vente, avec un soin équivalent à celui qui a prévalu à son transport en Pomperol et son introduction dans Gargano. Là, grâce à des complicités, ils obtiennent de l'administration du royaume les permis nécessaires pour vendre les plumes, revoient leur client et retournent, plus riches, à leurs dangereuses occupations.

Pour toutes ces opérations, les contrebandiers ne manquent pas d'engager un grand nombre d'indépendants, nobles en manque d'argent, aventuriers en tous genres ou criminels recherchés qui accomplissent les portions les plus risquées des opérations, en particulier l'acheminement des oiseaux jusqu'à la barque et l'introduction de la marchandise à Gargano.

Dans le même ordre d'idée mais sur un autre registre, il y a ceux qui aiment avoir des oiseaux dans leur assiette. Il arrive bien sûr que la population des régions limitrophes franchisse simplement les limites du royaume et se rende en Dahaut ou en Caduz afin d'y déguster un poulet à la broche ou une bonne omelette au lard. Mais tout le monde n'a pas la chance d'habiter à quelques lieues seulement des royaumes voisins. Pour les autres, il ne reste, paraît-il, qu'une solution : se rendre chez un particulier de Honriot, au centre même du Pomperol, qui a installé sous sa demeure un petit élevage de poules en batterie, à la lumière de torches, et qui offre des repas prohibés à base d'œufs et de chair de volaille. Les pauvres bêtes ne voient jamais le jour et sont uniquement destinées à pondre les œufs qui accompagneront leur chair lors des coûteux repas pour lesquels les participants n'hésitent pas à débourser plusieurs florins.



LES COSTUMES

Où l'on retrouve le jeune Cand, désappointé par son séjour au pilori aviaire et de retour sur la terre ferme, en quête d'un nouvel habit qui lui redonnerait dignité et contenance après l'exhibition honteuse de son siège à la populace pomperane.

Un costume d'apparat pour ce soir ? Mais, Messire, vous n'y pensez pas !

Le vieil homme agita ses bras comme un moulin à vent, renversant au passage une forte pile de tissus. Complètement dégarni du crâne, seuls surnageaient de son front abondamment plissé deux sourcils touffus poivre et sel. Cand contempla le misérable carré de jute grossière qui lui tenait lieu de jupe sommaire.

– Je ne pense qu'à ça, au contraire, répondit le jeune Cand, fort mal culotté. L'aubergiste du Poulliot Véloce m'a assuré qu'il n'y avait pas de meilleur tailleur dans cette ville.

En fait, il en avait cité une douzaine, mais tous avaient, après la visite de Cand, argué d'une intolérable charge de travail ou d'une soudaine pénurie d'étoffes. Sa réputation de vilain canard dégarni l'avait devancé tant les cancans se déplaçaient vite dans Gargano.

– Mpf… Avez-vous de quoi payer, au moins ?

– L'argent n'est pas un problème, éluda Cand avec assurance.

– Mpf, répéta le vieillard, qui a défaut de conversation, avait de la suite dans les idées. C'est que, voyez-vous, avec le Grand Bal de l'Oiseau-lyre ce soir, et… hgrm… je ne peux guère vous proposer que les services de… ma fille.

Au ton du vieux tailleur, Cand sentit qu'il lui coûtait de dire cela. Il craignit un instant de se retrouver entre les mains d'une fillette qui n'avait comme seule expérience que l'habillement des poupées. Cela dit, c'était ça ou rien. Il décida de tenter sa chance et signifia son approbation d'un hochement de tête. Le vieil homme frappa dans ses mains et appela :

– Mariaux, viens ici tout de suite !

– Oui, Père ! répondit une fraîche et délicieuse beauté de dix-sept printemps. Son visage de jeune femme gardait quelques-uns des traits les plus adorables de l'enfance, même si ses yeux reflétaient déjà une précoce maturité. Elle avait tiré ses cheveux blonds en un chignon simple, et ne portait qu'un corsage noir et une jupe de laine grise. Pourtant, la rusticité de la tenue ne parvenait pas à masquer les attributs fermes et affirmés de sa féminité.

– Confectionne donc un costume d'apparat pour ce jeune homme, selon les spécifications qu'il te donnera.

– Bien Père, acquiesça avec empressement la péronnelle. Le coup d'œil qu'elle lança à Cand était sans nul doute professionnel, destiné à jauger les quantités de tissus nécessaires et les mensurations du modèle, mais son destinataire ne put s'empêcher de le trouver un peu plus appuyé que de raison.

– Voulez-vous me suivre par ici, Messire ? Nous serons plus à l'aise… ajouta-t-elle avec la moue de plaisir que ferait une enfant en savourant une douceur.

Cand marqua un temps d'arrêt, puis entra dans le petit cabinet adjoint à la boutique.

– Pourriez-vous retirer votre rustique accoutrement, Messire ? Que je puisse juger plus précisément de vos mensurations. Il y avait de la fausse candeur dans sa voix et du vrai désir dans ses yeux. Cand se surprit à rougir, mais s'exécuta. Pour cacher son trouble, il lança en direction du tailleur, toujours derrière son comptoir de chêne :

– Excusez ma curiosité, maître Rendebour, mais pourquoi cette réticence de tout à l'heure concernant votre fille?

– Bah ! cracha le père. Tailleur, ce n'est pas un métier convenable pour une jeune fille… Mariaux jouait de la mesure-étalon — qui n'avait jamais si bien porté son nom — avec dextérité, profitant de chaque occasion pour frôler le corps de son modèle.

– Elle me paraît pourtant bien connaître… son affaire, s'étrangla Cand, plutôt ému.

– Ah, cela, elle peut ! C'est moi qui le lui ai tout enseigné.

Dans son logis, le jeune Cand émit un hoquet de surprise.

– Mais non, Messire, ce n'était point là mon propos, continua le vieil homme, inconscient des émotions contradictoires qui torturaient son client. Seulement, l'artisanat est une affaire d'homme. Qu'une femme sache repriser les chausses, filer et tricoter la laine, je l'admets sans peine. Mais nous parlons là d'artisanat. Autant dire d'art. A-t-on jamais vu femme douée pour les arts ? Que nenni, Messire ! Le Seigneur a fait la nature féminine ainsi, dans Son infinie sagesse.

Le tailleur prolongea sa diatribe, sans se préoccuper de savoir si Cand le suivait dans ses propos. Celui-ci, au reste, était engagé dans une conversation autrement plus intéressante.

– Ne prêtez point attention aux propos de mon père, Messire.

– Mon nom est Cand. Qu'entendez-vous par là ? l'interrogea-t-il en glissant un coup d'œil vers la porte menant à la boutique.

– Depuis que Mère est partie pour son dernier voyage, Père n'est plus qu'une sorte de fantôme, une âme en peine. Il a cherché le réconfort dans la religion et dans l'adoration de divers dieux. Récemment, il s'est converti à la foi des chrétiens. Il me considère comme son plus grand trésor, mais en ce faisant, il m'enferme. Et je me sens flétrir comme une de ses malheureuses fleurs que l'on prive d'air et de lumière, sanglota Mariaux

– Voilà qui est bien mal agir de sa part et fort triste pour vous, dit-il mi-figue mi-raisin. Vous ne sortez donc jamais ?

– Hélas ! Il ne le permet point. Toute la misère du monde s'était donné rendez-vous dans cette petit phrase laconique.

– N'irez-vous donc point au bal, belle Mariaux ? demanda l'impénitent séducteur. Il y eut un bref éclair de malice dans les yeux de la donzelle, qui en chassa sur le champ les sombres peines.

– Est-ce une invitation formelle, Messire Cand ?

– Considérez, chère demoiselle, mon invitation comme une infime partie de cette indemnité que je me ferai un bonheur de vous verser et que vous doit une fortune jusqu'à présent injustement morose. Mais, ajouta-t-il, à la condition expresse que le travail soit à la hauteur de mes espérances !

Mariaux sourit, radieuse.

– Nul prince ne sera mieux habillé que vous, Messire Cand ! Elle s'élança vers l'atelier, laissant sa gracile silhouette imprimée sur les rétines du jeune homme.

– Que disiez-vous donc, Messire ? lança le tailleur depuis sa boutique.

– Que vous aviez sans nul doute raison sur la nature féminine et l'infinie sagesse du Créateur, maître Rendebour.

Parmi les besoins les plus élémentaires de l'humanité se trouvent le manger et le boire, mais aussi le vêtir. Nécessité pour faire face aux rigueurs du climat, il est tout autant un indicateur du rang social, une affirmation de soi par rapport aux autres. Dans les Isles Anciennes, on juge facilement une personne aux vêtements qu'elle arbore, car les différences de prix sont telles entre les habits communs des gens ordinaires et la recherche esthétique des nobles que c'est véritablement un monde qui les sépare. Tout différencie celui qui possède d'importants moyens de celui qui n'en n'a guère : le tissu, le coloris, la coupe, les accessoires. Le vêtement permet de distinguer le riche du pauvre, le citadin du campagnard, l'ambitieux du modeste. C'est dire combien son choix est important et qu'il ne se fait pas à la légère. S'habiller c'est dire qui l'on est, ou, au moins, qui l'on veut être.

Les tissus

Introduction

Comme pour tant de choses élémentaires, l'humanité a trouvé de quoi se vêtir sur le dos des animaux – laine, soie, cuir, peau, fourrures –, mais aussi dans le règne végétal avec le lin et le chanvre. Dans les Isles, ce sont avant tout les draps de laine et de lin qui constituent le tissu courant du peuple, en ajoutant la fourrure pour les vêtements d'hiver. Contrairement à ce que leur coût modeste pourrait laisser supposer, même ces matières largement répandues demandent de la compétence et bien du travail avant d'être achetée à l'étal du drapier.

La laine

Un troupeau de moutons paissant sur des prés ingrats d'Ulfland du Nord, ou gravissant avec aisance les pentes abruptes du volcan Kro en Scola : une vision courante pour le voyageur qui traverse l'archipel. S'il est vrai que la viande de ces animaux est une importante ressource de certaines régions pauvres, il n'en reste pas moins que les moutons sont avant tout élevés pour leur laine.

Ils sont tondus à la fin du printemps, à la fin du mois d'iúil, dans la plupart des régions. En Godélie, en Ulfland du Nord et dans le nord et l'ouest du Dahaut, la tonte ne se fait, en principe, qu'à la mi-lúnasa, en raison d'un climat plus rude. A l'issue de ce premier travail, excessivement physique, l'éleveur dispose d'une masse de poils de diverses teintes, mêlée de graisses, de feuilles, d'herbes et de petit cailloux...

La laine, ou plutôt l'amalgame dans lequel elle se retrouve, est alors longuement lavée à l'eau froide, souvent dans l'eau courante d'un ruisseau grossi par la fonte des neiges. Un second travail passablement physique qui impose de masser des heures durant des paquets compacts de laine pour les débarrasser des corps étrangers qui y ont trouvé refuge. Ensuite, pour terminer le rinçage, les paquets sont portés dans des abreuvoirs ou dans des bassines de grande dimension pour y être dégraissés à l'aide de cendre ou d'une fleur, la saponaire, et d'eau bien froide.

Après quelques heures de séchage, vient le moment du cardage. Les cardes sont des planches de bois sur lesquelles ont été fixées des multitudes de clous. A l'aide de deux cardes, tête-bêche, on s'applique à transformer la masse confuse issue des opérations précédentes en une sorte de tissu dont les fibres, raisonnablement alignées, pourront être utilisées. Le feutre, un bloc nettement moins enchevêtré de fibres de laine, obtenu, on le roule et on le fixe sur une quenouille. De là, en en tirant des portions avec la main et en les torsadant patiemment, on lui donne la forme d'un fil de plusieurs dizaines de pas de long. Les poils mesurant en moyenne moins d'un pied, il faut donc les enrouler partiellement les uns sur les autres pour obtenir le fil désiré. C'est pourquoi les espèces de moutons à poil long sont tellement appréciées, on obtient en effet, avec leur laine, des fils plus fins qui permettent de tisser des draps de grande qualité.

Le fil est ensuite tissé à l'aide de métiers qui peuvent fournir une trame en losange ou en chevron. Le sergé est une étoffe présentant des lignes diagonales au relief plus ou moins marqué. Le tissu de laine peut être ensuite foulé dans de grand bacs d'eau chaude pour lui donner un aspect et une texture plus douce. Le drap ainsi obtenu, un lé de moins de deux mètres de large pour une dizaine de mètres de long, est teinté avant de parvenir finalement entre les mains du tailleur qui le transformera en vêtement.

Outre le drap de laine plein, l'on rencontre une déclinaison onéreuse de ce genre d'étoffe, réservée hélas au plus nantis. Le brocard, tel est son nom, est un drap deux tons – voire plus – assez rigide présentant des motifs floraux figurés ou des formes géométriques entrelacées. Il s'obtient au cours d'un long façonnage au métier à tisser en utilisant des fibres de teintes diverses colorées avant tissage.

Il y a une autre manière de mêler un fil de laine pour confectionner des pièces de vêtement, il s'agit du tricot. On peut l'exécuter « à l'aiguille » ou au moyen de deux ou plusieurs aiguilles. Cette méthode fournit toute une variété d'accessoires vestimentaires qui va des chaussons pour jeunes enfants au bonnets de nuits. Elle a l'immense avantage d'être accessible au gens modestes et occupe ainsi les longues soirées d'hiver des paysannes hybrasiennes.

La soie

Cette matière, loin d'être aussi répandue que la laine, car plus onéreuse, est très appréciée des monarques des Iles Anciennes qui voient dans son lustre l'exact reflet de leur

grandeur. Il n'y a pas de production de soie dans l'archipel hybrasien. Les soieries proviennent soit de l'Orient lointain – ce sont les plus chatoyantes et les plus recherchées – soit de l'Andalousie maure qui fournit une étoffe admirable certes mais moins prestigieuse que la byzantine. A cette étoffe noble par excellence, le tisserand oriental aura à cœur d'adjoindre d'autres matériaux précieux tels que fils d'or ou d'argent, perles et joyaux. Le vêtement obtenu, ainsi rehaussé, se présentera le plus souvent sous la forme de manteau ou de robe, et célébrera de la belle manière le couronnement d'un prince fortuné ou d'un seigneur du haut clergé chrétien.

Le velours est un épais tissu de soie au tissage complexe qui laisse en surface des poils qui créent un effet volumineux et opulent. Au sens strict, c'est le genre de tissage qui fait le velours, pas la matière ; on pourrait ainsi parler de velours de laine ou de velours de lin. Pourtant, l'usage a réservé ce nom aux seuls étoffes de soie.

Le satin est une variété particulière de tissu de soie. Il offre au regard un aspect brillant et lustré très prisé dans les cercles de la haute bourgeoisie, en particulier dans les Isles Extérieures et en Lyonesse.

Il existe cependant des toiles de soie plus abordables, de qualité moindre, destiné à un usage moins faste. Le « samit », étoffe unie produite dans les Pouilles, offre un aspect satiné et luisant agréable à l'œil. Le « cendal », plus grossier, est utilisé pour doubler les beaux vêtements de soie ou de laine ou pour confectionner des accessoires comme les coussins.

C'est sous la forme de galons et de rubans que la soie se rencontre le plus souvent. Le tissage au carton permet de réaliser, à partir de différentes fibres, des rubans aux motifs plus ou moins élaborés qui donneront des ceintures ou borderont de précieux habits.

Le lin

Le parcours de la fibre de lin est au moins aussi complexe que celui de la laine. Il ne constitue pas le seul végétal qui se fasse vêtement, c'est aussi le cas du chanvre et, moins souvent, du genêt et de l'ortie. En fait, c'est bien l'ensemble des plantes dont les fibres autorisent une transformation en fils qui est concerné.

Le lin, comme les autres végétaux, est abandonné sur les champs qui l'ont vu pousser et régulièrement arrosé pour accélérer son pourrissement, nommé rouissage. Dans ce cas, ce ne sont pas moins de trois à six semaines qui seront nécessaires. Pour les gens pressés, il est possible de le plonger tout à fait dans l'eau, ce qui réduit notablement le temps et ne nécessite guère que quelques jours, au plus deux semaines. Le désavantage de la seconde méthode réside dans la constante surveillance que la plante nécessite, afin d'éviter que le pourrissement ne dépasse le stade utile et que le lin ne soit plus qu'une pâte informe et inutilisable. Le rouissage permet de désolidariser les fibres de la plante et, ainsi, de les préparer à la suite du traitement.

Le lin est broyé afin de le débarrasser de tout ce qui ne servira pas, c'est-à-dire tout ce qui n'est pas la fibre longue de la plante (entre autres l'écorce, excessivement cassante). Juste après, les fibres sont teillées, battues, comme les blés fraîchement moissonnés, à l'aide de massues et de maillets de bois. Ici, il s'agit d'écraser la fibre et de la préparer à l'étape suivante correspondant au cardage de la laine et nommée ici peignage. Il s'agit donc d'aligner les fibres pour les préparer au filage, une opération un peu plus facile à réaliser avec le lin qu'elle ne l'est avec la laine car les fibres sont passablement moins entremêlées. Le peignage exige néanmoins beaucoup de prudence car les fibres sont fragiles et leur destruction plane constamment au-dessus de la tête du peigneur. Cette étape permet de séparer la filasse, destinée à devenir vêtement, des portions trop fines ou trop fortement enchevêtrées (étoupe et chênevotte) qui serviront dans la marine, par exemple, pour calfeutrer les coques des navires.

Le filage est la dernière étape de la préparation du lin. Il se pratique de façon tout à fait comparable au filage de la laine mais offre des difficultés plus grandes. Plus longues que les poils du mouton, celles du lin, qui atteignent facilement les deux pieds, s'avèrent cassantes et dépourvues des petites aspérités qui facilitent le filage de la laine. Leur manipulation est donc très malaisée, nécessitant de l'expérience, du doigté et... beaucoup de salive ! En effet, la fibre devient plus résistante à la torsion nécessaire à sa transformation en fil si elle est régulièrement humectée et, si de l'eau suffit à cet effet, la salive se révèle nettement plus efficace grâce à sa viscosité.

Un maître drapier.

La toile de lin s'obtient de manière similaire au drap de laine et connaît une production égale dans des ateliers de tissage spécialisés. Il existe plusieurs qualités de toiles de lin. Les plus chères sont presque blanches, très fines et lisses, elles s'approchent de l'aspect de la soie, mais sans le lustre, le lin restant terne. La toile de lin grossière appelée futaine et parfois mêlée de chanvre présente au toucher une surface rugueuse et une pigmentation grise ou écrue piquée de points sombres trahissant la présence d'impuretés. Le lin, qui peut être tissé au moyen de métiers simples et peu coûteux, fait l'objet d'une production « familiale » au sein des chaumières paysannes, qui peuvent soit garder cette production pour leur propre usage soit la revendre lors de marchés ou à des drapiers ambulants.

Le lin est presque exclusivement destiné à la confection d'habits de dessous. On l'emploie aussi pour les coiffes de la gent masculine ou féminine, riche ou modeste. Les étoffes les plus rudes protégerons l'artisan ou la paysanne sous la forme de tablier.

La fourrure

Le monde animal fournit une grande variété de peaux susceptible de protéger des rigueurs du froid mais aussi de d'habiller avec avantage princes et seigneurs. Là aussi le volume de la bourse détermine la qualité et la beauté de la pelleterie. Mais que l'on soit fortuné ou gueux, rares sont ceux qui portent la fourrure le poil tourné vers l'extérieur, trop évocateur de la sauvagerie dont veut s'écarter l'homme civilisé. Elle sert donc à doubler des vêtements de laine ou de soie et n'apparaît que pour border une encolure, un poignet, sur un revers ou au gré d'une ouverture d'un manteau fendu. Toutes les pièces vestimentaires

ou presque peuvent êtres fourrées, des bottes au bonnet, en passant par les gants, les manteaux, les capes, les robes, tuniques, chainses et bliauds.

Au sommet de la hiérarchie des fourrures, réservées aux goût raffiné de la noblesse, l'on trouve la zibeline, l'hermine et le vair, en provenances des royaumes nordiques du continent.

La fourrure de l'hermine, une sorte de martre, est très appréciée des monarques et des princes de haut rang. Son somptueux pelage hivernal, d'un blanc éclatant moucheté de noir, est devenu le symbole de l'opulence et du pouvoir. Elle double surtout les manteaux et les longues capes, parfois gants et coiffes.

La zibeline, tirée d'un animal proche de la fouine, offre à l'œil la profondeur d'un noir brillant nuancé parfois de brun très foncé. Aussi rare et coûteuse que l'hermine, sa cote auprès des puissants reste faible, car ceux-ci lui préfèrent souvent la pelleterie claire.

C'est un petit écureuil qui fournit le vair et le menu-vair, respectivement le dos gris et le ventre blanc du rongeur. Les deux fourrures peuvent s'utiliser séparément pour confectionner la doublure, mais l'alternance des tons est largement plus appréciée parmi la noblesse des Isles et du continent.

La bourgeoisie se contente de peaux moins onéreuses, comme celle du renard, du castor, du lapin et du chat sauvage. Elle se laisse plus guider par l'utilité que par l'ostentatoire dans le choix d'une fourrure. Certains marchands ne dédaignent pas nous plus l'agneau pour fourrer leurs habits.

En ce qui concerne le petit peuple, la seule pelleterie accessible reste le lapin et le chevreau. Mais rares sont les femmes qui ne possèdent pas un gilet fait de peau d'agneau retourné. Les homme se contente pour la plupart d'accessoires fourré comme les gants ou les toques. Parmi les chasseurs et les marginaux vivants dans les profondeurs sylvestres, l'habit se couvre au dehors de poils empruntés à des peaux de loups ou d'ours.

A titre indicatif, car leur emploi reste confidentiel dans les Isles Anciennes, on peut citer les pelleterie exotiques tirées d'animaux fabuleux vivant dans l'Orient lointain comme celle du tigre avec sa fourrure feu rayée de noir ou dans le sud de la Mauritanie avec cet autre prédateur félin à la robe fauve tachetée ou luisante comme la nuit.

Quant au cuir, peau débarrassée de tout poil, il n'est employé que dans les cas de protection, gants et tabliers, armures, ou dans la confection d'accessoires, bourses et ceinturons, harnachement et sellerie, et bien entendu dans la réalisation de bottes ou de chausses.

Les teinturiers et les couleurs

Introduction

Une fois la matériau récolté, traité, puis patiemment tissé, il doit recevoir sa couleur définitive, une opération loin d'être innocente. Le teinturier est fort mal vu de l'ensemble de la population, pour plusieurs raisons. La première réside dans l'étrange pouvoir qu'il possède sur la matière ou plus précisément sur sa transformation. Comme les magiciens, mais plus proche du commun - car qui peut prétendre habiter à quelques mètres d'un mage ? -, il manipule les fondements mêmes de l'existence, les secrets colorés des tissus. Mais cette raison ne suffit pas à elle seule à expliquer la méfiance qu'on témoigne à l'artisan. Il faut en ajouter deux autres. D'une part, le teinturier porte les stigmates de ses efforts presque alchimiques, le dessous de ses ongles bleus, rouges ou jaunes le désigne comme un homme à part. D'autre part, son officine dégage des vapeurs et des nuages nauséabonds, de même qu'elle colore l'eau vive de teintes suspectes, des indices sérieux qui tendent à laisser penser que la magie qui s'y accomplit n'a rien à voir avec la magie blanche... Pourtant, tout le monde reconnaît et admire autant qu'il le craint son art consommé de la couleur sans lequel le monde serait bien triste. Comment imaginer soirée aristocratique sans froufrous rouges, sans pourpoints bleus et sans chemises de soie lavandes ?

Le corps de métier se divise en deux branches qui, sans être véritablement antagonistes, ne se parlent guère, car leurs méthodes de travail et leurs problèmes diffèrent passablement. Il s'agit des teinturiers du rouge et des teinturiers du bleu. Les premiers sont responsables des couleurs rouge et jaune, alors que les seconds teignent en bleu, vert et noir. En plus des questions de mode qui ruinent parfois la moitié de la confrérie parce que ces messieurs et ces dames de la noblesse décident soudain de ne plus porter de rouge pendant quelques années, les deux branches de teinturiers font face à des problèmes si différents que l'appellation de guilde pour l'ensemble de la profession semble assez excessive ; peut-être aurait-il mieux valu fonder une guilde pour chacune de ces deux confréries. La principale différence qui sépare les deux types de teinturiers réside dans l'usage des mordants. Les mordants sont des substances qui permettent de nettoyer en profondeur les fibres des tissus et ainsi de permettre à la teinture de s'y déposer avec vigueur et ténacité. L'alun est la meilleure et aussi la plus chère de ces substances. C'est un sel astringent qui est extrait en Egypte, en Syrie et en Asie Mineure, où la qualité du produit est remarquable, mais aussi en Blaloc.

La symbolique des couleurs et les mélanges

On le sait, les mages, épris de toute éternité de symboliques absconses et de sciences approximatives, ont prêté aux couleurs des propriétés et des résonances propres à leur expérience des arts occultes. Leur système de valeur, interne à leur étrange profession, n'a que peu franchi les portes de leur cénacle très fermé. Seul le vert en est sorti, connoté négativement comme la couleur magique par excellence.

Dans la société civile, les couleurs ont acquis des résonances plus ou moins positives, plus ou moins valorisantes. Dans l'Antiquité, la couleur par excellence était le rouge, le pourpre des triomphateurs pour être plus précis, obtenu à partir de recettes à présent perdues. De nos jours, la gamme des couleurs nobles est plus éclectique et, suivant les années ou les lieux, de véritables modes voient le jour, s'affrontent et se transforment. Malgré cela, il convient de noter quelques lignes de force largement répandues dans les Isles Anciennes, des interprétations courantes qui rappellent, à qui pourrait l'oublier, que choisir une couleur plutôt qu'une autre n'a rien d'innocent.

Les belles couleurs, celles des nobles personnes, sont avant tout le rouge et le bleu. Pas n'importe lesquels, bien sûr ; il s'agit du rouge de la meilleure des garances, ou mieux encore celui du kermès, pour ceux qui ne craignent pas de grever sévèrement leur budget, et du bleu de la guède la plus sombre. Le jaune est une couleur récemment promue à un certain succès, symbolisant l'originalité et le défi aux acquis. C'est une couleur dangereuse que se réservent ceux qui sont assez sûrs d'eux-mêmes et qui ne craignent pas de voir leur défi chromatique être relevé par leurs adversaires politiques ou leurs ennemis du jour. C'est la couleur des intrigants, du moins celle des intrigants assez courageux pour affirmer haut et clair leurs espoirs. Le noir est par excellence la couleur des serviteurs. En mal d'intensité, elle ne permet pas de réaliser des vêtements vraiment éclatants, c'est donc la couleur discrète des personnes qui se complaisent dans l'ombre. Il arrive pourtant que certains hauts dignitaires en arborent la teinte, mais c'est alors pour souligner le service qu'ils rendent à l'Etat de tout leur être. Le noir n'est alors porté que sur une partie seulement du costume et s'accompagne des couleurs vives de la noblesse. Seules les familles royales s'autorisent des costumes presque exclusivement noirs, et relevés par des fils et des broderies d'or. C'est qu'ils incarnent au plus haut degré les vertus de service de l'Etat et qu'ils ont les moyens de se procurer des vêtements soigneusement teints qu'ils ne porteront qu'une fois, et qui pourront ainsi offrir le degré de noir le plus intense. De son côté, le blanc, peu satisfaisant lui aussi, est réservé au deuil et aux symboliques de sainteté et de virginité. C'est une teinte mal pratique, toujours insatisfaisante que les riches n'utilisent dans leurs costumes de cour que pour délimiter deux portions vivement colorées qu'ils désirent ainsi différencier nettement et auxquelles ils souhaitent redonner une forte individualité. Quant au blanc des gens du peuple, il n'en n'a guère que le nom et il serait bien souvent plus honnête de parler vêtement non teint que de vêtement blanc. Troisième et dernière teinte impossible à obtenir de façon un tant soit peu intéressante, le vert n'intéresse que ceux qui ont quelque chose à dire. Le vert est la couleur par excellence de l'éphémère qu'elle symbolise, pour ainsi dire, organiquement. Instable, elle en est venue à symboliser la fugacité de l'existence, la chance et la malchance, les périodes de transformation, adolescence et vieillesse. Elle recouvre les tables de jeux de hasard des tripots, orne les épaules des jeunes pages à leur entrée au service de leur seigneur ou accueille le visiteur des boutiques d'objets étranges importés de loin. Elle rejoint là les systèmes symboliques des mages, car quoi de plus instable que la magie ?

Les mélanges

La raison principale de la défiance de la population envers les métiers de la couleur résident, on l'a vu, dans l'aspect magique du contrôle sur la matière dont semble profiter l'artisan, contrôle souvent considéré comme un empiètement sur le domaine du divin, qu'il s'agisse du Dieu chrétien ou des différents dieux des nombreux panthéons encore adorés sur Hybras. Dans cette optique, le mélange de couleurs revient à décupler ce pouvoir, une violation plus grave encore des prérogatives divines. Créer du violet, par exemple, en mêlant rouge et bleu semble une audace inacceptable, car cela s'approche par trop de l'acte divin par excellence, la création. Le teinturier ferait en effet surgir du néant une couleur nouvelle. Ainsi, les mélanges sont véritablement tabous et on teindra en violet à partir de certaines espèces de garance que l'on laissera plus longtemps en cuve ou par l'usage de mordants différents de l'alun, le tartre par exemple.

Cette interdiction des mélanges agace, sur Hybras, certains érudits peu portés sur la chose religieuse, qui regrettent que la raison ne l'emporte pas sur des craintes infantiles (c'est leur propos). L'un d'entre eux, un dénommé Vitancras de Hafley, qui enseigne à Twissamy dans la faculté des arts libéraux, a fait éclater, il y a deux ans, un véritable scandale en rendant public le résultat des recherches qu'il a entreprises dans le plus grand secret depuis de longs mois. Non seulement il prétend que l'on peut à tout coup prédire la couleur qui sortira d'un mélange, mais encore il bouleverse complètement les connaissances avérées des maîtres du savoir en affirmant avoir classé les couleurs selon une échelle de valeur qu'il nomme spectre. Ses détracteurs n'ont pas hésité longtemps à le surnommer le fantôme de Twissamy, faisant allusion à la terminologie étrange qui est la sienne et à son état futur dès que les dieux se seront rendu compte de l'extrême

Noble dame en quête d'un tissu rare.

étendue de sa faconde... Quoi qu'il en soit, il prétend que les couleurs peuvent toutes être obtenues à partir de trois teintes fondamentales, le bleu, le rouge et le jaune, propulsant du même coup ce dernier au rang des couleurs les plus nobles ! Pire encore, il préconise d'abandonner toutes les techniques connues pour l'obtention du vert et de mêler, dans une cuve mordancée, un principe bleu et un principe jaune pour obtenir un vert parfait. Certains de ces détracteurs le suspectent d'ailleurs d'avoir lui-même entrepris les expériences dont il décrit les résultats, car il s'est présenté en chaire dans les mois qui ont précédé la publication de ses travaux avec des gants qui cachent, affirment-ils, l'infamie de sa nouvelle condition de tripatouilleur de couleur. Chassé de sa chaire quelques semaines à peine après ses fracassantes déclarations, nul ne sait où il est allé.

A peine moins condamné, le bariolage de vêtements à l'aide de rayures, de carreaux ou de losanges est considéré assez unanimement comme une marque particulièrement révélatrice d'infamie. Cette crainte provient d'un tabou à la fois semblable et différent de celui qui interdit les mélanges. Autant ceux-ci sont-ils compris comme une appropriation indue des pouvoirs divins par de simples mortels, autant la pratique du bariolage par superposition trahit-t-elle un caractère changeant, comparable à celui des loups-garous ou des monstres protéiformes. Celui qui porte des rayures affiche en effet plusieurs messages simultanément à la vue des hommes, montrant par là, sans l'ombre d'un doute, son caractère tortueux et ses prétentions sans borne et sans logique. Ainsi, comment considérer celui qui porterait un pourpoint rayé de noir et de jaune ? Se fait-il serviteur ou, au contraire, affirme-t-il sa volonté de grimper les échelons et de défier ceux qui le surpassent encore ? Il montre là, vraisemblablement, un caractère dangereux et instable qui le met en marge de la société. Les vêtements ne sont considérés comme bigarrés que s'ils portent sur un même plan plusieurs couleurs. Le fait de porter une chemise jaune et un manteau noir ne choque pas, contrairement à une chemise aux carreaux en alternance jaunes et noirs.

Pour toutes ces raisons, les rayures sont rares et se trouvent réservées à deux catégories sociales bien spécifiques : d'une part aux marginaux : prostituées, bouffons, lépreux, condamnés, parjures, infirmes, pour n'en citer que quelques uns ; d'autre part, et paradoxalement, aux cours les plus prestigieuses - mais ne sont-elles pas à leur manière en marge de la société ? Elles servent alors à rappeler les armes du royaume ou du prince dont elles évoquent la disposition des couleurs. On les rencontre alors partout, dans les salles de réception, sur les livrées de la soldatesque et de la domesticité, et même sur la personne royale.

Le costume et les pièces de vêtement

Introduction

Il existe autant de costumes que de degrés de richesse ou de pauvreté. La première chose que s'offre le compagnon reçu dans sa profession, le maître nouvellement nommé ou le paysan qui profite d'une bonne année, c'est un vêtement pour crier au monde sa réussite et son nouveau statut. Ainsi, les gens des Isles Anciennes sont-ils très attentifs à tout nouvel atour arboré par leurs amis et connaissances mais aussi par tous ceux qu'ils sont amenés à croiser dans les ruelles et sur les places de marché des villages et villes d'Hybras et des Isles Extérieures. Pourtant, il convient d'opérer une distinction, toujours la même, entre le vêtement de ceux qui sont vraiment riches – la plus grande partie de la noblesse et de la haute bourgeoisie des marchands et hommes d'affaire – et celui du reste de la population. La complexité, les matières, les couleurs, tout différencie le vêtement des puissants de celui du commun. Une fois encore, si l'habit ne fait pas le moine, il fait le riche et le puissant.

L'acquisition du vêtement

Pour satisfaire la nécessité de ce vêtir, les habitants d'Hybras ont recourt aux talents d'une foule d'artisans qui les pourvoiront, contre monnaie sonnante et trébuchante, en divers pièces, chausses et accessoires.

Au commencement il y a le drapier. Bien sûr, ses produits, les draps de laine ou de soie, les toiles de lin ou de chanvre sont passés par plusieurs ateliers, du cardage au filage, du tissage à la teinture, avant d'aboutir chez lui, mais ce n'est qu'à partir de ce dernier que le client peut commencer à faire son choix. Car c'est bien chez le drapier que ce fera le difficile choix de la matière, de la qualité, de la couleur de l'étoffe dont s'emparera ensuite le tailleur pour confectionner le vêtement. Si les puissants engrangent de forts métrages de draps pour leurs besoins personnels ou celle de leur domesticité, le commun mesurera sa pièce de tissu à l'aune de sa bourse, c'est à dire au plus juste.

Toute personne désireuse de se vêtir se rendra donc chez le tailleur, munie de quelques longueurs d'étoffe, qui prendra ses mesures, découpera les étoffes amenées, et coudra les pièces ainsi obtenues pour former le vêtement final. Cet artisan ne possède ni ne vend de tissu, il est rétribué à la mesure et à la coupe. Ses tarifs comprennent cependant le fil – de soie ou de lin – qu'il fournit. Une personne suffisamment riche, un monarque par exemple, aura son propre tailleur attitré, qui vit sous son toit ou ailleurs en ville, et ne s'occupe que de sa garderobe. Le fourreur, un tailleur spécialisé, s'occupe de doubler les habits de pelleterie pour les rudes hivers hybrasiens et servira une large clientèle ou n'exercera son art, à l'instar du tailleur, qu'à titre privé. Selon le type de vêtement, et la mode du moment, on peut faire appel à d'autres artisans comme le pourpointier, spécialisé dans le façonnage de tuniques ajustées surpiquées, ou le chaussetier dont le nom – suffisamment évocateur – se passe de tout commentaire.

L'homme, et bien entendu la femme, soucieux de la bonne finition de sa mise aura recours au mercier qui le pourvoira en rubans, boutons, agrafes, lacets et aiguillettes. Il trouvera chez lui aussi passementeries, cordons, galons et verroteries. Et puisqu'il est question de mercerie, le chaland peut acheter dans ces échoppes quantités d'accessoires vestimentaires : bonnets, ceintures, courroies, chasubles, aumônières, bourses, gants, et parfois même couteaux et poignards dans leurs fourreaux. Pour parfaire la finition de l'habit reste encore les broderies qui en rehausseront l'éclat de fils d'or et d'argent, de perles ou de pierres.

Seuls les miséreux et les fols se promènent sans chaussures et sans coiffes. Le cordonnier pourvoira son honorable clientèle en bottes, montantes ou pas, bottillons, brodequins, lesquels seront en cuir ou en toile, et quelques fois fourrés. Il aura également des sandales, fines au laçage compliqué ou robustes avec des semelles de cuir ou de bois. En ce qui concerne la tête, cela reste l'affaire du chapelier qui aura le constant souci d'offrir le dernier cri de la mode de cour, panaché de plumes ou couronné de fleurs, mais aussi les simples coiffes de feutre, de toutes formes et couleurs, les voilages complexes et les bonnets de lin.

Il est un genre de mise, apanage de la classe guerrière, dont il convient de mentionner l'existence sans toutefois développer à outrance les caractéristiques : l'armure. Qu'elle soit de cuir, renforcée de clous ou de métal, de mailles ou de pièces d'aciers juxtaposées, l'armure ne se fabrique et ne s'acquiert que dans des grands centres de production dont les plus réputés se trouvent à Milan ou à Avallon. Dans ces ateliers, où œuvrent bourreliers, trefileurs et batteurs de fer l'on peut acheter des broignes de cuirs, des jaserans ou des hauberts de mailles, des corselets de lamelles ou des harnois blancs – les plus chers – entièrement composés de plaques de fer. Le noble seigneur, soucieux de son armure et de celles de ces hommes de pieds, aura la bonne idée de s'adjoindre les services d'un armurier qui saura entretenir et réparer ce vêtement dispendieux qu'est l'armure.

Tous ces articles vestimentaires s'acquièrent donc auprès d'artisans capables à l'état de neuf, mais il existe d'autres moyen d'obtenir de quoi se vêtir sans bourse délier : par donation ou par legs. Le don de vêtements usagers, aux plus démunis, est un concept répandu en Hybras par les missionnaires chrétiens. Cette distribution, parfois publique, permet à de pauvres erres de renouveler leur garde-robe et aux bienfaiteurs de s'attirer quelque divine faveur. Elle profite également à certains membres de l'entourage d'un riche seigneur qui récompense ainsi un acte de bravoure ou une fidélité sans faille. L'heureux élu pourra alors payer les talents d'un tailleur pour ajuster – mais c'est plutôt rare – ou retailler un vêtement à sa convenance dans le costume donné. Il en va ainsi à tous les échelons de la société, car un vêtement se porte jusqu'à l'usure complète, et au plus bas, le ravaudage règne en maître. Une mise de bonne qualité peut se transmettre de générations en générations, perdant au fil des ans de sa superbe, de ses couleurs et quelques fois de ses formes, mais jamais de son utilité. Il arrive que ces transmissions de vêtements ne se fassent pas directement, elle requiert donc les service du fripier. Ce dernier, dûment patenté, parcours inlassablement les rues des villes et des bourgs pour récolter habillements et accessoires vestimentaires qu'il revendra par la suite, à vil prix, lors de marchés ou de foires.

Le vêtement du commun

Depuis des siècles, le vêtement a peu évolué. Constitué de nombreuses couches superposées, peu ajusté mais suffisamment serré pour ne pas entraver le mouvement, il ne cache pas sa première utilité : tenir chaud. L'élégance est réservée à ceux qui ont un statut supérieur ou à ceux qui désirent afficher une nouvelle position dans la société.

Le vêtement commun complet ne compte pas moins de cinq à sept couches suivant la façon de compter. Trois d'entre elles sont visibles, c'est sur elles que se concentrent les éventuels signes révélateurs d'un enrichissement. Il s'agit du bliaud, une tunique à manches s'arrêtant généralement aux genoux et éventuellement brodée ; de la chainse, portée par-dessous, mais apparaissant aux avant-bras, au cou, aux cuisses et sur les côtés, là où le bliaud est fendu ; et d'autre part des chausses, qui s'enfilent par le pied, qu'elles recouvrent entièrement, et qui montent jusqu'aux genoux ou jusqu'à l'entrejambes, selon la longueur du bliaud qu'elles vont rejoindre. L'ensemble de ces trois pièces est nommé robe. Par-dessous ces portions visibles du vêtement, les gens superposent un doublet, fait en général de deux couches de toile de lin portées sur le tronc, un gipon ou jupe, soigneusement lacé entre la chainse et les chausses, et un peliçon, vêtement sans manche porté sur le torse, à même la peau. Par netteté, comme l'on dit, il est encouragé de porter des braies, très courtes, en toile, autour de la taille et entre les jambes. Pour tenir les différentes couches, on porte une ceinture, parfois en cuir, mais le plus souvent en cordelette tressée, entre le bliaud et la chainse. Le vêtement masculin et le vêtement féminin diffèrent très peu, c'est à peine si le bliaud féminin se porte plus long, l'aspect pratique du costume s'imposant aux critères esthétiques ou moraux. La différence principale se trouve au niveau des vêtements féminins de dessous, puisque une pièce supplémentaire de tissu, en toile, vient soutenir les seins en les écrasant contre la poitrine à la manière d'un bandage. Pour se prémunir du froid, on jette par-dessus tout cela un manteau, une sorte de large cape, agrafée sur le devant, ample et dépourvue de manches.

Aux pieds, les hommes portent des chaussures de cuir brut, lacées sur le dessus montant parfois jusqu'à mi-mollet, sans languette. Les femmes portent des chaussures d'un cuir plus fin, elles aussi lassées très haut, parfois jusqu'aux genoux et pourvues de languettes. A la campagne, on porte aussi des sabots de bois et des sandales de corne, simples semelles pourvues de lacets. On va également bien souvent pieds nus, réservant le port des sandales aux terrains propres à blesser la plante des pieds.

En guise de chapeau, hommes et femmes se contentent d'un cercle, c'est-à-dire d'une simple bandelette pour retenir des cheveux, portés indifféremment mi-longs ou longs. La nuit, ils couvrent leur tête d'un linge de toile qui empêche les cheveux de s'emmêler excessivement et les protège des mouvements des personnes avec lesquelles ils se retrouvent au lit et qui pourraient s'en saisir par mégarde.

Depuis quelques années, certains artisans des villes, influencés par les vêtements de l'aristocratie, ont commencé à imiter certaines des innovations apportées par les modes nobiliaires. Ils ont raccourci le bliaud qui s'arrête parfois au bassin et ont, en conséquence, rallongé les braies qui forment un véritable caleçon et ne s'arrêtent que sous la ceinture, qui devient apparente.

Spécificités régionales

La description qui précède, valable dans la plupart des régions des Isles Anciennes, subit nombre d'adaptations locales. Les plus remarquables se produisent en Ys et dans les régions celtes, mais, alors qu'elles échapperaient à quelqu'un du continent, les différences de style entre Lyonois et Dauts, ou entre Dauts et Troices, sont instantanément remarquées par les gens des Isles. Tout le monde sait dans les Isles que le Daut a une

tendance naturelle à la vantardise, un penchant qui rejaillit sur son vêtement, toujours un tantinet plus recherché que ceux de même niveau social dans d'autres royaumes ; tout comme personne n'ignore la vocation maritime des Isles Extérieures et leur penchant pour des vêtements coupés plus près du corps et bien souvent dans les nuances océanes.

Le vêtement du paysan godélien diffère quant à lui notoirement de celui de ses semblables non-celtes, en particulier en ce qui concerne les vêtements de dessus. Il se compose en effet d'une chainse plus épaisse s'arrêtant aux genoux, qui remplace complètement le bliaud, absent, et de chausses courtes de cuir souple, retenues en haut du mollet par une cordelette. Par-dessus, s'ajoute une ceinture de cuir un manteau, qui ressemble en fait à une simple cape et qui se noue sur l'épaule droite. Il est très rare que le Godélien se laisse aller à la moindre recherche en matière de couleur, le matériaux (laine et lin) étant même souvent laissé au naturel. Voilà tout son vêtement ; ni chapeau ni chaussures ne viennent le compléter. Là encore, comme presque partout, ce sont les détails qui permettent de différencier les vêtements féminins de ceux des hommes : une chainse un peu plus longue, souvent terminée par un ourlet coloré, et un châle en tissu épais venant retenir les cheveux.

Dans la cité d'Ys, le vêtement court à l'antique s'est conservé presque intact jusqu'à nos jours. Il s'organise en deux couches successives, l'une formée par une chainse plissée tombant jusqu'à mi-cuisse, l'autre par une culotte de peau portée dessous. En complément, l'Ysséi ajoute un manteau circulaire retenu par une broche sur l'épaule droite. Aux pieds, il porte volontiers des bottes montantes de cuir souple ou de simples sandales quand le travail n'exige pas mieux. Le costume féminin, par opposition à ce qui se passe ailleurs sur l'archipel, est facilement discernable : la chainse se fait robe d'un seul tenant tombant jusqu'aux pieds, protégés par de simples chaussons pourvus d'une fine semelle. La femme d'Ys drape ensuite autour de son corps un vaste drap qui lui recouvre la tête où il est retenu par un diadème.

Le costume de l'aristocratie

Beaucoup plus complexe, largement plus mouvant, le costume aristocratique a subi ces dernières années des transformations importantes dont la plus frappante est sans aucun doute la différenciation très nette qui s'est faite entre les deux sexes.

Deux aristocrates habillés chez le meilleur tailleur de la ville.

Alors qu'un vêtement de paysan abandonné sur une chaise ne permet guère de dire s'il habille un homme ou une femme, le costume des classes supérieures n'autorise plus le doute. La variété individuelle est aussi une des caractéristiques du costume des riches, on ne s'habille ni comme hier, ni comme son voisin. Dernière grande spécificité, la variété extrême des tissus, couleurs, doublures et autres broderies qui font de ces pièces de véritables œuvres d'art, des merveilles parfois excessivement coûteuses.

Le vêtement masculin s'est très nettement raccourci en une génération : le bliaud, aussi appelé jaquette ou pourpoint, qui s'arrête généralement au bassin, et laisse le soin à des chausses de plus en plus visibles et de mieux en mieux mises en valeur de couvrir les jambes. Ces chausses deviennent de véritables culottes et enserrent les jambes de façon de plus en plus ajustée, requérant l'habileté d'un tailleur de qualité. La chainse bouffe souvent aux endroits où elle se fait visible et quitte les rivages du blanc pour oser des teintes fortes ou subtiles qui s'appliquent à mettre en valeur le bliaud. Lors des fêtes importantes, toutefois, la robe des puissants – constituée d'une seule pièce de tissu et non de plusieurs comme c'est le cas pour celle des humbles –, s'allonge énormément et s'en va traîner jusqu'au sol, seul vêtement visible sur lequel on arbore souvent ses armoiries. Les vêtements de dessous sont peu différents de ceux que portent paysans et artisans ; tout au plus faut-il en souligner la qualité et la finesse qui les oppose à la rugosité extrême des toiles communes. Quant au manteau, il se complique et s'ajuste, cessant de n'être qu'un vaste pan de tissu que l'on agrafe autour de son cou pour devenir un vêtement soigneusement coupé, parfaitement symétrique dont la longueur, réduite au milieu de la cuisse, rend plus importantes encore les chausses, visibles aussi bien en intérieur qu'en extérieur.

Les chaussures prennent des formes variées allant parfois jusqu'à l'extravagance, et nécessitent des cuirs fins. Qu'on regarde, pour s'en persuader, la mode d'Avallon, importée d'Aquitaine, qui les voit se recourber en une pointe fort longue et relevée et se couvrir de perles, de broderies et de fil d'or.

Les cheveux, portés eux aussi de plus en plus courts, sont retenus dans des chapeaux de formes variées, du grand chaperon de drap, qui peut se porter avec sa longue patte drapée sur la tête, ou posée sur l'épaule, à la barrette, sorte de toque, souvent ornée de fourrure, portée au sommet du crâne.

Le vêtement féminin, lui, s'est considérablement rallongé, mais il est moins diversifié dans ses formes. Il se compose presque exclusivement d'une robe longue – une pièce d'habillement d'un seul tenant comme c'est le cas des habits de cérémonie des hommes – pourvue de manches, aux formes parfois très complexes et d'une traîne monumentale. Les robes qui sont dépourvues de ces accessoires encombrants sont simplement nommées robes courtes. Même dans ce cas, les pieds de la dame restent couverts. L'encolure, les poignets et le bas du vêtement sont artistement mis en valeur par des doublures de fourrure ou de velours qui en délimitent finement les contours. Par-dessous, la dame porte des chausses, invisibles et donc peu recherchées, et une cotte lacée qui enserre solidement le corps et soutient les seins d'une façon bien différente de celle du commun, puisqu'elle les porte vers le haut et en souligne la forme.

La simplicité des couvre-chefs, réduits à la seule coiffure à corne, haute et complexe à laquelle est rattachée un ruban coloré, fait écho à celle des souliers, qui se réduisent à l'unique forme de bottines de cuir fin, lacées comme le sont celles du commun et largement moins ornementées que celles des hommes, puisque tout à fait invisibles sous les lourds pans de la robe.

Augmentant encore leur coût déjà prohibitif, les habits de l'élite sont couverts d'accessoires divers et variés : ceintures, gants, mouchoirs, boutons, diadèmes, bagues, perles et perlettes, broches brodées, agrafes serties, et bien d'autres encore. Certains nobles dépensent tant pour leur mise qu'ils y engloutissent une fortune équivalente à celle qui suffit à l'entretien de leurs écuries et de leur armement !

Spécificités régionales

Difficile de stigmatiser une région en particulier tellement les différences sont importantes au niveau de la noblesse où chacun s'efforce de trouver un style personnel et de le mettre en avant de la façon la plus évidente possible. Néanmoins, ce sont sur les mêmes particularismes que l'on achoppe : le celte et l'ysséi. Tous deux voient leur classe dirigeante se parer de costumes comparables à celui de leurs peuples, mais plus sophistiqués. Ainsi, les Trevenas ont-ils adopté un vêtement très comparable à la toge romaine, un drapé complexe sur une sous-robe de lin blanc qui laisse libre le bras droit au prix d'une paralysie presque complète du gauche, condamné à rester plié contre la poitrine à angle droit depuis le coude. Ce n'est pas un vêtement pratique et il arrive donc que les Trevenas adoptent une tenue plus proche de celle des simples habitants de la grande cité de l'embouchure de l'Evandre quand ils ont besoin de plus de liberté dans leurs mouvements.

Les nobles godéliens, pour leur part, reprennent presque exactement la forme du costume de leurs sujets mais y ajoutent deux éléments qui font toute la différence. D'une part la présence de couleurs vives, une caractéristique importante de quiconque possède du bien dans le royaume celte, d'autre part celle de chausses qui montent beaucoup plus haut, allant même souvent jusqu'à former une culotte sous les replis du bliaud.

La mode féerique

La mode hafeline réagit selon des critères bien singuliers parfois insaisissables. Si l'on retrouve les même règles que celles qui régissent l'habillement de cour des humains; les matériaux utilisés échappent souvent à la compréhension des mortels. Ainsi le manteau du roi d'un fort-de-fée pourra ressembler dans sa coupe à celui du roi Audry du Dahaut, mais il sera peut-être taillé dans un drap de laine de chatons de saule doublé d'un pelleterie de faux-bourdon. Et sa reine arborer une houppelande arachnéenne rehaussée de gouttes de rosées. Quant au reste de la cour, c'est du tout à l'avenant, au gré de la fantaisie débridée des hafelins. Certaines fées, coquettes à l'extrême, poussent l'élégance jusqu'à porter des robes mirifiques constituées de brume bleutée et de blancs pétales de rose vaporeux, et ornent leurs cous de rivières de larmes cristallisées. D'autres iront nues par tous les temps, d'autres encore se contenteront d'un pagne de fougères ou s'envelopperont dans un léger voile translucide. Quant aux représentants masculins, l'extravagance et le bariolage à outrance ne semble pas compter comme une faute de goût. Ainsi une paire de haut-de-chausses rayées menthe et rose, une chemise safran carrelée d'azur complétée d'un gilet lie-de-vin galonné de bouton d'or, constituera un habillement complimenté par l'ensemble du petit peuple. De manière générale, l'austérité et la rigueur sont à bannir lorsque l'on parle de mode hafeline. Force est de constater que les êtres-fées ne subissent aucune restriction quant à la colorations des étoffes qu'ils portent. La juxtaposition de tons criards, les rayures et les damiers, parfois mêlés, le rapiéçage détonant, sont hélas monnaie courante. Si la coupe des vêtements reste soumise au contraintes morphologiques de celui qui s'en pare, certains détails vestimentaires peuvent subir une transformation excentrique, sans grand soucis d'efficacité ou d'utilité. Une telle paire de chausses en feutre verra ses pointes s'élever et se recourber au-dessus de la tête de son propriétaire et résonner à chacun de ses pas au son des grelots fixés aux extrémités. Ou cet autre couvre-chef, porteur d'un nid de pinsons pépiants, se retrouvera perpétuellement assiégé par les deux géniteurs apportant vers et insectes à leur progéniture affamée.

Les chapeaux jouent un rôle essentiel chez les hafelins bien que tous n'en portent pas. Ce sont de simples fleurs ou de magnifiques champignons, des tapis de mousse odorants, ou encore les étoffes les plus rares. Mais quel qu'il soit, le chapeau est bien souvent davantage qu'un vêtement aux yeux de celui qui l'arbore, car l'être fée y voit une extension de lui-même. Retirez-le, et il se sentira véritablement nu. Il est en outre bien connu que les hafelins cachent leurs trésors les plus précieux sous leur chapeau.

Mais s'il est une chose dont les êtres fées raffolent plus encore que de musique et de couvre-chefs, ce sont les bijoux et tous les petits objets brillants qu'ils gardent précieusement à la façon des pies. Malgré les apparences, les hafelins sont terriblement possessifs et jaloux de leurs trésors. En fait, si on présente à un hafelin quelque objet d'apparence magique, en lui expliquant qu'il est très rare d'en trouver, il fera probablement des pieds et des mains pour l'obtenir, après avoir marchandé pour essayer de l'acquérir à vil prix. En fin de compte, il sera prêt à offrir n'importe quoi pour s'emparer de la bricole.

Le colporteur amateur a tout de même intérêt à se montrer prudent, car il est difficile de savoir d'avance ce qui aura l'heur de leur plaire et fort dangereux de se tromper, car ils mêlent à une conception de la valeur des choses bien différente de la nôtre une irritabilité passablement imprévisible. Proposer un diamant à un hafelin c'est prendre le risque qu'il ne le satisfasse pas et de se voir réclamer ses bottes, ses sous-vêtements ou même des biens plus précieux.

LE BLALOC

Où l'on retrouve maître Queslin, sur le point de rencontrer le roi Milo du Blaloc, bien décidé à exposer au monarque les interminables tracas administratifs dont il fait l'objet et qui l'empêchent d'accéder aux ouvrages tant désirés.

Une soudaine agitation tira maître Queslin de la douce somnolence à laquelle il avait cédé, après plusieurs heures d'attente à l'huis de la salle du conseil, plus par impatience que par goût pour la paresse. Les portes en face de lui s'étaient ouvertes, livrant passage à une paire de valets chargée d'emporter un homme inconscient au teint verdâtre. Se levant avec une énergie peu commune aux gens de son âge, l'érudit interpella le troisième laquais qui veillait à refermer les battants en silence. Comme ce dernier ne fit aucunement mine d'interrompre sa besogne, le vieillard glissa avec habileté un pied dans l'ouverture. L'autre soupira, vaincu, et devant l'air insistant de maître Queslin, se fendit d'un vague marmonnement ressemblant à ceci : « Mmmmmuninstantmmjevaisvoirsilpeutvousmmrecevoirmmattendez ». Ce qu'il se résolut à faire en retirant la jambe. Mais cette fois-ci, il préféra déambuler dans la pénombre du petit couloir au lieu de s'avachir sur le banc.

Un bon mille plus tard, la porte se rouvrit et le valet lui signifia du geste et de son élocution mâchouillante de pénétrer dans la salle. Celle-ci n'était pas aussi vaste que l'imaginait Queslin. Une basse table carrée, flanquée de deux couches romaines, en occupait le centre. Quelques hauts chandeliers hiératiques entouraient ce singulier mobilier et jetaient une lumière tremblotante sur le tout. Sur l'un des divans, celui qui regardait la porte, gisait la royale corpulence du souverain blalois. Il leva son visage joufflu à la couperose avancée, et adressa à l'érudit interdit un sourire chaleureux :

– Venez prendre place, maître Queslin, dit-il en guise de salutation. L'invité s'exécuta avec gêne, troublé par cette entorse protocolaire.

– J'aime prendre les graves décisions à tête reposée, poursuivit le monarque en guise d'excuse.

– Je vous remercie de me recevoir si diligemment, Majesté, commença le sage Aquitain tout en s'efforçant de prendre une pose décente. J'aimerais vous soumettre une requête qui me tient à cœur et qui concerne l'antique bibliothèque.

– Avant de poursuivre plus avant cette discussion, l'interrompit le roi Milo, laissez-moi dicter les strictes conditions qui m'amèneront à accéder ou à rejeter votre demande. Vous voyez ce magnifique jeu persan que l'on appelle ici les échecs ?

Maître Queslin abaissa le regard sur le damier de marbre blanc et noir posé sur la table. Ce jeu aux règles élémentaires, mais à la stratégie poussée, ne lui était pas inconnu. A première vue, l'aspect massif et cependant précis des pièces trahissait l'origine orientale de l'exemplaire exposé.

– Vous êtes un brillant esprit, m'a-t-on confié. Alors je vous mets au défi de me battre à ce jeu. Si vous remportez la partie, vous pourrez combler à satiété votre curiosité, mais si vous perdez ou abandonnez, je me verrais contraint de vous interdire l'accès à la bibliothèque. Suis-je clair ?

– Limpide, Majesté, admit maître Queslin, intrigué. Il ne savait pas le monarque blalois féru de disputes intellectuelles. Voilà qui ajoutait un peu de sel à ce voyage si prosaïque.

– Je dois cependant vous avertir d'une petite adjonction aux règles usuelles, énonça le roi Milo avec légèreté. Celui qui prend une pièce doit en boire le contenu.

Maître Queslin scruta avec plus d'attention le jeu disposé devant lui. Si les pièces qui le composait lui avait semblé normales au premier coup d'œil, il constatait maintenant qu'elles étaient toutes évidées et remplies à ras bord d'un liquide inconnu.

– Il serait malvenu de dénoncer un pareil édit, Majesté, finit par admettre l'érudit.

– Alors que la partie commence ! s'écria le roi, en poussant d'un doigt potelé un pion nacré à l'effigie d'un fantassin barbu.

Après plusieurs déplacements, alors que le roi avait déjà retiré et bu trois piétons, maître Quelin dut se résoudre, afin de finaliser ses choix tactiques, à prendre sa première pièce. Il s'empara, au moyen de son impératrice orientale, du conseiller adverse esseulé qu'il vida à petites gorgées. C'était un alcool fort, très fort, sans doute de l'abricotine. L'érudit se racla la gorge tandis qu'une douce chaleur submergeait ses entrailles. Flairant le danger, l'Aquitain s'employa donc à mettre à mort l'empereur de son adversaire en un minimum de prises. Mais le souverain aux joues rubicondes déployait une stratégie corsée, faite de savante défense et de téméraires attaques. Il semblait évident que l'absorption de digestifs n'affectait guère ses facultés mentales ce qui lui permettait d'agresser perpétuellement les pièces adverses, avec une gourmandise non dissimulée. Pour mettre fin à ses assauts répétés qui démembrait son armée, maître Queslin contre-attaqua tous azimuts. Après avoir éclusé un éléphant (marc de raisin ?), deux barbacanes (poire ?), et cinq fantassins (genièvre ?), il parvint à mettre le monarque blalois en difficulté en absorbant le contenu (prune ?) de son impératrice. A ce stade, l'issue de la partie d'échecs semblait inéluctable et se solderait par la défaite du roi Milo. Mais ce dernier, encouragé par les hésitations de son redoutable adversaire, pensait encore pouvoir remporter la mise en tablant sur un abandon par ébriété avancée. Il sacrifia donc les maigres troupes qui lui restaient dans l'espoir d'abrutir son opposant. Manœuvre qu'il crut payante lorsque le sage Aquitain, après l'avoir contré de belle manière, c'est à dire en levant le coude à trois reprise encore, voulut pousser son propre conseiller d'opale : sa main tremblante ne saisit que de l'air. Il semblait à maître Queslin, à ce stade de la partie, que le roi avait dû replacer à son insu une quantité appréciable de nouvelles pièces. Devant l'air hébété de l'érudit, le monarque blalois partit dans un grand rire. Cette tonitruante démonstration de joie lui tira des larmes qui ne devaient plus contenir beaucoup d'eau. A force d'application, l'Aquitain put finalement déplacer sa pièce et annonça d'une voix pâteuse :

– Echec et mat, Ma-Majesté ! Et il s'effondra sur sa couche, davantage vaincu par l'ivresse que grisé par sa victoire. Son ouïe, la seule aptitude encore opérationnelle, lui rapporta les événements qui suivirent. Il entendit donc le roi hoqueter de surprise, soupirer de mécontentement, puis frapper une fois dans ses mains. La porte s'ouvrit et une personne entra.

– Quelle est la prochaine affaire à l'ordre du jour, Guercin, demanda le roi d'un voix lasse.

– Vous avez une entrevue avec Valoy de Pactas, émissaire du Dahaut, Majesté, répondit l'autre avec neutralité.

– Je vois. Faites-le patienter encore quelques instants, le temps de me rafraîchir. Je le recevrai dans la salle de la Passion Gourmande.

– Bien, Majesté, répondit Guercin, sur un ton toujours égal.

– Ha oui, s'exclama le roi Milo. Avant de vous en retourner, il faudra établir pour Maître Queslin un passe-droit pour la bibliothèque valable... voyons... une journée à dater de demain.

Alors que l'intéressé émettait un gémissement sourd de dépit, le monarque enchaîna :

– Et laissez notre invité se reposer ici de tout son saou... cœur.

Sur ce dernier mot, l'esprit enfiévré de l'érudit quitta les rives de la réalité pour s'enfoncer dans les limbes épaisses de l'ivrognerie.

Géographie

Le Blaloc est le plus petit royaume des Isles Anciennes, comptant à peine une quarantaine de milles depuis la frontière du Pomperol, à l'est, jusqu'à sa frontière ouest avec le Dahaut. Du nord au sud, une cinquantaine de milles séparent le Dahaut de la côte de la baie du Matin. C'est aussi, avec le Caduz, le royaume moins peuplé : seuls trente-cinq mille personnes vivent sur son sol. Le Blaloc est une contrée peu vallonnée, quelques collines rompent harmonieusement la monotonie du paysage rural. Au nord-ouest du pays, deux sommets dominent les alentours à quelque trois mille pieds d'altitude : le Cwed et l'Aralt, deux paisibles volcans qui ont cessé toute activité depuis des siècles. En suivant la route royale qui mène du Dahaut voisin à Twissamy – la capitale du Blaloc – on traverse quantité de petits villages et hameaux campagnards, entourés de champs et de vergers. On remarque également d'élégants manoirs et de petits châteaux de pierre blanche, résidences des barons du royaume.

Le territoire est réparti entre trois duchés : le Malgrave, l'Utril et le Bactane, qui sont subdivisés en quantité de comtés et baronnies. Le duché de Malgrave est situé au sud du royaume, il s'allonge le long de la baie du Matin dans une paisible absence de dénivellation. La rive nord de la baie du Matin est en effet une tranquille succession de plages de petits galets et de sable noir où de nombreux villages de pêcheurs se sont installés. Outre le bien nommé Port Posedel et l'extension portuaire de la capitale, elle abrite un alignement sans fin de barques retournées le long de la grève, au milieu desquelles ont été construits quelques pontons pour accueillir les embarcations plus volumineuses. Sur la portion la plus occidentale de la côte, les marais salants situés entre les villages de Planero et Waarde offrent au duché et au royaume tout entier des revenus importants.

Le duché d'Utril qui s'étend à l'intérieur des terres est essentiellement agricole. Des multitudes de champs entrecoupés de collines boisées occupent son sol fertile. On trouve également une importante exploitation d'alun, un produit extrêmement rare et incroyablement précieux utilisé depuis l'antiquité comme fixatif pour la teinture des textiles. On ne peut en trouver qu'à proximité des volcans, aussi plusieurs villages de mineurs ont-ils été bâtis aux alentours du Cwed et de l'Aralt où des mines sont exploitées sous une solide garde militaire.

Le plus petit duché est celui de Bactane, il ne profite que d'un accès étroit à la mer : à peine une dizaines de milles entre Twissamy et la frontière daute. C'est néanmoins le plus peuplé, un microclimat clément y permettant une agriculture exceptionnellement florissante. Les bourgs se succèdent le long de la route royale, au milieu de champs et vergers tirés à angle droit qui font ressembler le duché à un échiquier géant.

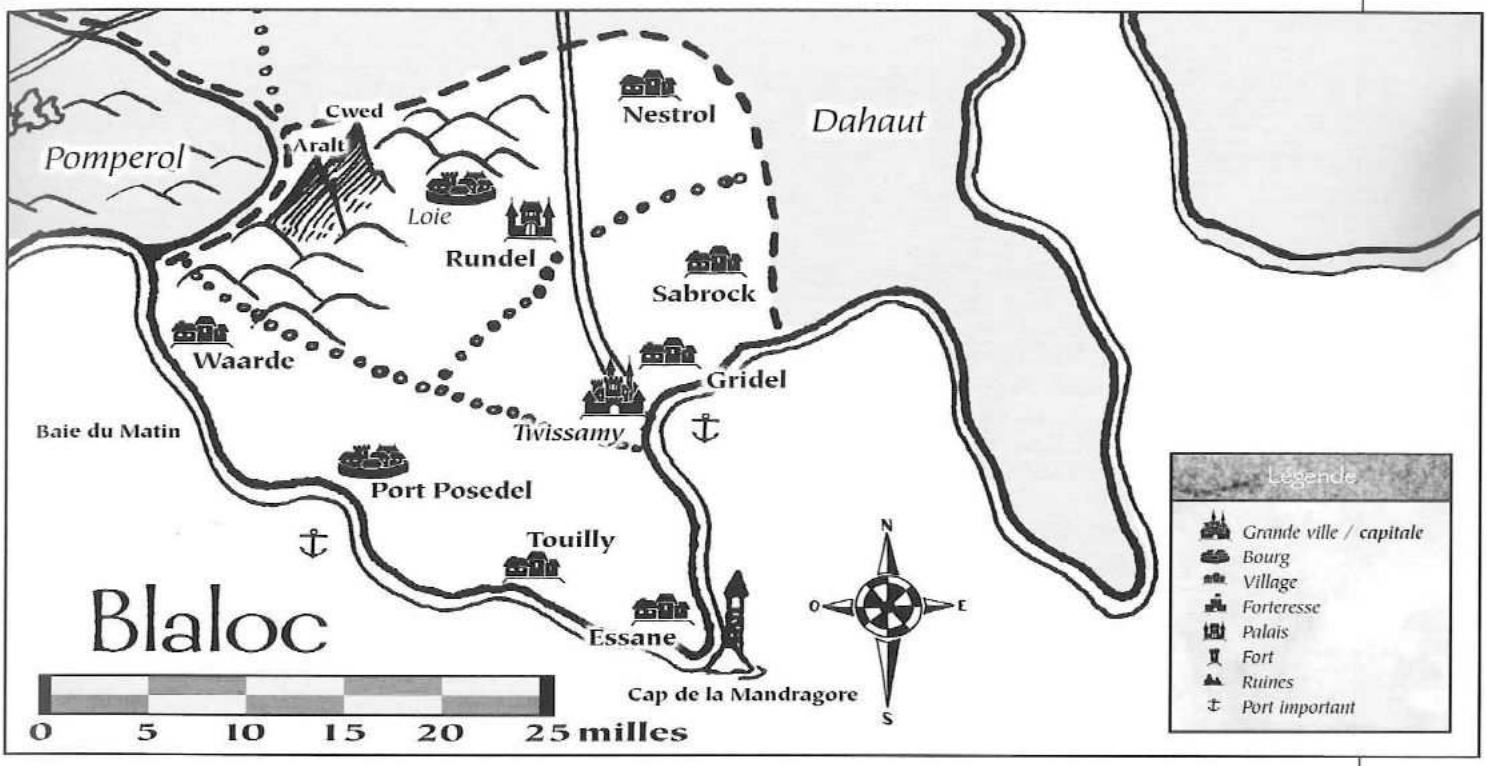
Histoire

Le Blaloc est le dernier né des royaumes des Isles Anciennes. Ancienne province du Dahaut dont il n'avait jamais quitté le giron, le duché blalois accéda pour la première fois de son histoire à l'indépendance quand Uther II eut la bonne idée de s'enfuir en Bretagne.

Le royaume n'existe donc en tant que tel que depuis vingt-cinq ans quand le duc Misanius, prenant exemple sur ses confrères, déclara unilatéralement son accession à la royauté. Le puissant voisin daut laissa faire, concentré qu'il était sur ses ambitions conquérantes qui le menaient en direction de la frontière du Pomperol, vers les armées du Lyonesse. Ainsi donc, ce vieillard de Misanius chez qui le poids des ans et celui d'une couronne royale pesait à la fois sur le corps et sur l'esprit, fut saisi de rêves de grandeur mégalomanes. Il voulait faire de son royaume au territoire limité l'égal du Lyonesse ou du Dahaut. Pour donner l'illusion de la puissance, il multiplia le nombre de fiefs, augmentant ainsi artificiellement le nombre de vassaux de la couronne. Il se trouvait ainsi suzerain d'une pléthore de seigneurs dont les territoires étaient grands comme des jardins potagers. Mais cela ne le satisfaisait pas encore, il voulut en plus doter le Blaloc d'une armée et d'une flotte de guerre grandioses, et reconstruire Twissamy pour la rendre plus conforme à l'image qu'il se faisait d'une capitale royale. Heureusement pour les caisses de l'Etat, il n'eut pas le temps de réaliser ses rêves délirants, car, après onze mois de règne, il fut terrassé par une fièvre cérébrale. La couronne passa à son fils Milo, jeune homme plus raisonnable et dépourvu d'ambition, si ce n'est celle de bien boire et bien manger. Le nouveau roi ne prit pas la peine d'honorer la mémoire de son père, en oublia les utopiques ambitions, et se mit à gouverner son royaume comme son grand-père avait gouverné son duché, au grand soulagement de ses ministres. Il renoua même des liens privilégiés avec le Dahaut qui pensait sérieusement venir remettre de l'ordre dans le royaume sécessionniste et qui y renonça devant les assurances de bons offices du nouveau monarque. La cour d'Avallon regretta amèrement sa générosité quand les mines d'alun furent mises à jour à peine dix ans plus tard...

La dynastie royale est issue d'une très ancienne lignée : la maison Valeu, dont tous les ducs de Blaloc faisaient partie, au moins jusqu'à l'époque d'Olam II (les archives sont perdues pour les périodes antérieures). L'histoire familiale raconte que les Valeu étaient arrivés sur l'archipel un demi-siècle avant Olam Magnus et qu'ils remontent à une antique souche sénatoriale romaine, d'où les prénoms choisis par la branche aînée et résonnant invariablement en -us. La lignée a toujours été très féconde et la couronne ducale s'est transmise sans difficulté de père en fils jusqu'à nos jours. Un tel succès de la branche porteuse du titre ne faisait guère l'affaire des branches cadettes qui ne purent jamais vraiment espérer une promotion. Il leur fut alors alloué des compensations sous forme de comtés et de baronnies pour les consoler de cette inaccessible couronne.

Au fil des générations, l'aristocratie a cherché du sang neuf, et les nécessités diplomatiques l'ont dirigée du côté de l'Aquitaine, région où Twissamy avait toujours su entretenir des relations étroites, aussi bien sur le plan politique que commercial. La ville faisait ainsi le lien entre le royaume des Francs et les



Isles Anciennes et nombreux étaient les établissements aquitains à s'y être établis. La féodalité est ainsi faite que les Valeu s'allièrent à des familles du continent qui accédèrent en deux ou trois générations à la seigneurie de terres blaloises (en fait, dautes à cette époque), pendant que de l'autre côté du golfe Cantabrique, des seigneurs blalois prêtaient hommage pour des baronnies franques. Ce mélange de cultures, largement limité à la classe dirigeante toutefois, a fait bénéficier le Blaloc d'une ouverture rare sur l'extérieur, une ouverture que l'on peut constater aujourd'hui encore dans de multiples domaines. La noblesse blaloise prend les aristocrates francs pour modèle, adoptant leurs manières et s'inspirant de leur cour. Les seigneurs du Blaloc et leur dames s'habillent ainsi avec un style rare sur les Isles Anciennes et se risquent souvent à un voyage en Aquitaine pour se tenir au courant des derniers développements de la mode et faire tailler sur mesure leurs robes et tuniques par des couturiers de renom. Situation paradoxale puisque ces tissus auront souvent été tissés et teints en Blaloc !

Le partage du pouvoir amène toujours des animosités, même dans une région aussi paisible que le Blaloc. A mesure que les Aquitains ont accédé à des titres sur le territoire blalois, des rivalités sont apparues. Les Valeu de pure souche ont pris le flambeau de la contestation et récusèrent la validité des titres et des terres des seigneurs du continent, remettant en cause leur bon droit. Le code de justice étant comme partout, assez flou en ce qui concerne les droits de succession, les litiges ont été tranchés de façon approximative, tantôt en faveur de l'un, tantôt en faveur de l'autre parti, ne parvenant en aucun cas à atténuer les rancœurs qui s'étaient fait jour.

Aujourd'hui encore, il existe une petite minorité de comtes et de barons d'origine aquitaine, tel le duc Jehandré de Malgrave. Les tensions sont retombées, mais certains oiseaux de mauvais augures rappellent qu'elles pourraient bien resurgir, en particulier si la situation politique générale des Isles Anciennes venait à se détériorer.

Habitants

Les habitants du Blaloc sont des gens simples mais fiers ; fiers de leur paisible pays, de leurs champs bien tenus, de leur pêche abondante et de tous les autres bienfaits dont la terre et la mer les ont pourvus, et qu'ils ont su exploiter. En fait, il est plutôt ardu de trouver un sujet de conversation avec un Blalois en dehors de la pêche et de l'agriculture. A l'exception des gens aisés de la capitale, ils vivent dans l'ignorance de tout ce qui n'est pas du royaume et se soucient peu des problèmes des Isles Anciennes. En revanche ils se révèlent intarissables au sujet de leurs champs ou de leurs vergers, trouvant toujours une anecdote plus extraordinaire à raconter, et une fois commencé, ce bavardage ne semble jamais devoir cesser. Les pêcheurs sont encore plus prolixe, si c'est possible, et montrent en toutes occasions un réel talent pour l'exagération. A les écouter, le moindre ramasseur de moules devient un grand navigateur, ayant parcouru toutes les mers et affronté mille et un dangers. Mais ils ont une si agréable manière de raconter leurs exploits imaginaires qu'en se laissant volontairement prendre dans leurs histoires, on plonge délicieusement dans un univers de merveilleux voyages, de jeunes femmes orientales et de découvertes surprenantes. A Twissamy, les gens se révèlent un peu plus ouverts et plus cultivés. L'antique bibliothèque, sise à quelques pas du palais, et l'université fondée il y a un peu plus de cinquante ans par un certain sire Clarence de Laphin, ont attiré beaucoup d'érudits à la capitale.

Comme en de nombreux endroits des Isles, la religion est une préoccupation relativement secondaire pour les Blalois et aucun culte n'est parvenu à y recruter une portion significa-

tive de la population. Ceci dit, il n'est pas moins vrai que le christianisme est parvenu à susciter un certain engouement, mais uniquement chez les nobles originaires d'Aquitaine qui essaient péniblement de répandre la bonne parole parmi les leurs. Même les esprits les plus brillants et les plus ouverts de l'aristocratie blaloise restent définitivement obtus sur ce point là. Pour avoir foi en Dieu, il leur faut des miracles, des manifestations surnaturelles, quelque chose en fait qui témoigne de façon spectaculaire de la puissance divine. Pour le moment, ils n'ont rien vu. De son côté, la vie des campagnes est semblable à celle de bien d'autres lieux et les habitants s'y révèlent prompts à la superstition ; quant aux marins blalois, ils ne se montrent eux non plus guère différents de leurs coreligionnaires du Lyonesse ou d'ailleurs : ils vénèrent la mer et le vent, des forces qui leur accordent un jour une pêche abondante, et qui risquent le lendemain de leur faire perdre leur bateau. Ils croient également aux esprits sous-marins et aux monstres abyssaux qu'ils aiment bien sculpter ou peindre sur leurs barques.

Politique

Etre roi du Blaloc n'est guère ardu. Le débonnaire roi Milo siège à Twissamy, la principale qualité qui lui est reconnue est de savoir lier à merveille les plaisirs de la cour aux soucis de la couronne. Et comme ces derniers restent rares, il peut consacrer la plus grande partie de son temps à boire et à festoyer, une activité dans laquelle il excelle d'autant plus que son endurance à la boisson n'a d'égale que son appétit légendaire. Son goût pour la débauche est d'ailleurs connu dans toutes les Isles Anciennes et lui a valu le surnom peu flatteur de « roi ivrogne ».

La noblesse blaloise est exagérément nombreuse en comparaison du territoire, et les trois duchés – le Malgrave, l'Utril et le Bactane – que compte le petit royaume sont morcelés en une invraisemblable multitude de comtés et de baronnies. Ces dernières sont généralement si petites que le baron peut en faire le tour du regard depuis son donjon, même si celui-ci n'est guère élevé. Les seigneurs du Blaloc étant d'un naturel vaniteux, ils sont désagréablement frustrés par la vision de terres si insignifiantes et se sentent étouffés dans leurs ambitions par un si minuscule territoire. Alors ils médisent les uns des autres, ils complotent, ils intriguent pour occuper leurs journées sans jamais parvenir à rien, ce qui ne les fâche guère puisqu'il s'agit seulement d'un passe-temps. C'est plus le caprice et l'ennui qui les agitent que la nécessité ou le réel espoir d'en obtenir quelque chose. De ce fait, la noblesse ne cause pas trop d'inquiétudes au roi.

La politique extérieure demande un peu plus de doigté, surtout si l'on est conscient des ambitions conquérantes des rois voisins. Malgré sa taille, le royaume peut faire pencher la balance en cas de conflit entre les deux grands royaumes. Sa position géographique en ferait par exemple une bonne base de départ pour une invasion du Dahaut ; il pourrait être intéressant également d'y établir un port militaire. Et plus encore, la possession de l'alun promettrait au roi qui s'en emparerait une appréciable augmentation de ses revenus, donc autant de soldats supplémentaires qui pourraient offrir de véritables chances de victoire. Pour toutes ces raisons, le roi est souvent sollicité par les monarques du Dahaut, du Lyonesse et dans une moindre mesure par le roi Granice de Troicinet pour conclure diverses alliances. Mais elles se révéleraient, Milo serait-il assez fou pour les accepter, désastreuse pour la paisible petite contrée. Elle serait assurément le théâtre de plusieurs des batailles qui décideraient du sort de la guerre et le passage des soldats des protagonistes sur son sol ne manquerait pas d'apporter avec lui désolation et effusions de sang.

Il est vain de vouloir se mesurer aux géants voisins, Milo ne se le cache pas, aussi l'armée est-elle réduite au strict minimum, juste de quoi offrir un semblant de résistance aux frontières. Quelques garnisons ont été installées dans les plus gros villages, pour prévenir le brigandage, mais elles ne sont jamais très importantes. Les soldats avaient été habitués à une discipline sévère sous le règne de Misanius et ils étaient encore, il y a quelques années, des exemples d'efficacité militaire. Mais Milo le débonnaire n'a pas fait que réduire les effectifs de l'armée ; il a également, par son exemple, laissé les soldats s'amollir et s'adonner aux joies de la chopine. Actuellement, ils n'ont plus très fière allure, et bien que certains officiers tentent désespérément de rappeler à leur troupe ce qu'est l'honneur du soldat, l'oisiveté et le manque de discipline a fait gentiment sombrer l'armée dans la fanfaronnade. La garde royale est la plus pitoyable des unités, ses uniformes sont mal tenus et dépareillés, et ses hommes savent à peine marcher au pas. D'ailleurs, au palais royal, la meilleur façon de gagner une promotion est de montrer à Milo sa résistance à l'alcool ou de lui raconter des histoires de ribaudes.

En fait, c'est la politique des grands qui sauve le Blaloc. Ni Casmir, ni Audry ne peuvent en effet se permettre de laisser l'autre s'emparer des richesses minérales du royaume, de ce fait, aucun n'espère vraiment y parvenir pour lui-même... C'est l'équilibre de la terreur, et la meilleure chance du roi blalois.

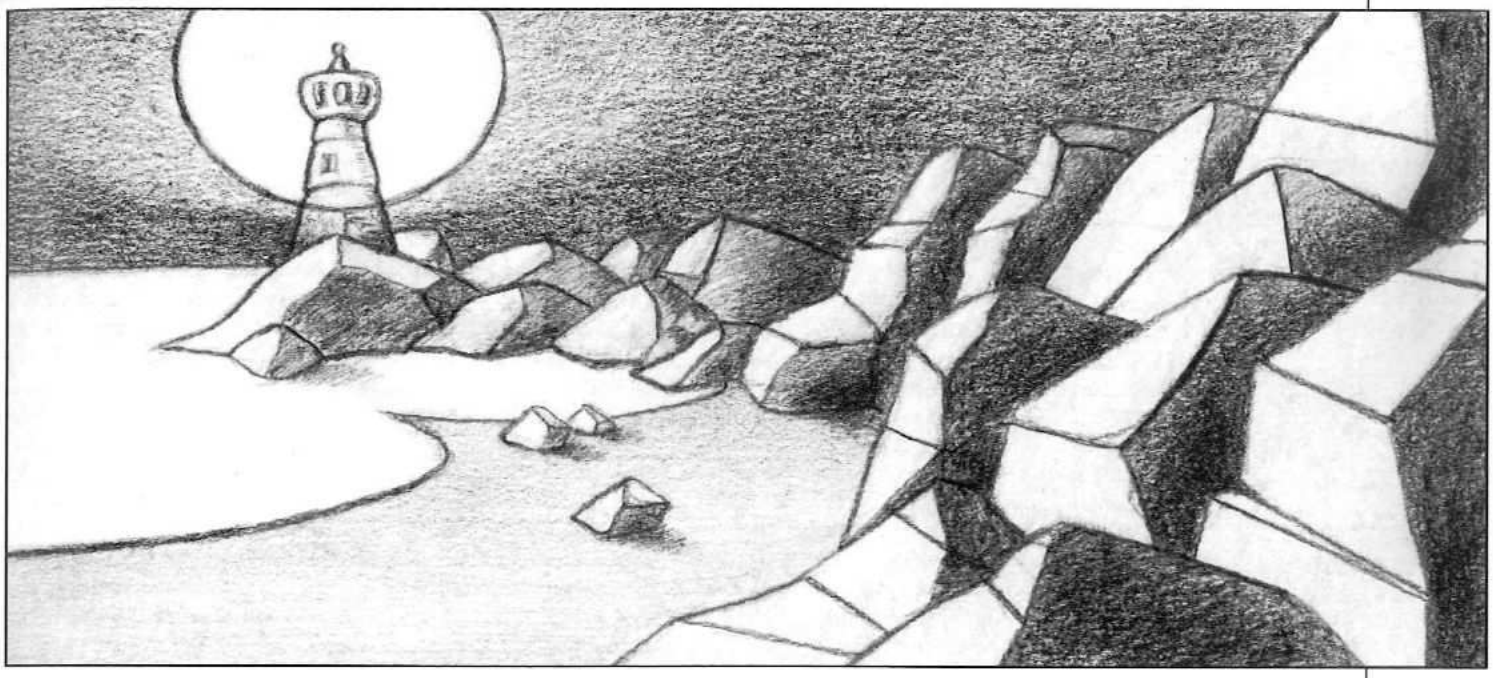
Comment noyer le poisson ...

Milo se vante à qui veut bien l'écouter d'avoir trouvé la solution miracle aux problèmes diplomatiques. Quand des diplomates viennent le trouver afin de s'attirer ses bonnes grâces et lui soutirer des promesses d'alliance, il les invite à s'asseoir à sa table et leur verse sans discontinuer du bon vin, tandis que des musiciens de qualité jouent à leurs côtés des gigues entraînantes. Ainsi, les envoyés finissent-ils par oublier la raison même de leur mission et cabriolent-ils avec l'entrain de l'ivresse au côté du roi avant de rouler sous la table.

Economie

Le royaume bénéficie de ressources aussi variées que lucratives. A côté de la pêche et de l'agriculture qui sont largement assez exploitées pour subvenir aux besoins de la population, deux industries principales amènent au pays des richesses apparemment inépuisables.

L'alun tout d'abord, un produit extrêmement rare et affreusement coûteux qui est utilisé comme fixatif pour la teinture des tissus. C'est un véritable don du ciel pour lequel même les Blalois les moins superstitieux rendent grâce tous les matins. C'est le seul gisement connu en Occident et les teinturiers des Flandres et de Grande Bretagne se fournissent sur l'archipel. Ce sont les deux volcans d'Utril, le Cwed et l'Aralt, qui offrent plusieurs gisements de ce minerai. Ils sont exploités systématiquement depuis maintenant une quinzaine d'années et s'avè-



Le Cap de la Mandragore.

rent pour le moment inépuisables. Destiné en premier lieu à l'exportation, l'alun est aussi utilisé au Blaloc, et a contribué à l'essor des ateliers de teinture et de tissage. Actuellement, les étoffes blaloises ont acquis une réputation de qualité qui font se presser les négociants étrangers au port de Twissamy.

Seconde richesse naturelle du royaume en importance, les marais salants de Malgrave rapportent également des revenus conséquents. Le sel récolté est vendu dans toutes les Isles Anciennes ainsi qu'en Bretagne et en Irlande. Port Posedel lui doit sa richesse et son prestige, et le trésor royal une part de son confort. Son exploitation est plus ancienne que celle de l'alun et c'est lui qui a entretenu le niveau de vie des ducs de Blaloc.

L'artisanat occupe une place importante à Twissamy et à port Posedel ; on y trouve de véritables maîtres dans toutes les spécialités. Leur habileté stupéfiante et leurs réelles capacités artistiques participent d'une réputation d'excellence rarement démentie de l'artisanat blalois. Leur talent est d'ailleurs renommé dans toutes les Isles Anciennes, et même le continent commence à s'intéresser à leurs produits.

Curiosités et lieux notables

Twissamy

Twissamy est la seule véritable ville du Blaloc dont elle abrite presque la moitié des habitants, soit quinze mille. On y entre par une porte massive en chêne bardée de fer et ornée de figures en bronze représentant d'étranges poissons et des monstres marins. Les rues pavées sont étroites et tortueuses, et les bâtiments s'y pressent comme s'ils voulaient les écraser, formant un ensemble désordonné qui donne l'impression d'une imbrication inextricable. Sans l'aide d'un habitant, il est très difficile de se retrouver dans ce dédale de ruelles et de culs de sac. S'y perdre n'est pourtant pas une expérience si horrible puisque les habitants sont le plus souvent accueillants et agréables. Chaque auberge, chaque taverne et chaque échoppe d'artisan arbore fièrement une enseigne de fer forgé ou de bois peint, qui se révèle être une véritable œuvre d'art.

Le palais du roi Milo et de la reine Daudabil est petit, massif et d'une grande austérité. Ses nombreuses tours basses dominent la mer et constituent la clef de voûte d'un ensemble dont l'imposante simplicité contraste avec le reste de l'espace urbain. Pourtant, Misanius, leur prédécesseur et premier roi du Blaloc, n'était pas satisfait de l'allure de sa capitale, dont les rues lui paraissaient trop désordonnées et les habitations trop vieillottes. Il rêvait de la transformer entièrement, d'en faire une cité aux rues larges et aux bâtiments gracieux et imposants. Il fit appel à de nombreux architectes et mit les projets en chantier. Pour commencer, il voulait absolument un palais royal digne de sa propre magnificence, qui puisse être à la fois beau et aussi inviolable que la forteresse de Xounges. Il avait aussi à cœur de faire bâtir une nouvelle enceinte autour de la ville, en marbre décoré de nombreux bas reliefs épiques, afin que les étrangers venant depuis la route Royale puisse s'écrier, en voyant au loin les murs blancs de Twissamy : « la voilà enfin, la fabuleuse cité de Misanius ! » Les travaux commencèrent, le marbre arrivait par nefs entières et une gigantesque digue fut construite à côté du port, s'avançant fièrement dans la mer. C'est là qu'il rêvait de bâtir son palais.

Il ne vécut pas assez longtemps pour voir ses projets aboutir et son fils Milo ne reprit pas à son compte ces plans titanesques et utopiques, au grand soulagement de ses conseillers et du trésor royal. Les visiteurs et les curieux peuvent toujours admirer, au sud de la ville, les deux cents premiers pieds de la fameuse muraille, qui n'alla pas plus loin. Quant à la digue, elle a été pavée par Milo et laissée à la guilde des poissonniers qui en a fait un marché particulièrement agité. On y vend tous les jours du poisson et des fruits de mer.

Les installations portuaires de Twissamy se réduisent à un grand quai pour les navires venant régulièrement du large, d'Avallon, d'Arquensio ou du royaume de France, et à d'autres plus modestes pour abriter la multitude de bateaux de pêche locaux. La digue bâtie par Misanius a son utilité, car elle protège assez bien le port des caprices de la mer. Sur la place, artisans, marchands étrangers et paysans, troquant ou vendant leurs produits à la criée, se côtoient dans une ambiance sympathique et campagnarde.

En s'attardant quelque peu sur ce marché, en passant entre les étals, on sera étonné par l'abondance et la diversité de ce qui y est vendu. Les artisans, souvent de véritables artistes, présentent des œuvres étonnantes autant par leur facture soignée que par leur originalité : vases décorés de scènes rurales ou maritimes, plats gravés et vaisselles d'argent, de cuivre, d'étain, ou d'un étrange alliage brillant comme l'or mais bien plus léger nommé laiton. La maroquinerie est également une spécialité à Twissamy : bottes, sacs, ceintures et tuniques de cuir d'excellente qualité s'y trouvent en quantité ; de quoi équiper les gentilshommes les plus exigeants. L'une des curiosités artisanale de la ville est la manufacture de cannes : en buis ou en érable, parfois en merisier, avec des pommeaux finement ouvragés, souvent d'ailleurs sur commande. Mais bien entendu, le marché le plus prisé est celui de l'étoffe : les tissus sont fins et souples ou épais et résistants, mais toujours aux couleurs vives et éclatantes, obtenues grâce à l'abondance d'alun et à une connaissance parfaite des techniques de teinture.

En contournant le palais royal par l'allée aux Anguilles, le passant arrive au centre d'une petite place dominée par un haut et sombre bâtiment de pierre : L'antique bibliothèque de Twissamy.

La place est un théâtre permanent de discussions enfiévrées et de débats passionnés entre érudits qui prennent plaisir à se donner ainsi en spectacle. De nombreux citadins s'y rendent dans le seul but d'écouter ces esprits éclairés. L'édifice lui-même rassemble des écrits de toutes les époques et de toutes les contrées : épopées sumériennes ou akkadiennes, textes de philosophie grecs et codes de loi romains, légendes africaines, récits de voyages phéniciens, traités d'astrologie, de géographie et de botanique, et beaucoup d'autres encore, rangés sur des étagères sans fin. La spécialité de l'antique bibliothèque reste toutefois l'histoire des peuples disparus qui ont plié Hybras sous leur joug, que ce soient les Firbolgs, les Danéens ou les Rhedaspiens. Les livres sont à la disposition de quiconque sait lire et paraît suffisamment sérieux pour être digne de ces ouvrages précieux.

Une audience permet de déterminer si le requerrant correspond a ce profil. Pour préserver le calme de l'établissement, et pour pouvoir au mieux servir les visiteurs, les bibliothécaires n'acceptent qu'un petit nombre de personnes à la fois. Le plus souvent, les gens viennent avec un don, mais cela n'est pas obligatoire.

Un métier ... étincelant !

Le gardien du phare du cap de la Mandragore est un dénommé Bisel qui reçoit du duc des appointements généreux, lui permettant d'offrir à sa famille une vie confortable. Il faut dire que le métier est exigeant : il contraint son gardien à vivre dans un endroit isolé, battu par les vents, éloigné de toute habitation, et à ne jamais relâcher son attention sous peine de graves conséquences.

Les deux fils de Bisel, âgés de douze et quinze ans, commencent à aider leur père à couper le bois dans la forêt voisine et le relaient parfois avec gravité à la surveillance du feu.

Bruda, sa femme, s'occupe de toutes les tâches ménagères, ainsi que du jardin potager, des deux porcs, de la dizaine de poules, des trois moutons et de la brebis. C'est elle qui accomplit de loin le plus de tâches au phare, mais elle reçoit depuis trois ans l'aide de sa fille Divion, qui est très habile malgré son jeune âge, et qui prend soin des animaux de l'étable avec compétence.

Le cap de la Mandragore

A quelques milles à peine à l'est du bourg d'Essane, le cap de la Mandragore marque l'extrémité nord de la baie du Matin. L'endroit est réputé pour ces nombreux récifs sur lesquels quantités de navires, poussés par les courants remontant le golfe Cantabrique, se sont échoués par le passé. Le plus souvent, les matelots tombés à la mer finissaient là leur existence, noyés par les terribles remous où projetés sur les rochers par une puissante vague. Pour mettre fin à ce péril, ou du moins pour l'atténuer, le duc Kelrin a fait édifier, sous le règne de Niffith Ier, un phare sur un promontoire rocheux visible de loin. Celui-ci se présente sous la forme d'une tour haute d'une cinquantaine de pieds, au sommet de laquelle brûle un feu permanent dans une vasque de bronze héritée, dit-on, des Romains, et abritée du vent par un toit en coupole et de grandes vitres obtenues à partir de cornes de vaches plusieurs fois poncées et rendues translucides. La lumière produite est perceptible par temps dégagé, à une douzaine de milles nautiques. L'alimentation du foyer nécessite d'importante quantité de bois, et une surveillance des plus soutenue assurée par une famille d'anciens serviteurs du château du duc Jehandré de Malgrave. Les deux premiers étages du phare sont réservés au gardien et à sa famille. Le dernier étage renferme la réserve de bois, pleine en permanence. Une petite étable de pierre a été construite au pied du phare pour accueillir quelques moutons et quelques poules.

Le jardin de la Roche-Poivrée

Il est peu d'édifices chrétiens en Blaloc. Pourtant, l'un d'eux mérite qu'on s'y arrête : le monastère de la Roche-Poivrée, situé non loin du village de Sasso. Les moines y entretiennent en effet un véritable petit paradis d'horticulture, au prix, raconte-t-on de quelques entorses à la règle de saint Benoît. Afin de se soustraire à tout contrôle de l'ordre sur le continent, ils ont fondé leur propre ordre : celui des Sylviques. Le père supérieur, père Hiacintus, est un vieillard d'un âge respectable à la longue chevelure blanche et à la barbe épaisse. Il s'est depuis longtemps rendu compte que la tolérance est de rigueur pour espérer un jour christianiser les Isles Anciennes. Il se considère prêt à de nombreux compromis pour y arriver, quitte à s'écarter le la voie rigide tracée par les dignitaires de l'ordre et les nonces de la papauté.

Dans sa jeunesse, Hiacintus a tenté plusieurs fois d'amener la foi dans les sous-bois de la terrible forêt de Tantrevalles, et a même bâti à plusieurs reprises de petites chapelles dans ses clairières. Il s'est heurté à chaque fois à la malignité et à la fantaisie de mauvais aloi des êtres fées et dut s'installer ailleurs. Sa foi et sa ténacité étaient grandes et il ne voulait pas abandonner avant d'avoir tout essayé. Et les tentatives succédèrent aux tentatives avec un résultat misérablement prévisible : une retraite sans condition. Cependant, au fil de ses échecs, il apprit à accepter la philosophie fée et s'en est même partiellement imprégné.

Lorsqu'il fonda le monastère de la Roche-Poivrée, ses idées avaient passablement évolué, et ne s'accordaient plus parfaitement avec les préceptes disciplinaires de l'Eglise de Rome. Il convertit à son mode de vie une dizaine de moines qui,

comme lui, s'étaient retrouvés un peu désorientés par la personnalité particulière des habitants des Isles Anciennes, et fonda avec eux l'ordre des Sylviques. Ainsi, après avoir vainement tenté de christianiser Tantrevalles, le père Hiacintus amenait des chrétiens à partager une petite part de la douce folie des êtres fées.

Afin de rapprocher symboliquement leur monastère de Tantrevalles, les moines y aménagèrent un fantastique jardin, à l'abri des murs d'une vaste cour. Ils y plantèrent de multiples espèces d'arbres, provenant de régions aux climats très différents mais qu'ils parvinrent au prix de soins constants à faire cohabiter dans une parfaite harmonie. Ceux-ci les en remercièrent largement et ne tardèrent pas à donner de nombreux fruits : figues, coings, abricots, pommes, cerises, poires et mangues, qui garnirent désormais les tables du monastère. Les fleurs furent également choisies avec goût pour présenter une variété étonnante tout en offrant des assemblages équilibrés. Après vingt ans de culture soignée, le jardin se révèle être aujourd'hui une véritable merveille de la nature, et si l'on s'en étonne auprès du père Hiacintus, ce dernier rétorquera certainement que cela tient de quelque miracle du Saint Esprit. Mais on murmure plutôt que cette profusion de plantes de toutes origines ne fut possible qu'avec l'aide des fées, et qu'il y aurait même quelques-uns de ces êtres magiques cachés au sein du jardin. En tout état de cause, les Sylviques ont recréé le jardin d'Eden en plein Hybras, et le père Hyacintus n'en n'est pas peu fier.

Le baron aux clochettes

Le roi Milo aime s'amuser et, sous son règne, même la collecte des impôts prend des airs de fête. Il a institué un concours entre ses barons, dont le vainqueur reçoit le titre de baron aux clochettes en référence au symbole de sa victoire : un bonnet de feutre rouge garni de clochettes d'or. Il se voit exempté de toute taxe et de tout impôts en sa baronnie pour une année entière. Pour le roi, la taille des baronnies étant réduite, le cadeau ne représente pas un manque à gagner significatif. En revanche, le cadeau fiscal n'est pas négligeable pour les barons qui montrent une combativité remarquable durant le concours.

La fête à lieu vers la fin Meán, à la résidence d'été de la famille royale, le palais Rundel, au milieu des collines Joyeuses, non loin du village de Loie. Les barons au grand complet et les trois ducs du royaume s'y réunissent avec plaisir, attendant les festins et le concours. La fête commence le soir par un repas gastronomique à la table du roi, dans la gigantesque salle cérémonielle du palais. Les plats sont préparés et mijotés durant toute la journée par les cuisiniers personnels de Milo et font autant honneur à la réputation de gourmet du roi qu'à son appétit colossal. Il est presque superflu d'ajouter qu'au cours de ce dîner, les excès de boisson vont bon train et que plus d'un baron finit sous la table, diminuant d'autant ses chances de victoires pour le tournoi du lendemain.

A la fin des épreuves, le baron qui a accumulé le plus de points se voit remettre en plus de l'édit royal l'exemptant d'impôt le fameux bonnet à clochettes et le droit de se faire baiser les fesses par le plus maladroit des barons. Et bien sûr, tout ceci se termine par un banquet au moins aussi fourni que celui du premier soir des festivités.

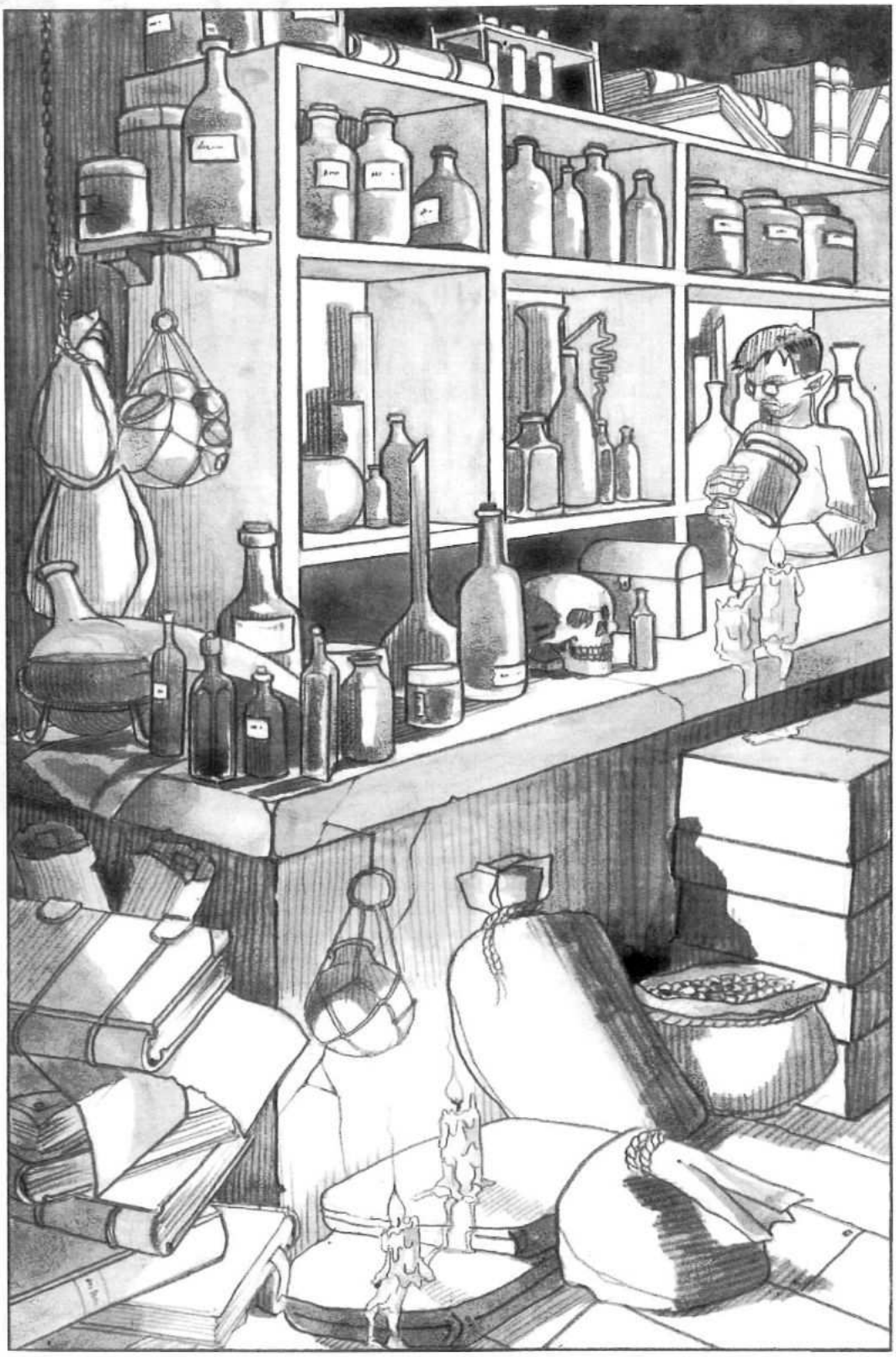
Les grottes marines

Sur la côte est ont été creusées dans la roche friable de la falaise une multitude de grottes de taille très variable entre les villages d'Armas et de Drex. Les bateaux longeant la côte font un détour en approchant de cet endroit, car ces cavernes abriteraient des sirènes si l'on en croît ce qu'en disent les gens du crû. Personne n'en a jamais véritablement vu, mais qui aurait pu survivre à la rencontre avec une sirène pour venir le raconter ? Dans les tavernes de Twissamy ou de port Posedel, on entendra nombre de pêcheurs jurer leurs grands dieux qu'ils ont entendu d'obsédantes voix langoureuses, aux alentours des grottes, et que seule leur volonté de fer a pu les détourner de ces fatales mélopées. Chacun sait et beaucoup ne se privent pas de rétorquer que les marins puisent une grande partie leurs souvenirs dans des bouteilles de gnôle... mais personne n'approche de ses grottes pour en prouver l'innocuité.

S'il est vrai que de nombreux bateaux ont disparu corps et biens dans la région par le passé, les plus sceptiques ne manquent pas de s'interroger : et s'ils s'étaient tout simplement échoués sur les récifs du cap de la Mandragore, avant la construction du phare ? Pas besoin de sirènes, alors. Toujours est-il que les marins continuent à craindre la région des grottes comme si le diable lui-même y vivait, mais les Blalois, en païens invétérés, sont plus facilement effrayés par les créatures magiques que par le Malin.

Des jeux virils

Après une nuit réparatrice mais souvent remarquablement courte, les barons plus ou moins mal remis de leurs agapes se rendent en fin de matinée sur le champ de lice. Les premières épreuves s'y déroulent sous le regard enjoué de la famille royale, des ducs et de leurs gens. Le sel de l'affaire est l'attrait de la nouveauté puisque chaque année le grand chambellan, maître Troyanov, prouve la variété de son imagination débridée dans l'invention des jeux qui vont départager les seigneurs, et prend un malin plaisir à les ridiculiser : courses à dos de cochons ; combat à l'épée de bois, les yeux bandés; parties de « chat » avec les deux pieds dans la même botte, ou encore jeux d'équilibre au dessus d'une mare de boue. Les seigneurs s'affrontent dans ces joutes avec un entrain et une motivation toujours renouvelée, sous les huées ou les encouragements de la cour, qui assiste confortablement à leurs déboires depuis la longue tribune royale.



LA CONNAISSANCE

Où l'on retrouve Cand à l'ombre des géants de la connaissance, affairé à suivre leurs traces manuscrites, et maître Queslin aux prises avec tout un petit peuple occupé à prendre d'assaut sa tête et à en faire céder les portes à coup de boutoir.

Les plaintes de maître Queslin, dont la tête pleine de sciure s'harmonisait à merveille avec le décor boisé et massif de la bibliothèque, se superposaient aux marmonnements du jeune Cand plus habitué à manier le cheval que le vélin. En effet, celui-ci avait été chargé de faire la lecture à son compagnon de voyage, ce dernier ne pouvant se concentrer plus de deux lignes sans souffrir les affres du vertige. Les grains de sable s'égrenaient dans le sablier en décantation alchimique du temps, et il ne leur avait été octroyé qu'une journée par le roi Milo pour mener à bien leur quête de savoir dans l'Antique Bibliothèque de Twissamy. Un jour pour retrouver la connaissance étagée, classée et reliée de tant de libres penseurs. Titanesque tâche que maître Queslin aurait prise à cœur si ce même organe ne le prenait pas lui-même à la gorge. Le dépit de son côté, le fouaillait aux entrailles sans pitié.

– Mauvais génie, gémit maître Queslin, qui m'a enivré de ses vapeurs. Ah ! subtil flacon aux formes généreuses, que m'as-tu couché dans ta lie ?

Le jeune Cand, laissant son compagnon en proie aux sueurs froides et la tête appuyée contre un traité de philosophie stoïcienne, compulsait distraitement les écrits mis à disposition quand son attention fut attirée par un ouvrage relié de cuir épais. Après en avoir feuilleté quelques pages, il sembla tout à-coup très intéressé par le contenu d'un chapitre qu'il relut plusieurs fois. Un grand sourire illumina sa face juvénile. Il jeta un discret coup d'œil vers maître Queslin pour s'assurer que ce dernier n'avait pas remarqué son hilare satisfaction. A l'évidence, le vieux sage imbibé ne pouvait rien déceler qui ne fut circonscrit dans les limites de son crâne tourmenté.

– Voici qu'au hasard d'un marque page j'ai découvert un volume ésotérique essentiel pour ce qui vous intéresse, maître Queslin, lança-t-il sur un ton abusivement sérieux. Je vous en donne un extrait !

– Si mecla en vy novel, lo fara torner coma vielh, s'aventura ainsi Cand, la langue rendue maladroite par la saveur des idiomes du sud.

– « L'ajouter au vin nouveau le fera mûrir », traduisit d'une voix pâteuse maître Queslin. N'est-ce pas là une formule semblable à celles des moines alchimistes, pleine de symboles et de duplicité de sens? Le vin nouveau est une jeunesse dont le goût n'est pas plein et qui brûle la bouche comme des paroles trop vives. Le vin arrivé à maturation allie les sapidités subtiles, mélange qualités et défauts jusqu'à en faire un bouquet dont chaque couleur garde son caractère mais dont l'ensemble est indissociable. Il vous prend à la gorge et y inscrit chacun de ses traits comme une amertume savourée. Sagesse, expérience, connaissance ? Continue ta lecture afin que nous découvrions ce secret.

– Es bona a tote home que aja lo uelhs reverpelatz, qui s'en lava soen, tornaran en lor vertut, articula avec plus d'aisance le jeune homme.

– Après la sagesse, la clairvoyance ! s'exclama l'érudit. « Est bon à tout homme qui a les yeux fripés », c'est-à-dire fermés, aveuglés par les passions et l'incompréhension. « Et qui s'en oint, les lave et ils regagnent ainsi leur vertu première ». Comme au premier jour, le regard ouvert sur le monde, la vérité. Le voile enfin déchiré ! commenta-t-il. Maître Queslin, les yeux brillants et quelque peu vitreux, semblait au comble de l'extase.

Le jeune Cand lut la phrase suivante, mais cette fois-ci en donna aussitôt une traduction, un sourire moqueur sur les lèvres.

– « Est bon pour tout homme qui a mauvaise rate et mauvais foie ».

– Au premier degré certes, mais fege ne s'apparente-t-il pas à la foi, la croyance en la vie, l'espérance en le Hasard ? argumenta le docte vieillard. Bon sang, nous voilà devant un ouvrage tenant à la quintessence même ! Son flegme mis à rude épreuve, Cand poursuivit la lecture.

– « La tête lavée par ses soins fait disparaître la douleur sourde qui l'habite » traduisit maître Queslin. La tête, siège de tous les doutes et doctrines, qu'il faut purifier par cette vérité qu'on tente de nous faire chercher et deviner.

– La tempérance, peut-être ? avança Cand, un brin doucereux. Mais son intervention narquoise resta sans effet, et maître Queslin, tout à son affaire, interpréta la phrase suivante.

– « Qui s'en sert devient hardi et ses membres cessent de trembler ». Ah ! Bravoure, certitude des valeurs et envie de se battre pour elles !

– Obstination ? tenta une fois encore le jeune lecteur, mais sans plus de réussite, tant était solide l'envolée intellectuelle du maître. Sur le point de perdre toute contenance, il reprit sa tâche de lecteur.

– « Aiguise l'entendement et la mémoire, conserve la jeunesse et donne joie et allégresse ». Ce secret semble ainsi éveiller l'âme, amener à la sérénité, tout ce qui me manque en ce jour. Quel est donc cet élixir de jouvence auquel aller m'abreuver? interrogea un maître Queslin devenu tout à coup fébrile.

– Il me semble que vous en avez déjà fort abusé ces derniers temps, maître Queslin, exulta le jeune Cand, les larmes aux yeux. Ayga arden, l'eau brûlante ou eau-de-vie. J'ai donc dû méprendre ce traité médical pour un ouvrage théosophique.

– Et moi science et divagation. Ah ! Esprit, tu as deux visages : l'un éthéré et l'autre spiritueux. Mais l'un et l'autre peuvent finir par ressembler à un flacon vide, une outre venteuse.

– Ne vous blâmez pas trop, maître Queslin, le réconforta Cand. Ayga arden es bona als endemoniatz e malencolix, comme il est aussi mentionné dans ce livre. Pour me faire pardonner cette petite plaisanterie, je vous invite à l'auberge où nous irons trinquer à la santé des démons atrabilaires du chaos.

Niveau d'éducation

Le niveau moyen d'éducation sur les Isles Anciennes est supérieur à celui rencontré sur le continent, mais la scolarisation reste l'apanage des nantis. Seules les familles nobles disposent des moyens financiers suffisants pour offrir à leurs enfants les services d'un professeur privé – un précepteur – qui apprendra à son élève l'art de la lecture et de l'écriture, l'histoire et la géographie. Les gens du peuple doivent se contenter d'apprendre un métier manuel, sans avoir la possibilité de se lancer dans des études intellectuelles. Il existe une troisième voie entre ces deux extrêmes, pour les particuliers qui ont de l'argent mais pas suffisamment pour se payer des cours privés : c'est l'université.

Les universités sont des lieux de savoir, où des maîtres très compétents et souvent célèbres dispensent leur savoir à des classes d'une cinquantaine d'étudiants. Dans ces établissements, les élèves apprennent les sept arts libéraux, puis continuent parfois leur parcours scolaire au-delà et étudient alors le droit ou la médecine. Les leçons sont ouvertes à tout auditeur qui désire y assister, mais les frais d'inscription aux examens sont élevés – ils se chiffrent en couronnes – empêchant de ce fait l'accès des petites gens aux diplômes.

La création et les statuts des universités

Les habitants d'un royaume sont comme les champs qui le composent : plus ils sont cultivés, plus le pays est prospère. L'éducation permet de pratiquer des métiers qui augmentent le bien-être des seigneurs comme celui de leurs sujets : les progrès de la médecine améliorent la santé et permettent de faire face aux épidémies, alors que les améliorations techniques offrent des avantages militaires sur les contrées moins évoluées. De plus, la création de nombreux cours et le nombre grandissant des élèves entraînent la prolifération des livres. Les grimoires recèlent la mémoire collective, les pensées et les théories sur lesquelles se construisent les érudítions de toutes sortes. Ils sont les témoins du passé et les guides de l'avenir, d'importantes sources de savoir offrant un accès à la science à celui qui sait les déchiffrer. Une bibliothèque bien fournie assure une réserve de connaissances à son possesseur mais provoque aussi quelquefois de bien tristes convoitises et disputes entre des personnes qui devraient plutôt chercher à irradier la sagesse plutôt qu'à la conserver jalousement. Les universités sont également une importante source de création d'emplois. En effet, elles ont besoin pour leur fonctionnement quotidien, d'un certain nombre de gens de métier qui travaillent pour elles en échange de leur protection et de l'essentiel des privilèges universitaires. Libraires, copistes, barbiers et apothicaires sont ainsi des métiers particulièrement favorisés, même si les taverniers, tenanciers de tripots et maquereaux n'ont en général pas à se plaindre de la présence d'une bouillonnante bande de jeunes gens libérés de toute tutelle parentale. Les retombées économiques sont loin d'être négligeables pour la ville qui les héberge, ce qui rend leur éventuel départ difficile à tolérer...

Cet heureux constat ne s'est pas fait en un seul jour, et tous les seigneurs ne l'ont pas encore assimilé puisque seuls quatre royaumes entretiennent de nos jours une grande école. Et ce chiffre doit encore être relativisé puisque le Blaloc est une ancienne province daute. A l'origine de cette étrange idée qui consiste à offrir du savoir au peuple pour son bien-être, se trouve un homme, le seigneur Clarence de Laphin. Après de longs et nombreux voyages sur le continent et en Orient lointain, le seigneur Clarence revint enrichi et empli de connaissances nouvelles dans son Dahaut natal et retrouve sa chère ville de Twissamy. Il décida alors de reproduire chez lui les exemples qu'il avait rencontrés dans la Grèce byzantine et offrir aux gens de Twissamy les bienfaits d'une instruction de haut niveau. Il commença par recruter à grands frais des hommes de savoir, qu'il fit venir de fort loin pour leur demander d'instruire des jeunes méritants sélectionnés par ses soins, afin de les former comme leurs disciples pour qu'ils puissent ensuite répandre leurs connaissances dans les Isles Anciennes. Pour ce faire, il demanda l'appui d'Hadrianus, alors duc du Blaloc, mais se le vit refusé d'un haussement d'épaules incompréhensif par celui qui ne vit aucun intérêt, ni aucun avantage à une telle démarche. C'est donc avec ses propres fonds que sire Clarence créa la première université dans ses propriétés urbaines de Twissamy et qu'il rémunéra les professeurs. Il fallut bien quelques années pour que les salles de cours se remplissent, mais l'opération rencontra finalement un réel succès et des élèves commencèrent à affluer de l'autre bout des Isles Anciennes.

L'existence de cette école parvint alors aux oreilles des autres seigneurs hybrasiens, qui cherchèrent à se renseigner auprès d'Hadrianus. Celui-ci eut beau jeu dans cette affaire en s'appropriant l'initiative du généreux mécène. Afin de faire bonne figure, il fut pourtant rapidement contraint de s'intéresser de plus près à cette entreprise et de s'acheter les bonnes grâces de la communauté universitaire en accédant à ses demandes de plus en plus pressantes au fur et à mesure de sa croissance. Les autres grands d'Hybras se montrèrent tentés par l'expérience mais reculèrent devant son coût prohibitif, inimaginable dans la période de troubles qu'annonçait le transfert des symboles de la royauté à Avallon. Il fallut attendre la fondation d'une deuxième école à Domreis, trente ans plus tard, pour que la question resurgisse dans les territoires qui étaient devenus entre temps les royaumes de Dahaut et de Lyonesse. C'est un Troice nommé Noémien qui, ayant achevé sa formation dans les arts libéraux en Dahaut, avait décidé de fonder sa propre école à proximité de la ville de son enfance. Etant donné

qu'il ne disposait pas des moyens financiers de sire Clarence, il instaura le système des examens payants afin de rémunérer les professeurs qu'il avait réunis. Bientôt, comme la population de la ville profitait de l'enseignement collectif proposé dans la capitale, le roi Olivano, décida d'apporter son aide à l'école en lui accordant des privilèges, principalement une exemption totale d'impôts, qu'ils soient immobiliers, personnels ou sous forme de taxes sur le matériel pédagogique. Cette deuxième expérience réussie persuada le Lyonesse et le Dahaut, dont le Blaloc s'était séparé à l'occasion des troubles, qu'il était nécessaire à leur prestige de voir naître une université sur leur territoire. Se déclencha alors une véritable guerre des cerveaux : à force de privilèges et d'avantages, les deux grandes puissances des îles parvinrent à débaucher une partie des maîtres de Twissamy et à les faire venir dans leurs bâtiments flambant neufs. C'est cette volonté de ne pas laisser le rival honni faire mieux que soit qui fut, paradoxalement, la chance des universités, qui accumulèrent patiemment crédits et privilèges pour s'affirmer de nos jours comme des institutions inamovibles d'une grande importance pour les villes qui les ont accueillies.

Les universités se sont donc développées à Domreis, à Twissamy, à Avallon, et à Metheglin, dans le duché de Corton Banwald. L'énumération ne doit pas oublier Ys la merveilleuse qui, si elle n'est pas en reste, abrite des lieux de connaissances davantage tournés vers l'esthétisme et les réflexions philosophiques que vers le progrès législatif ou la rigueur mathématique. Les universités ont donc pris une place de plus en plus importante dans le développement des royaumes et les écolâtres – leurs dirigeants – ont largement profité de cet état de fait pour se voir accorder et renouveler des privilèges qui paraissent exorbitants aux nobles rétrogrades : exemptions d'impôts et dons de terrains constructibles pour y dresser leurs bâtiments scolaires, par exemple. Les avantages qu'ils ont arrachés ont également profité aux étudiants de leurs écoles et participent à la progression de leur réputation sur l'ensemble des îles, car s'ils diffèrent d'une université à l'autre, ils visent toujours, et parviennent souvent, à soustraire les élèves aux contraintes de la vie urbaine. Les étudiants, confiés à la juridiction unique de leurs maîtres sont exemptés de tonlieux sur les marchandises qu'ils font venir à leur usage propre, le vin et la bière par exemple, comme de conscription lors des levées d'hommes et bénéficient de rabais sur les chambres qu'ils louent aux bourgeois de la cité.

L'importance des hautes écoles augmenta tellement que les rois se trouvent de nos jours quasiment contraints de se soumettre aux demandes formulées en leur nom, sous peine de voir les étudiants faire sécession, c'est-à-dire quitter l'endroit où ils étaient installés pour se rendre sur des terres où ils trouveront un monarque mieux disposé à leur égard... Le roi Casmir, qui avait refusé que l'université de Metheglin devienne juridiquement indépendante et quitte ainsi son propre ban, comprit un peu tard que les menaces de départ n'étaient pas des paroles en l'air car, après une rapide concertation, maîtres et élèves levèrent le camp et retournèrent s'installer, pour la plupart, près de Twissamy, certains poussant l'affront jusqu'à se mettre au service de la haute école en formation dans les faubourgs d'Avallon. Le roi dut se rendre rapidement à l'évidence : le seul moyen de voir refleurir un jour une université en Lyonesse était d'accorder le privilège d'indépendance juridique tant réclamé. Il l'admit sans plus attendre et parvint à rappeler certains maîtres, même si la plupart des universitaires ne lui pardonnèrent pas ses réticences et restèrent au Blaloc, redonnant à cette université tout le lustre qu'elle avait perdu et lui conférant à nouveau le rang le plus élevé parmi les lieux de savoir des Isles Anciennes. Quant à celle du Lyonesse, elle reprit son essor, avec plusieurs années de retard sur ses rivales.

L'appui des rois n'est pas toujours partagé par le personnel royal serviteurs et il arrive assez fréquemment que les étudiants se heurtent à l'intolérance des officiers du seigneur de la juridiction où ils se trouvent. Ceux-ci, en effet, apprécient peu les privilèges et passe-droits accordés aux universités et à leurs élèves. Les conflits qui en résultent se résolvent le plus souvent à l'avantage des universitaires car le gouvernement royal préfère désavouer ses serviteurs plutôt que les hommes de savoir, par crainte de voir ceux-ci s'en aller. L'exemple de Quart, le prévôt de Metheglin, est un cas extrême mais assez significatif. Il fut contraint par Casmir de descendre en personne les cadavres de deux étudiants qu'il avait fait arrêter et exécuter pour ébriété publique, insultes et blasphèmes, puis de quitter la ville sans armes ni bagages, sous les quolibets d'une foule cruelle.

Les étudiants participent activement à la vie de l'université. Ils sont même les décideurs en de multiples domaines parce que largement représentés aux conseils, ils participent aux décisions prises pour l'avenir de leur école et tiennent ainsi entre leurs mains le pouvoir de sécession. La raison de leur position s'explique fort simplement : sans étudiant, pas d'université, par conséquent, les écolâtres, dont le revenu dépend du nombre d'élèves inscrits dans leur classe, se doivent de prendre soigneusement leur avis.

Les clans universitaires

Pour se protéger, s'entraider et assurer une certaine cohésion entre eux et surtout pour trouver de la compagnie, les étudiants se regroupent par nations au sein de leurs établissements d'études, car il leur est ainsi plus facile de se trouver des intérêts communs, puisque les étudiants des grandes écoles proviennent des quatre coins des Isles Anciennes voire d'Europe pour suivre l'enseignement renommé que l'on distille sur Hybras. Grâce au système des nations, qui prévoient des lieux de rencontre, des soirées et des virées communes, les jeunes déracinés évitent un trop gros dépaysement. A l'université de Domreis, par exemple, les élèves se regroupent en trois nations distinctes : les insulaires, composés des jeunes personnes des Isles Extérieures, les forestiers, accueillant les gens d'Hybras qu'ils soient Dauts, Cades ou Ulfs, et les terrestres regroupant les continentaux en déplacement, qu'ils viennent d'Armorique, de Lombardie ou d'ailleurs. Ces fraternités n'empêchent toutefois pas le mélange des cultures dans le cadre universitaire.

Le système universitaire

Le système universitaire est remarquablement simple : les étudiants suivent des cours, puis passent des examens pour montrer qu'ils ont bien assimilé la matière enseignée. Une fois les examens réussis, les étudiants deviennent à leur tour des maîtres ou changent complètement de voie et entrent, par exemple, dans l'administration royale, comme juristes ou comme précepteurs.

L'enseignement se divise en deux moments : la leçon et la dispute. La première a lieu le matin, donne les connaissances de base à l'élève. C'est durant ces heures qu'il prend connaissance des livres et de leurs auteurs, puis qu'il aborde les sujets fondamentaux de l'enseignement qui lui est dispensé. Il y apprend à maîtriser l'ensemble de la discipline qu'il étudie. Le professeur applique habituellement la méthode

suivante : après une courte introduction, il lit et présente l'auteur du jour, s'interrompant par endroit pour en donner un commentaire plus ou moins approfondi, alors que les étudiants suivent sur leur propre exemplaire en prenant des notes.

La seconde phase d'enseignement est la dispute. Elle se déroule dans une vaste prairie si le temps le permet et voit le maître choisir un thème, présider la séance et charger un de ses élèves de présenter la question et de répondre aux objections des auditeurs rassemblés, le professeur intervenant pour aider ou reprendre son étudiant si le besoin s'en fait sentir. Le large public est composé des élèves du maître qui préside, d'autres classes ainsi que, parfois, d'autres enseignants. Le lendemain de la dispute, le maître présente la synthèse de la discussion et expose sa thèse personnelle qui conclut provisoirement le sujet. Une à deux fois par an, chaque maître se doit d'organiser une dispute de *quodlibet* s'il ne veut pas voir son crédit et son aura décroître. Il s'agit d'un exercice beaucoup plus délicat auquel assistent tous les membres de la faculté. Le professeur accompagné de l'un de ses élèves, doit répondre aux questions de ses collègues sur n'importe quel sujet tiré d'un thème général prédéfini et de défendre leurs thèses contre les objections du public. Le lendemain, le maître tente de donner une synthèse cohérente de cette très libre discussion. C'est dans les disputes de *quodlibet* que se font et se défont les théories et les réputations. Les professeurs les plus célèbres et les plus respectés sont ceux qui affichent une aisance insolente dans ces conversations qui ont tout du piège organisé, ceux qui ont réponse à tout et qui ne se laissent pas démonter par une question insidieuse. Certains n'hésitent donc pas à modifier légèrement les règles du jeu afin d'embellir leur performance, comme cet enseignant en musique du Blaloc, qui payait des élèves pour lui poser les questions qu'il avait concoctées au préalable, ou ce maître de rhétorique lyonois, qui avait l'art de noyer tout problème dans des métaphores, des périphrases et autres figures de style exotiques. Le flot de son discours, parfaitement intarissable, ne proposait jamais aucune solution aux questions posées, mais en donnait toujours l'impression, ce qui, pour ce maître, était l'essentiel. Sa science du langage lui fit néanmoins défaut lorsqu'un maître d'arithmétique lui posa une question de calcul pur où il s'embrouilla tellement que l'auditoire ne fut plus dupe et qu'il fut forcé de reconnaître son ignorance dans ce domaine, ce qui porta gravement atteinte à la flatteuse réputation qu'il s'était construite.

Après un certain nombre d'années d'études, entre quatre et dix suivant la faculté, l'étudiant est amené à passer les examens qui l'amèneront au premier grade universitaire, la licence. Le candidat doit d'abord prouver qu'il possède les principaux auteurs de son programme en répondant aux questions d'un jury puis il doit montrer qu'il est capable d'argumenter et de présenter lui-même un cours. S'il passe avec succès ces deux épreuves, l'étudiant obtient sa licence, c'est-à-dire le droit (sens premier du mot licence) d'enseigner la matière de ses études.

Le titre suivant est celui de docteur. Du point de vue scolaire, l'obtention de ce grade n'est qu'une simple formalité, car il suffit de faire la preuve de son brio lors de deux disputes successives. La plus grande difficulté vient après, et elle n'est pas scientifique. Une fois les insignes de son grade reçus, le nouveau docteur doit organiser un somptueux banquet à l'intention de tous les assistants, ce qui lui revient fort cher. Ce surplus de frais, ajouté au montant de l'inscription aux examens, porte le coût du doctorat à un total d'environ cinquante couronnes. Un chiffre qui dissuade une grande partie des étudiants de continuer leurs études au-delà de la licence, qui ne coûte déjà pas moins de six pièces d'or en moyenne pour l'inscription aux divers examens, il convient d'ajouter les dépenses annuelles, se chiffrant également en couronne, d'un étudiant vivant en milieu urbain. La plupart des étudiants ne participent qu'à quelques années de cours avant d'abandonner leur cursus, faute de moyens ou de motivation, seul un élève sur quinze obtient en moyenne sa licence.

Les facultés

Trois facultés se disputent les faveurs des étudiants des Isles Anciennes : la faculté d'art, celle de droit et celle de médecine. Il n'existe pas de chaire de théologie sur Hybras, car le christianisme n'y est pas suffisamment implanté pour avoir entraîné le développement d'une réflexion approfondie sur cette religion. Les missionnaires et évêques présents sur l'archipel et principalement en Avallon pratiquent pourtant une évangélisation soutenue qui pourrait aboutir à l'ouverture d'une chaire dans la capitale du roi Audry. Les enseignements sont hiérarchisés : viennent d'abord les arts libéraux, puis la faculté de droit et enfin la chaire de médecine, la plus reconnue, ce qui entraîne des tensions entre les docteurs des différentes facultés. Les discussions vont bon train pour savoir si la médecine est vraiment plus importante que le droit ou si les arts font vraiment partie intégrante de l'université. Les médecins, étudiants et professeurs, regardent de haut tous les autres membres des universités, car ils se considèrent comme la branche supérieure de l'arbre intellectuel. Ce mépris leur est bien rendu par les enseignants et élèves de droit qui ne voient aucune noblesse dans l'art de tâter les corps malades. Comme on le voit, l'ambiance est propice aux rixes de tavernes qui participent au charme des villes universitaires...

Les arts libéraux

La faculté des arts est considérée par beaucoup comme mineure, car l'ensemble des étudiants est obligé de passer par cette voie avant de pouvoir étudier les disciplines majeures du droit ou de la médecine. C'est en effet avec les maîtres de cette faculté que les jeunes élèves entre douze et dix-huit ans commencent l'apprentissage des sept arts libéraux. Ils débutent avec les arts du *trivium* : la grammaire, qui comprend la bonne utilisation du vocabulaire et de la syntaxe, la dialectique, qui concerne l'art de raisonner et de discuter, et la rhétorique, l'ensemble des procédés nécessaires au bon et au beau parler. Viennent ensuite les disciplines du *quadrivium*, les quatre axes d'approches des mathématiques : l'arithmétique, la géométrie, issue en droite ligne des travaux des savants grecs comme Pythagore, la musique sous ses formes académiques, c'est-à-dire réduite à l'étude du rapport des quantités entre les différentes notes, et l'astronomie qui calcule les mouvements des corps célestes et leurs rapports mathématiques et symboliques.

Ce n'est qu'une fois cette première étape estudiantine franchie que les élèves peuvent poursuivre leur chemin d'études, qu'ils choisissent de rester dans la faculté des arts et de se spécialiser dans l'une de ses sept disciplines pour y obtenir une licence ou un doctorat en quatre ou cinq ans, ou qu'ils préfèrent rejoindre la faculté de droit ou celle de médecine.

Le droit

Les universités des Isles Anciennes restent attachées au droit romain, dernier vestige de la période d'occupation. Dans les établissements scolaires, les étudiants apprennent les lois, les manières de les appliquer et de les contourner à partir des mêmes sources que celles du continent : les compilations justiniennes et le décret de Gratien.

Le plus grand professeur de droit actuel dispense son savoir dans les amphithéâtres de Domreis. Palorius est le nom qu'il utilise auprès de ses étudiants et de ses confrères car il prétend être un descendant direct d'un prélat romain installé dans la région à l'apogée de l'empire. A ce titre, il se vante d'être l'homme vivant qui connaît le mieux le droit et son histoire. Les docteurs des villes de Metheglin et d'Avallon ne sont pas tout à fait d'accord sur ce point, arguant que Palory – son vrai nom ne doit sa chaire qu'à l'amitié qui le lie à Lamir de Dausse, l'écôlatre de l'université et que ses prétendues ascendances sont plus que douteuses. Il n'en reste pas moins que des élèves d'Hybras et du continent se rendent au Troicinet chaque année afin d'assister aux disputes renommées de Maître Palorius.

En faculté de droit, les étudiants se présentent aux examens de licence après sept années d'études, alors que ceux qui désirent obtenir un doctorat sont appelés à ajouter deux pleines années de cours à leur cursus.

La médecine

La faculté de médecine est la branche de l'université qui s'est le plus développée ces dernières années. Les jeunes personnes d'Hybras et du continent qui s'intéressent au corps humain et à ses humeurs sont de plus en plus nombreuses, malgré la longueur du cursus qui s'étend sur au moins dix ans pour atteindre la licence et en requiert trois de mieux pour l'obtention d'un doctorat. C'est Efaïenne, l'université d'Avallon, qui possède les meilleurs professeurs et le plus grand nombre d'ouvrages spécialisés dans ce domaine.

Durant le cours de leurs études, les élèves apprennent à reconnaître les maladies à leurs symptômes et à appliquer les traitements appropriés. Les cours sont basés sur la théorie médicale d'Hippocrate : la création est composée de quatre éléments, l'eau, l'air, la terre et le feu qui sont présents dans tout être et dans toute chose. A ces quatre éléments correspondent quatre qualités, l'humide, le froid, le sec et le chaud, et à ces quatre qualités, quatre humeurs dans le corps de l'homme, le flegme, le sang, l'atrabile (ou bile noire) et la bile. Enfin, quatre tempéraments font échos à ces quatre humeurs : le flegmatique, le sanguin, l'atrabilaire et le bilieux. Les maladies découlent d'un trouble ou d'un déséquilibre de ces humeurs. Le travail du médecin consiste donc à rétablir l'équilibre pour permettre à son patient de recouvrer la santé. Pour ce faire, il dispose de nombreuses techniques, dont les plus importantes sont les bains, les vomissements, les décoctions purgatives à bases végétale, animale ou minérale, et les saignées.

La profession médicale est divisée très strictement entre médecins et chirurgiens. Les premiers sont des intellectuels, des théoriciens, qui n'approuvent pas vraiment les méthodes des travailleurs manuels que sont les chirurgiens. La frontière qui les sépare est comparable, du moins dans l'esprit des médecins, à celle qui différencie l'ingénieur du manœuvre. Les chirurgiens sont toutefois capables de bien des prouesses : trépanations, opérations de la fistule anale, extractions de corps étrangers par des aimants, etc. De plus ils savent stopper les hémorragies par cautérisation et inventent régulièrement de nouveaux instruments chirurgicaux pour faciliter leur travail. Les chirurgiens ont eux-mêmes une attitude méprisante envers les barbiers. Ils les considèrent comme des gens dangereux, car ils n'ont fait aucune étude, et les ont cantonnés à réduire les fractures et à soigner les hernies, ce qui leur permet de se consacrer à des opérations moins communes et donc plus nobles.

Une illustration du rapport tendu entre les deux principales professions médicales transparaît dans les petites mesquineries des médecins. Pour bien faire comprendre aux chirurgiens l'opinion qu'ils ont d'eux, les médecins ont fait en sorte que les facultés de médecine proposent des cours de formation aux barbiers, mais pas à eux, histoire d'entretenir les bonnes relations qui règnent déjà sans partage entre les trois parties. Le savoir chirurgical est donc dispensé dans des collèges isolés, fondés par des confréries de chirurgiens. L'organisation de ce corps de métier est donc plus proche de la guilde d'artisans que de l'université.

Exclus, pour leur plus grand bien, de ces mesquineries, les apothicaires forment le quatrième métier médical. Ils sont invités à suivre les leçons des médecins, car la lourde tâche de préparer les médications que ceux-ci prescrivent leur revient. Tout apothicaire qui se respecte ne jure que par « *l'Antidotaire* » de Nicolas, un recueil de toutes sortes de préparations médicinales compilées en orient à partir de remèdes antiques.

Un cinquième et dernier métier médical se pratique toujours dans les îles, un métier de femmes, celui des ventrières. Ces sages-femmes, comme on les appelle aussi, assistent les jeunes mères lors l'enfantement. Elles ne sont guère reconnues par leurs confrères masculins, mais comme aucun homme n'a le droit d'assister à un accouchement, ces derniers sont bien obligés de fermer les yeux sur cette pratique de la médecine qu'ils veulent considérer comme inférieure.

Les bibliothèques

Toutes les universités se présentent, à peu de choses près, sous le même aspect, celui de trois ou quatre grands bâtiments massifs, souvent à étages, réunis autours d'une petite place verdoyante. Ces bâtisses abritent les salles de cours, les amphithéâtres, les logements de certains professeurs et de quelques élèves étrangers à la ville. Mais le baraquement le plus important de l'université est sans conteste possible celui qui renferme le véritable trésor de l'endroit, c'est le cœur du savoir : la bibliothèque.

Chaque haute école se doit de posséder une collection de livres suffisante pour assurer l'enseignement dispensé dans ses murs. Dans les plus grandes d'entre elles, on compte jusqu'à plusieurs centaines de tomes, posés à plat sur des étagères plongées dans une pénombre presque perpétuelle, car la proximité d'une bougie provoquerait l'anxiété des gardiens de ce temple : les bibliothécaires. La plus grande partie des ouvrages est rédigée en latin, héritage des siècles de domination de l'Empire sur les Isles Anciennes et le reste du monde méditerranéen dû au choix de l'Église de Rome de le conserver comme idiome commun de la chrétienté durant les âges sombres des dominations barbares. Néanmoins,

d'autres langues apparaissent sur les rayonnages les moins accessibles. De vénérables grimoires provenant des savants grecs de l'immortelle Byzance, des papyrus antiques portant témoignage des langues de l'ancienne Egypte, des tablettes rappelant l'alphabet cunéiforme des peuples du croissant fertile, des librams hébreux se lisant à l'envers qui racontent l'histoire du peuple élu. Dans les ouvrages rédigés plus récemment dans les universités hybrasiennes, c'est la *lingua franca* qui s'est imposée. Les chansons de geste et les romans courtois donnent aujourd'hui à cette langue ses plus belles lettres de noblesse. De nos jours, nombreux sont les étudiants qui consacrent plusieurs mois d'études à traduire les textes latins dans la langue des Isles.

Les ouvrages présentent une variété presque infinie de tailles et d'apparences. Certains codices mesurent presque trois pieds de haut sur trois pouces d'épaisseur, ne comptant pas moins de deux centaines de feuillets. Leur surface extérieure, de cuir épais ou de bois, est recouverte d'un fin cuir tanné, d'un feutre noir ou d'une feuille de parchemin huilée afin de les protéger des effets du temps et des ravages de l'eau et des rongeurs. Certains ouvrages plus rares arborent des couvertures ferrées destinées à éviter que les frottements du livre sur l'étagère de rangement ne l'endommage. Certaines reliures sont de véritables œuvres d'art, offrant au lecteur une première enluminure sous forme de gravure ou de gaufrage avant même qu'il ne l'ait ouvert. Les feuillets sont maintenus ensembles par des lanières de cuir, de fils ou de tendons. Les papyrus et autres feuilles volantes sont soit enroulés sur eux-mêmes et retenus par des anneaux de corne ou d'ivoire ou par des bouts de tissus soit entassés dans des boîtes en hêtre dans l'attente d'une éventuelle reliure.

Du fait de leur coût, il arrive fréquemment que les parchemins soient utilisés plusieurs fois. Un écrivain ou un copiste en manque de support choisit un texte peu important à ses yeux et le recouvre d'une pâte composée de poudre de craie mêlée à du lait suri et à de la gomme d'algue. Une fois séchée, la feuille, à nouveau vierge, s'offre à la plume de l'homme de lettres. La méthode est parfois appliquée à plusieurs reprises sur un même feuillet et l'on rencontre ainsi des palimpsestes qui comptent jusqu'à cinq couches successives. Celui qui désire connaître les secrets dissimulés sous cet artifice doit s'armer de gommes en bois de chauffe, d'huile d'arapède, de brosses en poils de blaireau et d'une lame d'obsidienne. Avec tous ces outils et une bonne dose de patience, il parviendra à gratter minutieusement la couche supérieure, préalablement recopiée avec attention pour permettre l'exploration des textes antérieurs.

Quant à celui qui écrit le premier texte ou qui le recopie, il doit se fier à la souplesse de son poignet et à ses connaissances grammaticales, mais également se fournir en bon matériel. Il lui faut un support noble comme du parchemin – faits de peaux de moutons tannées – ou du vélin – l'équivalent, obtenu à partir de la peau d'un veau de lait de moins d'une année – ou du papier de charpie de chiffons. Un canif effilé s'avère également nécessaire pour tailler en biseau un bec sur les plumes d'oie et pour libérer la plume des barbes qui pourraient gêner la main du copiste. A défaut de plume, l'écrivain se rabattra sur un calame qu'il aura taillé dans un jeune roseau. Le fusain, un simple morceau de charbon, peut également être utilisé pour tracer les lettres, bien que son usage soit plus malaisé. Il faut ajouter à tout ce matériel une encre noire de bonne qualité, provenant d'un mélange de charbon de bois et d'eau ou tirée de la seiche. Les encres colorées, à base de pigments végétaux – garance et pastel – ou minéraux – malachite et cuivre – sont plus rares, mais donnent un cachet certain aux textes qui en sont pourvus. Les érudits expliquent les couleurs éclatantes des manuscrits des îles par l'excellente qualité des produits utilisés et par la pointe de magie que les fées transmettent à tout ce qui vit non loin de Tantrevalles.

Une mine de connaissance

La plus grande bibliothèque de l'archipel est celle de Twissamy, l'antique bibliothèque comme l'appellent tous les érudits. Ce bâtiment est antérieur au reste de l'université, mais l'installation de celle-ci n'a fait qu'augmenter l'aura de ses collections.

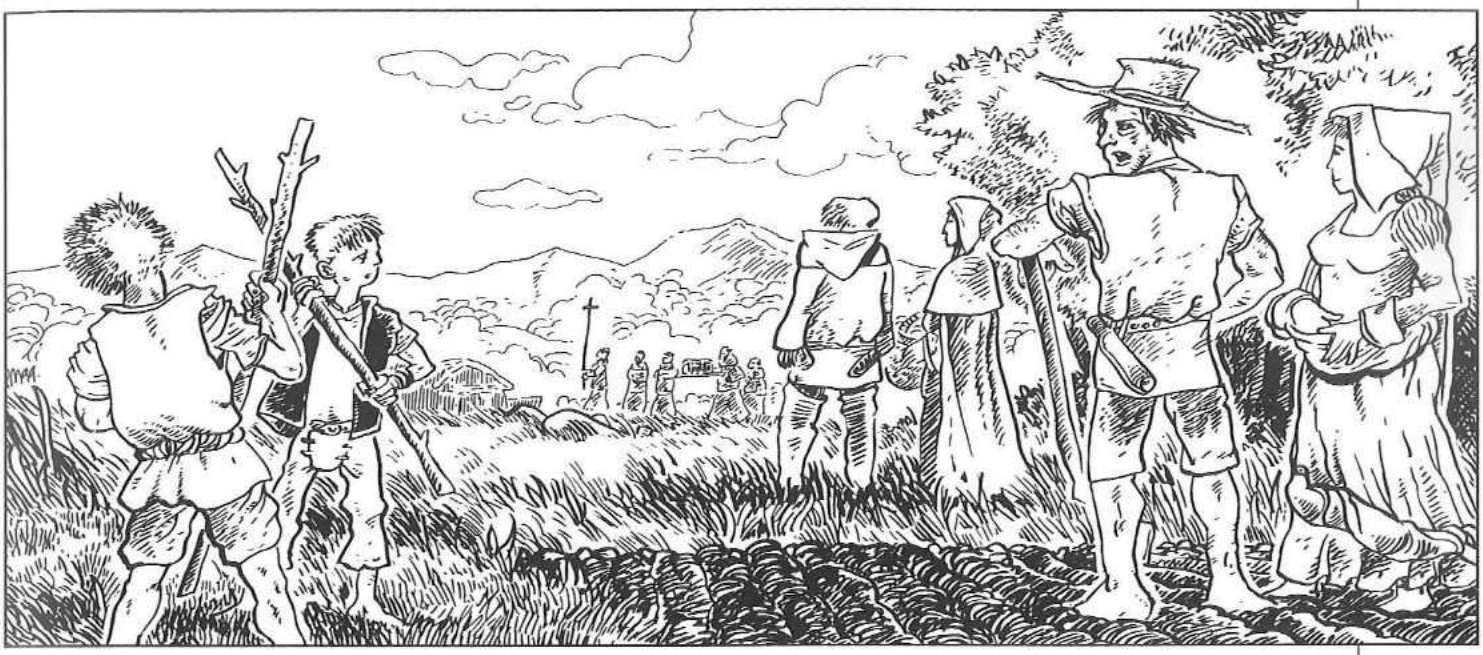
Depuis sa création, les seigneurs du Blaloc ont prit grande part dans le développement de ses magasins et dans l'organisation de ses précieuses archives. Elle s'est ainsi spécialisée dans l'histoire des peuplades qui se sont succédées il y a bien longtemps sur les Isles Anciennes. Ainsi, les Firbolgs, les Danéens et autres Rhedaspiens reçoivent-ils là un hommage que le temps ne parvient pas à assaillir. On se souvient encore des exploits de leurs héros, de la force de leurs armées, mais aussi de leurs déboires sous les sombres frondaisons de la Grande Forêt.

Les lieux saints

Bien que les Isles Anciennes ne soient que marginalement touchées par le christianisme, il y existe tout de même quelques endroits considérés comme sacrés par les fidèles de cette religion. Ces églises et abbayes constituent autant d'étapes et de places de réconfort pour les pèlerins du continent venus raffermir leur foi ou accomplir un vœu. Le monastère de saint Bac en Godélie et le couvent de l'isle Wanish sont les deux hauts-lieux du christianisme dans l'archipel. Sur ces lieux de pèlerinage, l'instruction est bien présente, les prêtres enseignant la lecture aux novices grâce aux textes sacrés. En effet, de même qu'ils constituent de petites universités, ils constituent aussi de petites bibliothèques qui accueillent les Textes Sacrés, mais aussi les écrits des Pères de l'Eglise et quelques compilations plus récentes. En règle générale, ces textes ne sont accessibles qu'aux baptisés, mais il peut arriver que des dérogations soient concédées par les prélats à des érudits de renom ou des gens de la haute noblesse, surtout s'ils sont recommandés par le roi Audry.

Il est difficile de connaître l'étendue exacte des ressources intellectuelles des autres lieux de cultes d'Hybras, car il existe nombre de religions différentes sur les Isles Anciennes et les connaissances entreposées dans les temples dédiés à ces divinités – le temple d'Atlante à Ys ou celui du Palaeos à Domreis, par exemple – ne sont accessibles qu'aux initiés. Quant aux cultes celtiques et druidiques, ils transmettent un savoir sous forme orale et secrète qui, là aussi, échappe en bonne partie aux érudits des universités.

Les lieux saints ne sont pas seulement des refuges spirituels pour leurs ouailles, mais également des endroits où les corps se reposent après une marche toujours longue et parfois difficile. Les pèlerins, affaiblis par le voyage, ou blessés après une mésaventure survenue au détour d'un chemin, s'en remettent au savoir des prêtres qui tentent de gagner leur guérison par des soins médicaux et des prières. Cette activité des lieux chrétiens provoque des tensions avec les établissements uniquement destinés à la guérison des malades, tels les hôpitaux.



Le passage de reliques fait s'imposer le silence.

Les hôpitaux

Certains médecins ont décidé, au moment de l'éclosion des universités, d'utiliser leur sapience pour aider leur prochain et pas seulement pour rester au chevet des puissants afin d'en retirer une rémunération plus importante. La grande difficulté de cette œuvre généreuse fut, paradoxalement, de convaincre le peuple de son bien-fondé. De nos jours encore, les médecins académiques rencontrent des problèmes presque insolubles pour convaincre le commun des mortels des bienfaits de la médecine scientifique. Le peuple étant par nature conservateur, il préfère bien souvent rendre visite aux rebouteux et se servir de remèdes de grands-mères pour se soigner. La décision de se rendre chez ces hommes en longue robe noire qui vont extraire les humeurs à coup de saignées et administrer des potions amères à tuer un cheval est bien difficile à prendre. Le développement des hôpitaux sur l'archipel laisse bien à désirer et il n'y en a véritablement que trois.

Le plus important est celui d'Avallon et il constitue quasiment une annexe de l'université. C'est un long bâtiment sans étage situé juste à côté d'Efaïenne, dans lequel sont installés dix-huit lits bien espacés pouvant chacun contenir deux malades et répartis en quatre chambres. Pireyo dirige l'établissement, c'est un excellent docteur ayant plus de vingt ans d'expérience. Le personnel compte deux autres médecins, formés dans l'université voisine, et un apothicaire. Cet hôpital est véritablement universitaire en ce qu'il offre aux apprentis-médecins la possibilité d'y venir tous les jours ou presque s'exercer aux diagnostics et assister aux interventions de leurs aînés.

L'hôpital d'Alceinor, à l'est du Troicinet, est l'œuvre de Denru, un noble de peu de renom qui, au décès de sa femme dû à une pneumonie, a gracieusement mis une des dépendances de son manoir au service de deux jeunes licenciés de la faculté de médecine de Domreis : Jaod et Lakant. Les deux médecins ont donc aménagé la chaumière en un petit hospice comptant huit lits, séparés par des paravents de toile. L'équipe médicale est complétée par un apothicaire et même par Tyoc, un chirurgien dasce dont l'habileté à la cautérisation a convaincu les nouveaux médecins, au grand déplaisir de leurs professeurs qui les considèrent comme des traîtres et des imbéciles – on ne sait dans quel ordre – à travailler avec un tel praticien.

Le dernier lieu de soins des Isles Anciennes est situé dans l'enceinte de la ville basse d'Ys. Il a été fondé par un étudiant d'Avallon, Péus, qui avait décidé de s'installer dans la magnifique cité portuaire une fois son doctorat acquis. Le nombre de voyageurs de passage dans la ville et son étonnante prospérité l'avaient persuadé que les affaires y seraient fructueuses. Malheureusement pour lui, si le nombre de patients est de plus en plus important au fil des mois, les revenus ne suivent pas la même croissance et le brave Péus a dû se résoudre à faire contre mauvaise fortune bon cœur. Son établissement compte douze lits, soit vingt-quatre places, et le médecin principal est secondé dans ses tâches journalière par une ventrière, deux apothicaires, attirés par l'abondance foisonnante de plantes de la région, et un autre médecin spécialisé dans les maux de ventre.

Le rôle de ces maisons est de soulager les patients les plus atteints et les plus démunis, car les nantis ont la possibilité de faire venir un médecin à leur chevet. Les hôpitaux survivent grâce au soutien de la noblesse philanthrope, aux largesse de la bourgeoisie marchande, aux dons des citadins et aux honoraires des praticiens qui officient une partie de la journée au chevet de riches bourgeois puis reversent leurs gains à l'hôpital. Les médecins qui œuvrent dans ces hospices sont vraiment très dévoués et leurs maigres gains rendent l'insalubrité des conditions de travail encore plus difficile à supporter. Il faut en effet avoir le cœur bien accroché pour supporter la saleté et l'odeur épouvantable de certains malades.

Il existe d'autres types d'établissements hospitaliers dont la fonction n'est pas de guérir leurs patients mais de les maintenir en dehors de la société des hommes. Ce sont les léproseries, les refuges pour syphilitiques et les asiles de fous. Ces établissements sont assez nombreux et chaque capitale des îles, à part Cluggach et Oäldes, en possède une. La léproserie d'Avallon, par exemple, est bâtie à un bon mille de la cité, sous le vent dominant afin d'éviter que les miasmes ne viennent infecter la ville. Elle a été édifiée relativement près de la

capitale, car les lépreux, qu'on appelle aussi ladres, ont le droit de venir mendier certains jours sur les places de marché dans des périmètres réservés et très clairement désignés. Lorsqu'ils sortent des murs de leur refuge, ils doivent porter un long manteau et une crécelle afin d'annoncer leur arrivée. Cette maladrerie avallonienne accueille actuellement une douzaine d'occupants qui se gèrent comme une véritable communauté. Ils vivent de dons de particuliers, dons qui peuvent parfois être très généreux (un ancien meunier sans descendance leur a récemment légué son moulin), mais également de ce qu'emportent avec eux les malades lorsqu'ils quittent le monde des vivants pour entrer dans celui des presque-morts. Il n'y a aucun médecin qui s'occupe des malades une fois la lèpre déclarée, car le mal est incurable et contagieux. Le seul travail des praticiens est de diagnostiquer l'apparition de la maladie et de faire le nécessaire pour que le ladre entre dans une léproserie le plus tôt possible.

Voilà un apothicaire qui fait preuve de sang-froid.

Les cabinets de médecins

Les chirurgiens, les barbiers et la plupart des médecins ne travaillent pas dans les hôpitaux, mais s'installent dans les villes et villages et tentent, à grand peine, de prendre la place du rebouteux de la région. Les étudiants fraîchement sortis de leur apprentissage doivent effectuer une véritable chasse aux clients, afin de prouver les bien-fondés de leur discipline par l'exemple. Ils doivent donc être efficaces et promettre des résultats rapides et spectaculaires, allant souvent jusqu'à renoncer à tout payement en cas d'échec. En effet, c'est un véritable contrat, souvent écrit, qui est conclu entre le médecin et le malade, stipulant les médicaments à absorber, le délai de guérison garanti, ainsi que le montant des honoraires. Ceux-ci sont acquittés le plus souvent en monnaie, même si s'ajoutent parfois des clauses prévoyant une partie de la rémunération sous forme de services. Ainsi, si l'homme de l'art doit rester au chevet du souffrant durant quelques jours, il est logé et nourri par la famille de ce dernier. Seule une avance sur salaire est versée à la signature de l'accord et, en cas d'échec, le médecin doit, s'il est honnête, rembourser la somme déjà touchée. Ces clauses sont nécessaires pour gagner la confiance des patients et espérer se constituer une clientèle aux dépens des rebouteux traditionnels.

Certains nouveaux praticiens préfèrent l'itinérance et se déplacent de bourgs en villages, soit pour apporter leur savoir aux gens qui en ont besoin, soit, en abusant de la crédulité des pauvres hères, pour leur soutirer quelques sous en échange d'eau colorée.

Les médecins soignent leurs patients, fiévreux, atteints de la goutte, du scorbut ou de toute autre affection, à l'aide de remèdes tirés des trois règnes naturels et au moyen de l'équilibrage des humeurs appris en faculté. Du règne animal ils emploient la vipère et le lézard contre les empoisonnements, les cornes de bœuf ou de cerf contre les fatigues érotiques, l'urine humaine en toute occasion moins clairement définie, et les sangsues pour les saignées douces. En règle générale, pour soigner une maladie chaude et moite, il faut appliquer une médication opposée, c'est-à-dire froide et sèche. De nombreuses plantes sont employées dans des préparations de pharmacopées ayant chacune leurs caractéristiques propres suivant le schéma d'Hippocrate. Citons parmi celles qui poussent dans nos contrées et qui sont utilisées non séchées, l'angélique et la verveine (froides et sèches) qui sont d'excellents calmants ; la bétoine et les orties (froides et humides) qui diluent le sang ; la belladone, l'arnica ou la valériane (chaudes et sèches), des diurétiques ou encore l'écorce de bouleau qui se mâche et qui permet de soulager la fièvre. Parmi les variétés exotiques, on trouve de nombreuses plantes qui possèdent des propriétés thérapeutiques bien plus puissantes que celles rencontrées dans la flore occidentale. Il y a l'opium, pour soulager la douleur ; la myrrhe, qui renforce la cervelle ; la mandragore, qui donne talent d'user femme ; le camphre et le tamarin qui ont la propriété de calmer les fièvres les plus fortes ou encore la noix de muscade, qui apaise les maux de ventre. Il est bien connu des praticiens que les plantes portent sur elles les effets qu'elles produisent sur l'être humain. Ainsi, la rhubarbe, la rose ou le corail rouge purgent le sang, tandis que les fleurs à fortes épines sont efficaces contre les

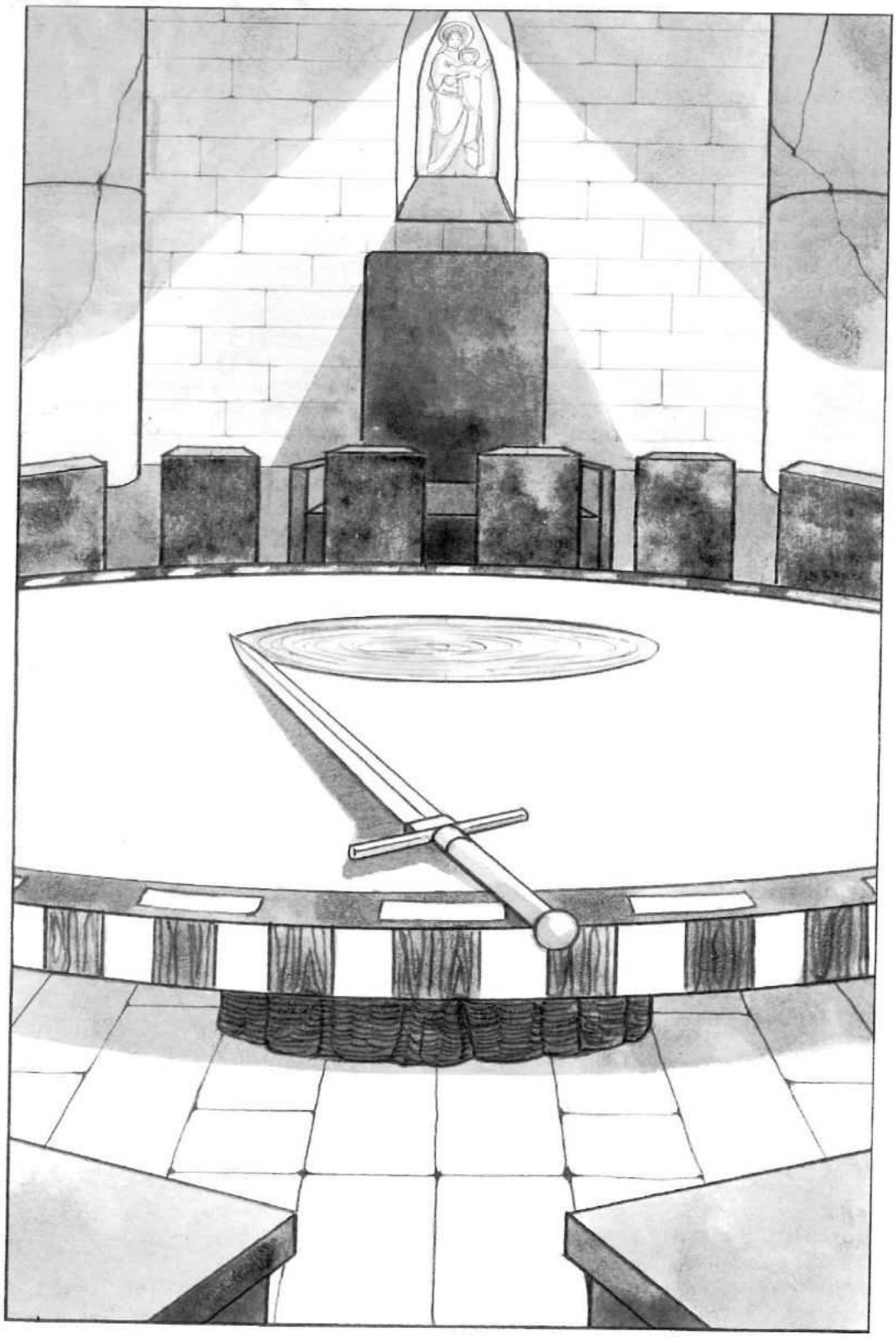
piqûres des insectes. Il est tout aussi évident que, si les pierres précieuses accélèrent grandement la guérison, de la terre sont également extraits des sels de fer et de mercure pour les problèmes d'articulations, du soufre qui soulage les maux de dents et de l'arsenic, qui se révèle un moyen radical contre les insomnies. Les minéraux interviennent dans bon nombre de préparations. Il n'en reste pas moins que le meilleur moyen de remédier au déséquilibre des humeurs et d'augmenter les effets bénéfiques des remèdes est sans conteste la saignée, qui évacue du corps des humeurs viciées.

Ce sont les chirurgiens qui prennent soin des traumatisés, c'est-à-dire des blessés. Pour soigner une morsure, ils conseillent d'appliquer sur la plaie un mélange d'orties ou d'ail pillé, additionné de sel, pour aider la cicatrisation. Des procédés analogues sont utilisés pour les coupures, alors que les brûlures nécessitent un bain de lait brassé avec des pétales de roses. L'activité principale du chirurgien est nettement plus manuelle, c'est d'ailleurs ce qui leur vaut le mépris des médecins : ils recousent les plaies à l'aide de fils de soie et amputent à la scie les membres gangrenés ou abîmés sans espoir de guérison. Les hémorragies sont cautérisées, soit au fer rouge, soit par l'application sur la blessure de styptique, du sulfate de cuivre pâteux. La réduction des fractures fait également partie de leur pratique, ils savent remettre les os en place et installer des attelles pour assurer une consolidation naturelle des membres et éviter des malformations trop importantes. Ils font de même des miracles contre les maux de dents, réussissant souvent à arracher les dents malades sans détériorer les saines.

De leur côté, quand ils ne travaillent pas dans les hôpitaux ou sous les ordres d'un seul médecin, les apothicaires tiennent boutique dans les rues des plus grandes cités hybrasiennes. Ils sont capables de lire les ordonnances des médecins et connaissent tous les remèdes utilisés pour guérir les maladies. L'officine de Frett, le *nénuphar blanc*, donne sur une des rues attenante à la grand'place d'Avallon. Il est l'apothicaire le mieux achalandé de la ville et par conséquent le fournisseur officiel de Falu Ffail. Les médecins royaux envoient les coursiers chercher chez lui les remèdes dont ils ont besoin pour garder la maisonnée royale en pleine forme. La plupart du temps, il s'agit de stimulants pour le roi Audry, qui raffole de la poudre de corne de bœuf pillée mélangée à du gingembre dans du lait d'ânesse. Frett reçoit ses produits des quatre coins des Isles Anciennes et on le soupçonne même d'avoir en réserve des plantes qui ne poussent que dans Tantrevalles. Il reçoit et stocke des ingrédients qu'il fait venir à prix d'or de l'ensemble du monde connu et entretient d'excellents rapports avec des marchands au visage sombre, qui lui amènent des productions exotiques lors de leurs visites en Avallon. La boutique ressemble à une bibliothèque, tant les murs sont recouverts d'étagères, mais en lieu et place des grimoires, ici, ce sont bocaux et fioles qui sont exposés. Il se dégage de cet ensemble l'impression que toutes les plantes de la création ont décidé de finir leur vie sur ces planches. On y découvre des fleurs entières, de la racine jusqu'au pistil, mais surtout des feuilles et des pétales écrasés, pillés ou moulus recueillis dans des récipients de verre. Une fois la porte franchie, le premier réflexe du visiteur est de se boucher le nez tellement l'odeur est forte, entêtante et parfaitement inhabituelle. Le mélange de toutes ces espèces de plantes forme, en effet, un pot-pourri puissant qui rebute au premier abord, mais qui finit par devenir agréable si on s'y attarde un peu. Outre les plantes séchées, Frett dispose de quantité d'autres remèdes d'origine minérale ou animale, ainsi que de nombreuses préparations déjà embouteillées ou ensachées.

Une médecine risquée

Dans les hôpitaux, les malades les plus gravement atteints sont soulagés du monde de douleur qui est le leur à l'aide d'une éponge imbibée d'opium, de jusquiame, de ciguë, de jus de mandragore et de graine de laitue. Le tissu imbibé une fois solidement apposé sur le nez et la bouche du patient, celui-ci sombre dans un sommeil profond et paisible.
Malheureusement le mélange peut être mortel si la décoction n'est pas bien dosée, c'est pourquoi les praticiens n'usent de cet artifice qu'en dernier recours.



LE DAHAUT

Où l'on retrouve maître Queslin et le jeune Cand à Avallon, en pleine Fête des Pommes, le premier sagement assis dans la tribune et le second s'illustrant lors des joutes devant une assemblée où la gent féminine n'avait d'yeux que pour ses exploits.

Une clameur infernale embrasa le public alors que le chevalier daut mordait la poussière et restait étendu pour le compte. Des valets se précipitèrent au secours du malheureux, accompagnés par quelques lazzis osés. Le vainqueur fit volter sa monture en bout de lice et releva sa lance. Il resta quelques instants immobile sous les vivats d'une foule gagnée à sa cause.

Cand souleva le lourd ventail de son heaume, non seulement pour rafraîchir son visage en sueur, mais pour mieux savourer sa victoire. Finalement, il ne regrettait pas d'avoir su convaincre maître Queslin d'user de cette décoction purgative. Elle avait mis sur la touche l'infortuné sire Hérébart de Lianton dont Cand exploitait séant l'équipement. L'érudit devait donc également se réjouir de la bonne tournure des événements. Quant au pauvre Hérébart, il pouvait sur son lit de souffrance entendre les échos de son succès, lui qui n'aurait osé espérer porter aussi haut les couleurs de l'Aquitaine. Jusqu'à présent, personne ne s'était aperçu de l'habile substitution, l'insignifiante réputation du chevalier de Lianton servant à merveille les desseins du jeune Cand.

L'équipage s'ébroua en direction de la tribune ducale qui l'accueillit par une vague de murmures. Les nobles montraient moins d'enthousiasme que la populace à acclamer les hauts faits d'un chevalier étranger. Une enfilade de cors lança dans les airs un puissant rappel au calme. Le silence revenu, le roi Audry se leva de son siège, majestueux avec son long manteau de soie doublé d'hermine, et descendit quelques marches pour s'approcher du combattant victorieux.

– Notre estimé et voisin duché d'Aquitaine peut s'enorgueillir de compter un champion tel que toi parmi sa fleur chevaleresque, sire de Lianton. Tu nous a gratifié d'un beau spectacle à la mesure de ta prouesse et de ta ténacité. Mais nous devons te rappeler qu'il te reste, avant de gagner le faîte de la gloire, à combattre notre plus valeureux et talentueux chevalier, sire Jusal de Grandcombe, invaincu depuis soixante confrontations. Outre l'honneur daut et sa couronne qu'il se fera un devoir de défendre, le sire de Grandcombe à déjà reçu les faveurs de la dame de son cœur. Sire chevalier, nous t'invitons à présent à choisir entre les beaux partis sis sur cette tribune la belle qui ce soir chantera tes exploits ou pansera tes blessures !

– Je vous rend grâce, Majesté, de ces louanges qui sont le parfait reflet d'un grand seigneur du siècle. Je m'en vais sur le champ accéder à votre désir et désigner celle qui ornera ma soirée du joyau de son sourire. Mais n'escomptez pas trop, Majesté, me voir précipité à terre tel l'ange déchu, car ce jour béni verra les couleurs de ma chère Aquitaine briller pour la plus grand gloire du Tout Puissant !

Sur ces mots, le jeune Cand tourna bride et longea lentement la tribune. Le roi Audry regagna son trône, le visage assombri par ces orgueilleuses paroles. Dans un recoin de l'estrade, maître Queslin ne put réprimer un hochement de tête réprobateur devant cette vaine forfanterie. L'Aquitain hâbleur, quant à lui, avait défilé devant toute une ribambelle de dames, dont les plus émotives s'étaient pâmées, pour s'arrêter en toute extrémité de galerie. Là, il fit pivoter son cheval et pointa sa lance vers une dame aux origines indéniablement orientales. Son visage et sa chevelure disparaissaient sous un savant voilage qui rehaussait l'azur de ses grands yeux maquillés. Le reste de sa toilette, aux plissés innombrables, participait au secret qui entourait son identité. Pleine de grâce, la persane débarrassa l'un de ses bras nus, bruni par de lointains soleils, d'un bracelet d'or et de perles et l'accrocha à la pointe mornée de la lance du preux. Ce dernier s'empara avec dextérité du présent, salua du chef sa mystérieuse donatrice et gagna au triple galop les confins de la lice.

Arrivé à destination, il fit volter sa monture pour faire face à son lointain mais redoutable adversaire. Celui-ci portait sur son bliaud l'écartelé de sable et d'or de la maison de Grandcombe, et son heaume se voyait surmonté d'un cygne noir aux larges ailes déployées. Cand ne put s'empêcher de ricaner à la vue des atours précieux et excentriques du chevalier daut. Mais déjà résonnait le signal des hostilités, et les deux chevaliers lancèrent leurs montures dans une charge irrésistible. Le terrible martèlement de la cavalcade se propageait jusque dans les entrailles d'une foule suspendue à la course des destriers. Un formidable fracas retentit tandis que les lances des chevaliers se brisaient sous la fureur de l'assaut. Mais aucun des deux cavaliers ne fut désarçonné et leurs chevaux poursuivirent sur leur élan. L'ensemble du public retint son souffle dans l'attente du dénouement libérateur. Celui-ci survint lorsque le chevalier daut glissa lentement au bas de sa monture. Sa chute fut accueillie par l'incrédulité générale, puis, devant la tragique réalité, bénéficia d'une vertigineuse ovation.

Derrière son heaume, Cand grimaçait sous la douleur qui lui taraudait le flanc gauche. Il luttait de toutes ses force contre une faiblesse qui menaçait de le jeter au sol. Mais l'exultation née de sa victoire vint à point nommé le soutenir dans l'épreuve. Savourant avec délectation son triomphe, il conduisit sa monture vers la tribune pour y recevoir les honneurs de la main même du roi Audry.

La légion de valets s'en était retournée occuper d'autres territoires domestiques, laissant un jeune Cand magnifiquement apprêté pour le bal du soir. Leurs divers soins, et surtout un délectable bain délassant, lui avaient redonné forces et prestance. Il attendait maintenant avec un soupçon d'impatience la venue de sa belle et mystérieuse orientale dont il ne cessait d'admirer le bracelet. Quelques bruissements près de l'entrée de la tente l'avertirent de l'arrivée imminente de la dame. A l'apparition de celle-ci, voilée comme le voulaient les coutumes de son peuple, le fringuant Aquitain se lança dans une formule choisie.

– L'immense félicité du triomphe n'est rien en regard de… commença-t-il alors que la belle levantine ouvrait de grand yeux stupéfaits. Puis, sans la moindre pudeur, elle se jeta au cou du champion en lâchant, pour toute excuse, un « Ohhhh, Cand ! » à la fois joyeux et attendri. L'interpellé réceptionna ce chaleureux assaut avec toute la retenue dont il était capable, remarquant au passage la taille gracile et le parfum capiteux de sa conquérante conquête. L'étreinte ne dura, hélas pour lui, qu'un instant, et la belle se recula en gardant toutefois ses mains dans les siennes. Cand ressentit une subite appréhension à l'idée que l'échange d'identité ait pu être éventé, mais l'énigmatique persane émit un rire cristallin qui éveilla en lui des échos familiers. Elle leva ses doutes en même temps que son voile :

– Saliène ! s'exclama-t-il en entraînant sa compagne dans une ronde endiablée.

Géographie

Deuxième royaume des Isles Anciennes par la surface, le Dahaut occupe l'essentiel de la moitié nord d'Hybras. Il s'étend depuis le cap Madde à l'est, jusqu'au front du Teach tac Teach à l'ouest, des landes de Godélie au nord jusqu'à la forêt de Tantrevalles au sud. Il jouxte ainsi les royaumes du Blaloc, du Pomperol, du Lyonesse, des deux Ulflands et de la Godélie. La côte du Dahaut présente un paysage relativement uniforme fait de falaises crayeuses et tourmentées, tout en baies et en caps le long de la côte du Wysrod jusqu'au cap Madde, avant de s'adoucir ensuite à partir de l'embouchure de la Cambre et jusqu'à la pointe de Lleach. Ces hautes falaises, qui dépassent parfois les quatre-vingt pieds, offrent, lorsque la marée est au jusant, des plages étroites qui alternent galets et sable grisâtre. Au dessus du cap Madde, les à-pics des falaises, fortement érodés aux endroits où la côte se creuse, comme éboulés, offrent des pentes traîtresses rejoignant les plages. De petits ports y sont aménagés, protégés par des tours ou de modestes fortifications édifiées pour parer à un éventuel assaut maritime comme ce fut le cas lors de l'invasion gothique. Ils sont implantés au nord et au sud de la pointe de Fflaw ainsi qu'à l'ouest du cap Moira ou dans le Sneldyke. C'est à proximité de ces relâchements de la façade maritime que sont concentrés les villages de pêcheurs dauts, qu'on trouve parfois regroupés à quatre ou cinq sur moins de cinq milles.

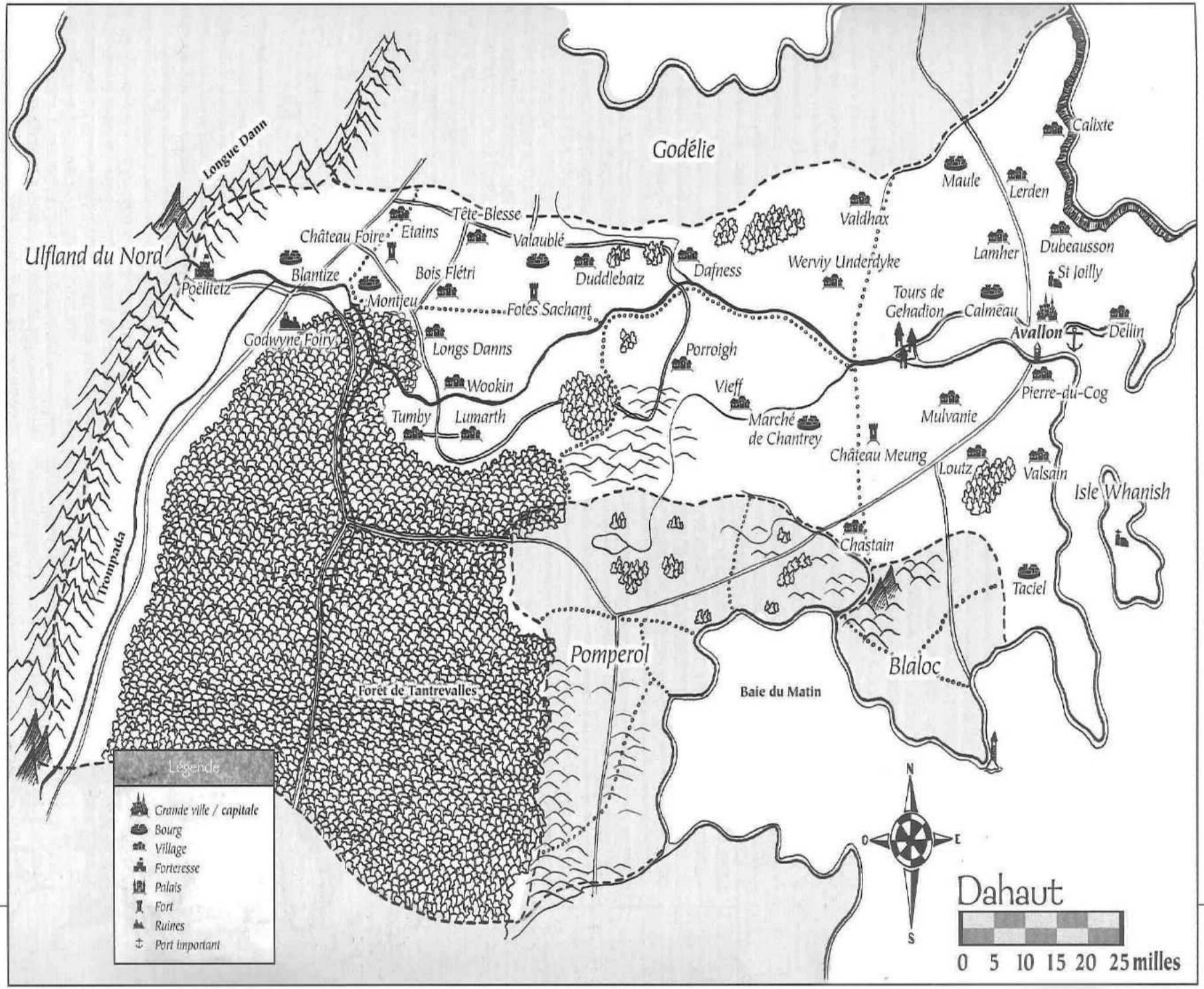
Une fière paysanne daute.

L'un de ces creux accueille l'estuaire de la rivière Hax, dont le cours rectiligne marque la limite sud de la marche du Wysrod, au bord de laquelle se trouvait jadis le bourg prospère de Flam Skure, réduit à peu de choses par le feu et la fureur dévastatrice des envahisseurs gothiques. Plus au sud, la côte s'ouvre pour faire place au large estuaire de la Cambre, auprès duquel veille la ville aux hautes tours, Avallon. Au long des trente-cinq milles de l'estuaire, les falaises s'abaissent progressivement jusqu'aux tours de Gehadion, où la Murmeil et la Cambre se rejoignent, puis remontent vers le cap Pierre-du-cog. A cet endroit, sa largeur n'est que de deux cents pas, créant de ce fait des courants tourbillonnants et périlleux et rendant ainsi difficile l'approche du port d'Avallon. Passée la pointe de Lleach, la côte s'adoucit, les hauteurs diminuent puis disparaissent quasiment, laissant place alors jusqu'au Blaloc à un ensemble de plages sablonneuses quasi continu. La terre étant dans cette région plus généreuse que la mer, on rencontre sur le littoral moins de villages de pêcheurs qu'au nord.

Pour garder leurs côtes, les seigneurs du Dahaut ont élevé un front de tours de veille servies par des garnisons de quelques hommes, dont la hauteur donne à la fois, par temps clair, une vue jusqu'à l'île Whanish, et la possibilité d'avertir au moyen de feux d'alarme villages et châteaux de l'arrière-pays de la venue de navires hostiles.

L'intérieur des terres est séparé en trois régions distinctes : le Dahaut Oriental, le Dahaut Occidental et l'Extrême Dahaut. Le Dahaut Oriental comprend toutes les terres des marches du Wysrod jusqu'au cours de la Tam, le long du Blaloc. C'est un paysage de collines basses, de rivières paisibles et de petites forêts. Hormis Avallon, on y trouve la ville de Taciel, à l'est du Blaloc et les bourgs de Chastain, Mulvanie, Marché-de-Chantrey, Calmeau et Maule. Le Dahaut occidental comprend toutes les terres entre les cours de la Murmeil et de la Cambre. C'est une vaste plaine qui compte pour seuls reliefs des forêts de feuillus que fréquente le gros gibier. Dans sa partie sud, à proximité du Pomperol, la plaine se fait aride et devient impropre à la culture. Elle se chiffonne et forme de petites collines caillouteuses entre Tantrevalles et le cours supérieur de la Cambre que seuls les buissons d'épineux semblent apprécier : ce sont les maigres terres. Au nord et à l'ouest de la Murmeil, les terres portent le nom d'Extrême Dahaut. Tout aussi plate que celle du Dahaut occidental, la plaine de l'Extrême Dahaut est coincée entre la masse sombre de Tantrevalles au sud et les landes arides de la frontière de Godélie. Les bois y sont plus rares mais demeurent cependant de bonne taille et raisonnablement giboyeux. Les villages y sont un peu plus petits que dans le reste du Dahaut, mais compensent ce léger handicap par une grande activité commerciale, principalement en fin de la belle saison. En effet, c'est ici que se déroulent la majorité des foires les plus renommées du royaume. A sa limite ouest, à proximité du Teach tac Teach, les terres s'appauvrissent encore et laissent place aux chardons et à des arbres rabougris. On sait alors que l'on a atteint la marche, une zone étroite qui annonce la proximité des montagnes, gardées par la forteresse de Poëlitetz. La marche, appelée plaine des Ombres, s'appuie au nord sur de grands marais qui marquent le début des terres du roi Dartweg de Godélie et au sud sur la masse sombre de la forêt de Tantrevalles, qui occupe plus d'un quart de la surface du Dahaut.

La taille même du royaume protège l'intérieur des terres des assauts des brises marines qui s'épuisent à le parcourir. Le climat est plus doux dans les plaines du centre, à proximité de Tantrevalles, que dans les régions côtières et seule la partie la plus septentrionale se plaint d'averses fréquentes et de brouillards matinaux. Forts de ces avantages, les paysans dauts sont les seuls de toute l'île à ne jamais se plaindre du temps.


Godélie
Ulfland du Nord
Longue Dann
Trompada
Pöëlitetz
Blantize
Château Foire
Etains
Tête-Blesse
Valaublé
Bois Flétri
Duddlebatz
Dafness
Montjeu
Fotes Sachant
Godwyne Foiry
Longs Danns
Wookin
Tumby
Lumarth
Porroigh
Vieff
Marché de Chantrey
Château Meung
Valdhax
Werviy Underdyke
Maule
Lerden
Calixte
Lamher
Dubeausson
St Joilly
Tours de Gehadion
Calmeau
Avallon
Dellin
Pierre-du-Cog
Mulvanie
Loutz
Valsain
Isle Whanish
Chastain
Taciel
Pomperol
Forêt de Tantrevalles
Baie du Matin
Blaloc
Légende
Grande ville / capitale
Bourg
Village
Forteresse
Palais
Fort
Ruines
Port important
N
O
E
S
Dahaut
0 5 10 15 20 25 milles

Histoire

L'histoire du Dahaut rappelle que c'est son duc, Fafhion au Long Nez, qui rétablit la lignée d'Olam Magnus sur le trône des Isles Anciennes, il y a presque deux siècles. Le duché du Dahaut ne devait pas connaître de plus grand événement jusqu'au règne d'Olam III, lorsque le monarque déplaça le siège et les objets du pouvoir de Lyonesse à Avallon, entamant ainsi, pour le malheur des Isles Anciennes, ce que les chroniqueurs nomment « la période des troubles ». De considérables dépenses furent ordonnées pour faire du château de Falu Ffail la demeure la plus somptueuse des Isles et des places de choix furent réservées aux deux symboles de la royauté. L'histoire suppose, mais il ne s'est jamais trouvé personne pour le prouver, que cet acte fut en fait la conséquence d'une rivalité entre Archimagiciens. A cette époque, les mages des Isles Anciennes acceptaient volontiers d'être sollicités pour leurs conseils. Olam III préférait alors s'en remettre à ceux de Murgen, le plus puissant d'entre eux. Pour une raison inconnue, bien que la simple soif de pouvoir suffise à l'expliquer, la sorcière Desmeï décida de contester l'influence du mage auprès du monarque et de prendre sa place. La décision du roi de quitter la ville de Lyonesse aurait alors été dictée par la sorcière, désireuse de voir s'effondrer l'ouvrage de Murgen. Quoiqu'il en soit, Olam III ne régna que peu de temps depuis son palais en Avallon. En tentant de s'accoupler avec un léopard, il mit un point final à la paix, à sa folie et à sa vie.

Uther, son fils, lui succéda et dut immédiatement faire face à la résistance de son aristocratie, en particulier la portion lyonoise de celle-ci, qui s'était fort bien faite à un pouvoir faible et lointain, et également à une invasion du roi des Goths. Le jeune homme de vingt quatre ans se trouvait dans une situation difficile. Il sollicita en vain l'aide de Murgen qui ne daigna pas lui répondre et dut se résoudre à défendre sa terre et son trône, presque seul. Une armée gothique débarqua sur les côtes du Wysrod et prit la direction d'Avallon ; une autre s'en prit à l'Isle Whanish et mit son monastère à sac. Incapable d'affronter les turbulentes critiques de ses vassaux comme de s'opposer à l'avance des hordes gothiques, Uther s'en remit à Audry, duc du Dahaut et lui donna tout pouvoir pour lever les troupes nécessaires. Audry stoppa, non sans difficultés, les Goths à la rivière Hax lors d'une mémorable bataille.

Le roi Audry.

A peine libéré d'un problème, Uther dut presque immédiatement en affronter un second, causé quant à lui par les Celtes de Godélie qui, sentant la faiblesse du trône, avaient envahi sans rencontrer de véritables difficultés les terres des marches du Wysrod, une province daute. Pressé de tous côtés, subissant sans discernement suffisant influences et mauvais conseils, le roi se perdit en atermoiements pendant de longs mois, laissant le loisir aux Celtes de conforter leur position. Finalement, il décida de conduire personnellement une armée pour bouter dehors les hordes beuglantes avec pour funeste conséquence que la bataille qui s'engagea au gué du Saule-Languissant lui fut fatale. Le roi aurait-il sous-estimé ses adversaires ? Serait-il tombé dans un piège ménagé par les membres de sa propre noblesse ? Personne ne peut le dire. La reine Eléanore, craignant alors pour elle et pour son fils, nommé lui aussi Uther, préféra s'enfuir des Isles Anciennes et se réfugier dans les terres de Cornouailles qui l'avaient vue naître. Privés de monarque, les ducs des Isles Anciennes se réunirent à Avallon pour décider lequel d'entre eux aurait le privilège de succéder à Uther II sur le trône. La réunion fut un fiasco et, empli d'amertume, chacun retourna dans ses terres en proclamant son accession personnelle à la royauté.

Audry, désormais roi autoproclamé du Dahaut, était assis sur le trône Evandig et était bien décidé à se servir de l'aura des mythiques symboles de la royauté pour prendre l'avantage sur ses adversaires, en particulier sur le roi de Lyonesse, Phristan. Audry s'allia au roi Mordhaen de Pomperol alors que Phristan s'assurait de la collaboration de son cousin, Joël du Caduz, et partit à la tête de ses troupes pour reprendre par la force ce qu'il estimait lui revenir de droit, le trône unifié. Les armées des deux camps se heurtèrent dans les collines de l'Orme, en Lyonesse, non loin de la frontière septentrionale du royaume. L'affrontement se mua en massacre dont personne ne sortit vainqueur. Phristan tua Audry de sa propre main avant d'être abattu d'une flèche bien ajustée. A l'issue de cette guerre sans vainqueur à laquelle ils avaient participé, ni Audry II ni Casmir ne renoncèrent aux allégations et aux prétentions de leurs pères mais y mirent un bémol en choisissant d'instaurer une paix fragile entre eux. De retour à Falu Ffail, le nouveau roi du Dahaut instaura un pouvoir plutôt débonnaire : il augmenta le confort de son palais et commença à entretenir une cour fastueuse à laquelle il consacra l'essentiel de son énergie. Il se maria rapidement avec la princesse Dafnyd, de cinq ans son aînée, en suivant l'avis de ses conseillers mais aussi les inclinations de son cœur. Elle lui donna six enfants : les princes Jaswyn, Dorcas et Whemus et les princesses Thaubin, Mahaeve et Cloire.

Habitants

Les Dauts sont généralement de grande taille et de forte constitution sans pourtant tendre au massif. S'il n'est pas évident de différencier un Daut d'un autre habitant des Isles à l'aide de sa seule apparence, il est plus facile de le faire à partir de son caractère. Il est souvent ouvert, entreprenant, généreux et curieux, même s'il agace certains Lyonois avec sa certitude non dénuée de suffisance que les Isles Anciennes seraient bien moins prospères sans le travail du peuple daut. C'est en Avallon que l'on peut le plus ressentir cet impression de supériorité nonchalante qui rend les habitants du Dahaut particuliers. Entouré par des milliers de voyageurs venus de tous horizons, marins, marchands,

pèlerins ou simples curieux, le daut est particulièrement fier de présenter sa cité, ses quartiers, ses innombrables temples et ses divers établissements publics qui concourent à distinguer radicalement celle-ci des autres villes d'Hybras et du reste du monde. Un étranger y est toujours bien accueilli et trouve toujours ce qu'il est venu chercher surtout s'il est assez fin pour ne pas relever dans les manières et l'affabilité des Dauts un soupçon de supériorité teinté de condescendance.

Dans cet ordre d'idée, il est préférable d'éviter de parler à un Daut et encore plus à un noble daut des marches du Wysrod et de l'ancienne province de Fer Aquila et de lui demander d'expliquer pourquoi un si grand royaume a toléré, et tolère toujours, la présence de Celtes indésirables sur son territoire. Un froncement de sourcils pourrait rapidement laisser place à une véritable colère. Pour un Daut, les Celtes du Wysrod ne sont que des occupants temporaires, des locataires turbulents qui seront boutés dehors un jour proche. Quant aux Godéliens, ils sont assurément en sursis. Un jour, leur roi commettra l'erreur de s'enfoncer plus en avant dans les terres du roi Audry et les vaillants soldats du Dahaut le repousseront et rendrons la Godélie à son légitime seigneur. Le roi Audry II règne sur quatre cents mille sujets, un nombre amplement suffisant pour lever une armée capable de rétablir le royaume dans ces frontières originelles. Cette population est répartie pour l'essentiel entre l'est et le centre du royaume ; la portion la plus occidentale et la marche d'Ulfland ne comptant guère plus de cinquante mille âmes dont cinq se retrouvent réunies dans la seule ville de Blantize. Avallon, quant à elle, abrite à elle seule le quart de la population, soit cent mille personnes environ, ce qui fait d'elle la plus grande ville des Isles Anciennes. Le christianisme y est bien implanté, quoique dans une moindre mesure qu'en Godélie, la cathédrale de Taciel et le monastère de l'Isle Whanish apportant une monumentale preuve à qui en douterait.

Politique

Le Dahaut est partagé entre les six premiers personnages de l'État, roi excepté. Le découpage datant d'avant le règne d'Olam I[er], il n'est pas avare en bizarreries au vu des événements plus récents, non encore reconnus par la Couronne, comme par exemple la perte du duché de Fer Aquila et celle du Wysrod.

Le sud d'Avallon, jusqu'aux frontières blaloise et pomperane, est le domaine du duc Lenard de Mech, le nord et l'ouest de la capitale celui du duc Snel de Sneldyke, quant à la province du Wysrod, elle voit son seigneur, le duc Etimas, s'être réfugié à Falu Ffail en attendant que Flam Skure, sa capitale, soit arrachée aux Celtes et qu'elle revienne en mains dautes.

Le Dahaut Occidental est partagé en deux : sa portion septentrionale, le duché de Loermel, est géré par sire Vascal, quant au sud, c'est le duc Milliflor qui a réuni en sa main les régions de Cadwy et de Josselm, cette dernière étant quasiment exclusivement composée d'arpents dans la forêt de Tantrevalles, ce qui réduit notablement son intérêt économique.

L'extrême ouest du royaume, quant à lui, est placé sous la férule de sire Claractus, porteur du titre ronflant de duc de la Marche et de Fer Aquila, alors que la Marche est la région la plus désertique du royaume – comprenant la plaine des Ombres et le sud de Poëlitetz – et que la province de Fer Aquila est plus connue de nos jours sous le nom de Godélie et qu'elle échappe totalement au contrôle d'Avallon. A leur tour, ces duchés se voient partagés en baronnies et en fiefs d'inégale étendue.

Audry II, le souverain du Dahaut, est un homme de haute taille et de forte corpulence, aux hanches un peu larges et au ventre un peu mou. Des bouclettes noires et luisantes encadrent un visage pâle, aux sourcils sombres et expressifs, aux yeux bruns grands et humides, mais un peu trop proches de son long nez dédaigneux. Il apprécie le faste et l'insouciance de sa cour, profite de ses jardins et aime voir les courtisanes concourir dans des jeux de plein air qu'il arbitre. Son épouse commençant à prendre de l'âge, il entretient pour son plaisir des courtisans des deux sexes.

Son règne est bienveillant, il souhaite le bonheur de son peuple à commencer par les joies des réceptions et des activités de cour. Il passe donc plus de temps à s'inquiéter des préparatifs des fêtes ou de l'aménagement de Falu Ffail qu'à galvaniser les troupes de son armée. Ni combattant, ni conquérant, il se contente pleinement d'être assis sur le trône Evandig, le symbole de la royauté.

Continuant la politique d'aménagement commencée par son père, il laisse le commandement de ses armées à Ermice Propyrogeros, son général en chef et ne forge aucun plan contre ses voisins et, bien qu'il s'en plaigne souvent, peine à encourager une réelle action contre l'envahisseur celte de sa province du Wysrod. S'il commence à se préoccuper de l'avance des noires armées Skas en Ulfland du Nord, sa principale inquiétude se focalise vers le sud et l'activité militaire de son homologue lyonois. Théoriquement, son armée est au niveau de celle de Casmir, en nombre et en matériel. Malheureusement pour son sommeil, ses troupes sont nettement moins efficaces que celles de Casmir, plus habituées quelles sont à plutôt faire reluire leur matériel – des livrées vertes et des heaumes étincelants – et à parader qu'à se battre. Le seul entraînement militaire de l'armée daute réside en son engagement régulier contre les pillards celtes qui tourne pourtant rarement à l'avantage des troupes royales : un souci supplémentaire pour le souverain.

Pour toutes ces raisons, le roi veut éviter que le Lyonesse ne parvienne à se mettre en position d'attaquer, et ses initiatives diplomatiques visent toutes à cet unique but. Ses relations avec les îles Extérieures sont courtoises, tout comme celles qu'il cultive avec les petits royaumes hybrasiens, si l'on excepte les reproches de Deuel à propos des félidés soi-disant envoyés par lui pour s'en prendre à ses chers sujets ailés. Il essaie toutefois d'obtenir davantage que des relations cordiales, et cherche à conclure des alliances défensives, de manière à s'assurer un appui solide en cas de problème avec le Lyonesse, sans jamais tenter d'obtenir une alliance offensive – potentiellement risquée – à son profit. Il est vrai que sa position de saucisse coincée entre deux tranches de pain ne l'encourage pas à l'action. S'il entreprenait des manœuvres vers le sud pour menacer Casmir, les Celtes en profiteraient immédiatement pour s'en aller piller nombre de villages près de leur frontière, et s'il organisait une véritable guerre avec les descendants des Goidels et que l'engagement venait à durer, c'est alors Casmir qui aurait

Perdez-vous !

Avallon est la plus grande ville des Isles Anciennes et, par conséquent, la plus active commercialement, malgré l'absence d'un port dans la cité elle-même. En effet, le port de la capitale se trouve dans l'estuaire de la Cambre, deux milles plus au sud, le relief excessivement accidenté de la côte autour de la cité expliquant l'étrangeté du fait. La capitale voit un grand nombre de marchés animer ses rues et ses places car une bonne partie de ses cent mille habitants ne cultive pas la terre. De très nombreux artisans, par contre, travaillent dans les ruelles de la cité des pommes ce qui permet à Avallon d'exporter des cogs entiers de produits manufacturés.

Les beaux quartiers

Globalement bien entretenue, Avallon offre de larges artères aux chars à bœufs des paysans venus vendre leurs produits et aux litières des riches aristocrates de la cour. L'ensemble des rues du centre sont pavées, évitant ainsi à la ville de ressembler à un fleuve de boue à la première averse importante. Les nombreuses places où se tiennent les marchés et les animations aèrent l'espace urbain et offrent souvent d'agréables fontaines sculptées et l'ombre bienvenue d'arbres magnifiques. La partie de la ville qui entoure Falu Ffail est à la fois la plus surveillée et la plus jolie à l'œil. C'est ici que sont regroupés les palais de la noblesse, de grandes maisons patriciennes et de magnifiques jardins d'agrément, souvent visibles depuis la rue. C'est aussi dans cette partie de la ville que se trouve le parc des notables, un morceau de campagne transporté en pleine ville et réservé aux membres de la cour et à leurs invités.

les mains libres et n'aurait même plus besoin d'alliance pour venir en personne à Avallon prier Audry de descendre d'Evandig.

Economie

Le Dahaut est très grand et, même si une partie importante de son étendue est occultée par la forêt de Tantrevalles, sa richesse principale provient de la surface et de la fertilité de ses terres arables. Les Dahaut Oriental et Occidental produisent en effet importantes quantités de céréales et de légumes, et profitent également de grands prés consacrés à l'élevage. C'est à l'ouest que le cheptel est le plus important, composé de vaches, de bœufs ou de moutons, mais aussi de palefrois de première qualité, pour lesquels ces régions sont connues jusqu'en Aquitaine, ou encore de volailles en tout genre - poules, oies, chapons. Les élevages ovins ne s'arrêtent pas aux frontières du Dahaut Occidental, et même en Extrême Dahaut, les troupeaux comptent bon nombre de têtes. C'est même la principale source de revenu de cette région avec l'orge. Les produits de la terre, mêmes s'ils forment de loin la part la plus importante des richesses que le Dahaut arrache à la nature, ne font toutefois pas oublier que le royaume dispose d'un très long littoral, certes accidenté, qui voit de nombreux villages de pêcheurs augmenter encore la prospérité de leurs pêches abondantes.

Le nord d'Avallon, jusqu'au Wysrod, voit aussi pousser nombre de vergers, où les Dauts récoltent pommes, coings, grenades et prunes en quantité. Une grande proportion des fruits est destiné à la consommation immédiate, même si une partie est également vouée à la distillation d'alcool.

La forêt de Tantrevalles empiète de tous ses mystères sur le royaume d'Audry. Les Dauts sont, par la force des choses, contraints de vivre et de travailler avec le domaine féerique. Ils exploitent donc la lisière de la Grande Forêt, avec prudence, mais sans retenue excessive et y trouvent une réserve de bois et une diversité d'espèces presque sans limite. Les risques encourus par les bûcherons de Tantrevalles sont largement compensés par le prix de vente de leur labeur, et si une grande partie de leur production est destinée à l'usage local, certaines essences rares sont vendues aux marchands de la capitale, et même à quelques excentriques d'Europe qui sont prêts à payer des fortunes pour obtenir des troncs de la forêt hybrasienne, dans l'espoir d'en faire des meubles ou des œuvres aux pouvoirs magiques.

La monumentale chaîne du Teach tac Teach est également une source de richesse. Les mineurs extraient en effet des falaises de la Longue Dann, à la frontière ulfe, de gros blocs de grès, une pierre très utilisée dans la construction. Le problème de la rentabilité de l'exploitation se pose en raison des importantes difficultés de transport des quartiers de roches, car il n'existe pas de rivière navigable dans cette région. Tous les déplacement se font par chariots jusqu'à la rivière Embellie près de Mildenberry, puis sur des gabares jusqu'à Avallon, un voyage long et plutôt coûteux. Les diverses richesses énoncées ci-dessus offrent confort et prospérité à une bonne partie des quatre cents mille habitants du royaume qui, à leur tour, constituent la source de revenus la plus sûre du trésor royal au travers des multiples taxes, tailles et impôts exigés par l'Echiquier. Le Dahaut connaît en effet le système de perception le mieux organisé des Isles et rares sont ceux qui ne payent pas leur dû au Trésor sans s'en mordre les doigts. Le roi profite ainsi de fonds quasiment inépuisables pour solder l'ensemble de son pléthorique personnel et s'offrir en sus la cour la plus fastueuse des Isles Anciennes, et peut-être de l'Occident tout entier.

Curiosités et lieux notables

Avallon

Comme le roi Audry aime à se l'entendre répéter, Avallon est la plus importante des villes des Isles Anciennes. Elle est bâtie sur une hauteur, à deux milles au nord de l'estuaire de la Cambre qu'elle domine et que garde son château Falu Ffail. Le passé d'Avallon remonte bien au-delà de ce que les savants appellent l'histoire et il se perd dans les brumes des on-dit et de l'inexactitude. Fort heureusement, il se trouve suffisamment de contes et de légendes qui se chargent de suppléer à l'histoire des érudits. Avallon, disent les conteurs, aurait été remontée du fond des océans, par le caprice d'un dieu, pour être brutalement implantée sur le sol d'Hybras. Ses habitants originels ne survécurent pas à ce violent changement d'environnement ni à l'agressive curiosité des hommes.

Quoiqu'il en soit, la cité fut, durant de nombreuses générations, un bourg marchand très fréquenté où se croisèrent pratiquement tous les habitants du monde. Les Tuathas danéens, dans leur esprit de conquête, apportèrent à ses murailles quatorze hautes tours qui servirent leur esprit guerrier et leurs humeurs tumultueuses. Lorsque les Danéens disparurent de l'histoire, Avallon demeura et conserva son nom de cité aux hautes tours, un apport architectural qui, de nos jours, tombe en décrépitude et sert davantage de repaire aux oiseaux de nuit que de justification au blason !

La ville des pommes, comme on la surnomme également, bénéficie d'une esthétique très agréable. Trois portes permettent de pénétrer son enceinte quasi circulaire. La plus importante ouvre sur le sud et reçoit l'une des extrémités de la voie d'Icnield – elle en constitue l'origine, comme le répètent volontiers les habitants d'Avallon, malgré la numérotation des bornes qui indique le contraire. La grande route permet de gagner le bourg de Slange et son port que les voyageurs nomment communément le port d'Avallon. Tout le long de ce tronçon, des centaines de maisons ont poussé, les une après les autres, formant une sorte de long village-rue, reliant la capitale et le bord de la mer. La porte

Les extérieurs de la ville d'Avallon.

ouest, ou porte des courriers, file vers Verwiy Underdyke et permet, par de petites routes parfois guère plus larges que des sentiers, de gagner les bourg et villages situés au nord et à l'ouest de la Murmeil. Quant à la porte nord, elle donne sur la route, très surveillée, qui permet de rejoindre le bourg de Flam Skure en Wysrod.

Les trois portes de la cité voient chaque jour défiler sous leurs voûtes des centaines de personnes. Outre les habitants qui travaillent au port ou aux champs alentours et les patrouilles, elles comptent des marchands de tous horizons, attirés par le formidable marché que représente la capitale daute. Tous ces visiteurs doivent évidemment trouver un endroit où dormir, ce qui ne pose aucun problème, la cité proposant près de cinquante établissements à cet effet. Les plus défavorisés vont tenter leur chance au *Chat qui Pêche* dans le quartier populaire, car les prix pratiqués par son imposant patron Gurdy, peu commode au demeurant, y restent modestes. L'endroit empeste le chou pourri et la sécurité n'y est pas toujours parfaite, le voyageur ayant tout intérêt à dormir sur sa bourse et non loin de son poignard. Les gens de passage qui regardent moins à la dépense ont raison de s'arrêter au *Taureau Noir*, une auberge située sur la place centrale de la ville. On y déguste, à l'ombre des arbres, une nourriture et des boissons d'excellente qualité pour une somme, il est vrai, loin d'être modeste. Les personnes les plus soucieuses de leur confort choisissent le *Carrosse Royal*, une auberge sise sur l'esplanade bordant Falu Ffail, où les services frisent la perfection, à condition de ne pas avoir peur d'y laisser une demi-douzaine de florins la nuit. La ville regorge également de tavernes où il fait bon boire le cidre local ou les vins importés.

Dans la capitale, le dicton qui dit que l'on trouve tout à Avallon circule volontiers, même si certains, plus lucides, nuancent l'affirmation péremptoire en la complétant d'un « à condition d'y mettre le prix ». Une fanfaronnade qui n'est pas dénuée de fondements, car les ruelles de la ville des hautes tours regorgent d'échoppes en tous genres, offrant un choix inégalé d'artisans et de marchands de produits exotiques. Si quelqu'un veut vraiment un objet particulier et qu'il ne regarde pas trop à la dépense, il est sûr de le trouver à Avallon. Une paire de bottes en cuir de daim ? Allez voir chez Wengo le savetier. Un pendentif d'or rehaussé de pierreries pour conquérir le cœur d'une belle ? Allènar vous proposera les meilleurs prix de toute l'allée des Orpailleurs. Un soc de charrue ? Une douzaine de forgerons se feront un plaisir de vous proposer le fruit de leur industrie. Une fiole en verre, un mouton, un bouquet de fleur, un tabouret, une dague ciselée, un miroir, ... peu importe, il suffit de se rendre dans la bonne boutique ou sur le bon marché et de demander.

Et il n'y a pas que les produits manufacturés qui abondent, mais également toutes sortes de services, des plus honnêtes aux moins avouables. Même s'il ne faut pas chercher dans les mêmes portions de la ville, il est aisé de héler un écrivain public pour se faire lire une missive, de passer entre les mains d'un barbier pour égaliser une moustache fournie ou de dénicher un homme de petite moralité pour éliminer un rival. La population locale n'est effectivement pas toute riche et bienveillante et, comme toutes les grandes cités, Avallon traîne son poids de mauvaises gens. Les gardes royaux ont donc bien du mal à assurer une sécurité parfaite aux bourgeois de la ville face aux nombreux vide-goussets et autres voleurs des bas-fonds.

Avallon n'est pas qu'un gigantesque marché, c'est aussi un centre de culture. Elle accueille en effet dans ses murs une université, Efaïenne, le plus grand hôpital d'Hybras, plusieurs théâtres pour accueillir l'art réinventé à Ys, et un immense bâtiment dévolu aux bains publics. En effet, une source d'eau particulièrement chaude a été mise à jour à l'époque de l'occupation romaine et comme les hommes du grand empire étaient friands de thermes, ils aménagèrent le site pour en faire un lieu de propreté, de détente et de rencontre. De nos jours encore, nombre de transactions commerciales se concluent dans les flots bouillonnants des bains publics.

La cité des hautes tours est également connue dans toutes les Isles Anciennes pour une autre particularité, plus spirituelle celle-là, puisque la ville accueille en son sein une douzaine de temples différents. Tous ces édifices sont regroupés sur trois collines, appelées les Monts des Dieux, dans la portion septentrionale de la capitale. De nombreuses religions différentes y sont représentées, présentant un singulier résumé de l'histoire

des Isles Anciennes. On y trouve des autels érigés à la gloire de Mithra, de Jupiter, de Gaea et d'Edil, une grande cathédrale chrétienne, un oratoire pour Lug le Soleil, des sanctuaires antiques dédiés à Dagon, à Baal ou à Cronus, une église pour Jehova, un cloître pour les vierges sacrées de Dis et une statue monumentale dressée au sommet de la butte la plus septentrionale en l'honneur de Dion le Tricéphale. Tous ces bâtiments rivalisent d'artifices ostentatoires pour attirer l'œil du sceptique à convertir. Sur ces trois hauteurs, c'est une véritable débauche de marbre, de pierreries, de bas-reliefs, de colonnades, de statuettes, de vasques remplies d'huiles odorantes et de vitraux qui montrent bien la rivalité qui sépare les différents cultes. Les prêtres nient pourtant leurs évidentes rivalités, car, officiellement, tous les temples sont en harmonie et la politesse est de mise entre les représentants des divinités.

Falu Ffail

Le château Falu Ffail occupe la plus haute des collines d'Avallon. Il flanque la partie est de la ville et offre, de ses remparts, une vue imprenable sur tout l'estuaire de la Cambre. Ce n'est pas un simple bâtiment puisqu'il englobe tout une zone royale, avec de grands jardins et nombre de lieux d'agréments. D'austère et purement défensive qu'elle fut, l'ancienne maison forte d'un duc devint palais royal par la grâce inespérée du déplacement de la capitale. C'est le roi Olam III qui commença les travaux d'aménagement pour en faire l'élégant palais habité maintenant par la noblesse daute, son corps principal a été allégé et agrandi de multiple annexes. D'élégantes tourelles se sont greffées sur les murs massifs de l'ancienne forteresse, de larges baies s'ouvrirent là où il n'y avait que des meurtrières. Trente ans plus tard, Audry II a lui aussi contribué à la beauté de l'édifice et a porté ses efforts sur les jardins. Il y a fait construire six fontaines à dix-neuf jets, entourées d'une promenade circulaire agrémentée de nombreux bancs pourvus de confortables coussins. Elles dispensent leur fraîcheur entre les parterres de roses blanches et de roses rouges, et les pelouses bordées de citronniers taillés en boules. Il a fait ajouter, au fond du jardin, un petit kiosque agrémenté d'un dôme, où des musiciens viennent dispenser à longueur de journée une musique suave. Ils régalent de morceaux variés le roi et ses favoris durant les soirées d'été.

Falu Ffail est aussi le lieu des spectacles extravagants et du faste exceptionnel de la cour. Les bals masqués succèdent aux représentations d'artistes exotiques, les frivolités aux fêtes, qui sont les maîtres-mots de la vie aristocratique. Les courtisans, hommes et femmes, font assaut d'élégance, se jaugeant les uns les autres aux détours des galeries et des salons. Nulle part le comportement n'est plus aimable que dans ce palais où les conversations se tiennent à mi-voix à propos de tous les événements des dernières semaines et où les demoiselles laissent sur leur passage la marque de leur jeunesse – jasmin, fleur d'oranger, santal ou eau de rose. Les amants se retrouvent parfois dans la lumière tamisée d'un salon discret pour des rendez-vous charmants. Mais il n'y a pas que la douceur du miel à Falu Ffail : le palais royal vit aussi dans le monde des intrigues permanentes. Certains des courtisans y consacrent leur vie, avant de la perdre ; des duels ont lieu à l'aube et des meurtres sous les étoiles, au gré des amours et des déceptions sentimentales, des passions et des haines de la noblesse daute. Mystères et disparitions font partie intégrante de la vie du château.

L'intérieur du palais regorge de salons et de chambres magnifiques, mais deux pièces attirent tout particulièrement l'attention des visiteurs, ce sont la Cour des Dieux Défunts et le Somrac lam Dor.

En entrant dans le palais, le visiteur se retrouve dans le hall de réception, au centre de la galerie principale qui court tout le long du bâtiment. De là, un passage voûté donne sur un atrium éclairé par de hauts châssis vitrés, dominant de part et d'autre de la pièce deux rangées de six statues monumentales, c'est la Cour des Dieux Défunts. Chacune de ces douze œuvres conservées en ce lieu rappelle une divinité hybrasienne de l'antique panthéon evadnoï, même si certaines voient encore leur culte être célébré dans quelques lieux des Isles Anciennes. On y trouve les représentations de Cron l'Inconnaissable et de son épouse Hec, d'Atlante, de Gaea, de Fantarès et d'Aeris, les divinité élémentaires, d'Apollon le Magnifique et de Drethre la Belle, les deux astres lumineux du ciel, de Fluns le seigneur des batailles, faisant face à Palas, la déesse des récoltes, et pour finir la marche d'Adace et d'Aronice, divinités de l'Amour et de la Haine, qui échangent leur rôle tout les six mois.

À l'extrémité de la Cour, un portail donne accès au Somrac lam Dor, la première et la plus importante construction ordonnée par Olam III. C'est un bâtiment massif et circulaire surmonté d'une coupole brillante, adossé au corps principal du château. Il abrite la salle des Héros, une pièce ronde de trente-trois pas de diamètre, au centre de laquelle est posée la Table des Notables, la mythique *Cairbra an Meadhan*, une immense table ronde de sept pas de rayon, composée de deux parties. Le centre comprend un énorme pied de chêne duquel partent vingt-quatre madriers. Sur ces traverses, repose un premier plateau de bois sombre de onze pas de diamètre qui est bordé par une couronne faite de loupe d'orme de cinq pieds de large. C'est sur cette deuxième partie que sont incrustées les vingt-trois antiques plaques de bronze portant les noms des paladins qui y ont siégé. En face de la porte se dresse *Evandig*, le lourd trône taillé d'un seul tenant dans un arbre gigantesque d'essence indéfinie. Très sobre, il ne porte aucune fioriture, ni sur les accoudoirs, ni sur le dossier, et seul son volume impressionnant fait de ce deuxième symbole d'autorité un objet extraordinaire.

Un engin merveilleux

Entretenu avec soin sous la tutelle vigilante de tous les preneurs de pillards qui se sont succédés, le Six-d'un-Coup a toujours fière allure. Toutes les pièces de bois qui le composent sont largement centenaires sauf pour ses cordes qui sont régulièrement changées. La poutre qui les accueille file d'un seul tenant sur près de huit pas de long et est maintenue à cinq pas de hauteur. Chaque condamné dispose de trois pieds d'espace pour passer de vie à trépas, ce qui en terme de justice doit être considéré comme confortable. Aussi grosse qu'une tête, sa section a toujours largement résisté au poids de ses hôtes et personne ne l'a vu faiblir. Un œil aiguisé pourra remarquer sur chaque tête de la poutre, les armes de sire Théos et celle de l'ancien duché du Dahaut que le temps a usé et patiné.

Le carrefour des Trois Milles

Le voyageur qui a l'heur de maîtriser l'art de la lecture a peu de chances de se perdre sur les routes du Dahaut. Une ancienne ordonnance royale, datant de l'époque du sage Fafhion, a pourvu chacun des croisements du royaume d'un poteau indicateur. Sur ce poteau, écrit en grandes lettres aisées à lire, le voyageur trouvera les noms des villes ou des villages les plus proches et la distance qu'il lui reste à couvrir pour les rejoindre. Ainsi le voyageur qui sait lire peut se déplacer dans tout le royaume sans devoir demander son chemin.

Malheureusement, une grande partie de la population étant illettrée, ces renseignements se révèlent pour beaucoup inutilisables. Les bourgmestres et les prévôts ont su néanmoins pallier ce manque en donnant aux carrefours des noms liés à des éléments caractéristiques du paysage, ce qui permet à celui qui doit indiquer un itinéraire de le faire sur la base de ces seules indications faciles à suivre. Par exemple, pour aller du village de Chastain à Marché-de-Chantrey, le voyageur devra quitter la voie d'Icnield au chêne brûlé et prendre la route basse droit au nord. Une demi-journée l'amènera au carrefour du Siège de Pierre où il devra partir en direction de l'ouest. A ce point, il sera à douze milles de la ville.

Certains des carrefours du Dahaut sont aussi utilisés pour rappeler l'autorité des serviteurs du roi. Il s'en trouve plusieurs qui, en plus d'un poteau indicateur, s'ornent d'un gibet montrant à ceux qui choisissent la direction du crime que la voie est dangereuse et peuplée de gens aux cous raides. Le plus remarquable se trouve en Extrême Dahaut, dans la baronnie de Chanseyth, non loin de la forêt de Tantrevalles, à la jonction des routes allant de Wookin à Lumarth et de Bauge-Blanche à Tumby. En raison de sa position, à trois milles de chacun des villages, il porte le nom de carrefour des Trois Milles. Haut lieu de la région, il est la fierté de chacun pour son gibet, le Six-d'un-Coup, une structure antique faite de bon chêne équarri avec soin. Comme son nom l'indique, le Six-d'un-Coup peut pendre haut et court six personnes simultanément. Son emploi est strictement codifié par une coutume ancienne qui fait maintenant office de loi.

L'histoire du Six-d'un-Coup remonte loin dans le passé, à l'époque où Getzel, père de Fafhion, veillait sur le duché du Dahaut. Sire Théos de Daneck avait reçu pour charge le poste de prévôt de la région et beaucoup de chroniqueurs sont d'avis qu'il ne s'agissait guère d'une récompense. A l'époque, les routes de l'Extrême Dahaut étaient en effet nettement moins sûres qu'aujourd'hui : brigands de grand chemin, pillards, voleurs en tous genres, malfrats et autres mauvaises gens appréciaient d'y faire régner leurs lois. La région du carrefour des Trois Milles, où sire Théos arriva avec une dizaine d'hommes d'armes, servait de repaire à de nombreux brigands.

Décidé à mener sa tâche de manière énergique, le nouveau prévôt ordonna dès son arrivée la construction du Six-d'un-Coup, qui ne devait porter ce nom que plus tard. Chrétien, empli de ferveur, il décida que cet ouvrage serait à la fois un fort utile objet mais qu'il devrait de plus devenir le symbole de l'autorité, de l'ordre et de la Loi. En guise de catéchisme, il y fit mettre six cordes pour rappeler les six jours de la création. Il fit expliquer que sa justice, celle du roi et celles des hommes, serait appliquée six jours par semaine et que le jour de la messe serait celui de la justice divine. Bien entendu, il insista sur le fait que la justice du roi serait toute emplie de clémence, ce qui ne serait assurément pas le cas de la justice de Dieu. Cela étant dit, il s'appliqua à rétablir et à maintenir l'ordre.

Jouant de ruse mais aussi de ses propres talents – sire Théos était tenu pour un homme de grande force, vif dans le mouvement, précis dans le geste et adroit à toutes les armes – il traqua, débusqua et fit passer de vie à trépas tout ce que la région comptait de criminels. Comme il ne semblait pas connaître le sens du mot pitié et qu'il remplissait son ouvrage de manière brutale, nombreux furent ceux qui se mirent à le craindre ; nombreux furent aussi ceux qui se mirent à craindre encore plus cette justice divine dont il parlait. Après quelques mois d'abondante présence au pied de son gibet, sire Théos avait restauré dans la région une atmosphère agréable et tous purent dire que le jour de messe, oncques ne fut aussi paisible, personne n'osant seulement se quereller. Au gibet de sire Théos, le peuple donna le nom de Six-d'un-Coup et bien plus tard, il rentra dans l'usage de n'y pendre les gens que par six, comme du temps du redouté chevalier.

Une pendaison au Six-d'un-Coup est synonyme de fête pour les fermes et les villages proches. Il est donc nécessaire pour les preneurs de pillards d'accumuler les criminels et de les maintenir en état afin qu'ils puissent être hissés en public et dans un beau spectacle à leur dernière demeure. Les condamnés en attente sont logés dans une cave de Lumarth où ils ont généralement suffisamment de temps pour regretter leurs crimes. Si l'attente vient à se prolonger, les criminels sont tenus de travailler pour assurer leur subsistance, il ne faudrait pas en effet que, poussé par la faim, les vagabonds décident de commettre un crime dans l'espoir de voir leur ventre rempli par la communauté jusqu'au moment de leur exécution... Bien entendu, comme partout ailleurs dans le Dahaut, personne n'est autorisé à prendre les vêtements ou les objets d'un pendu avant que celui-ci n'ait rejoint naturellement le sol, ce qui peut prendre de quatre à dix jours. Ainsi, rares sont ceux qui en font profession. Au voyageur aussi de se souvenir que d'emprunter un toron de ses cordes ou même de les défaire n'est pas un honnête acte et que dans la région du Six-d'un-Coup, il est préférable de rester honnête ; qui sait combien de personnes attendent dans la prison de Lumarth ? Peut-être le preneur de pillards n'attend-il qu'un sixième client pour terminer sa brochette ?

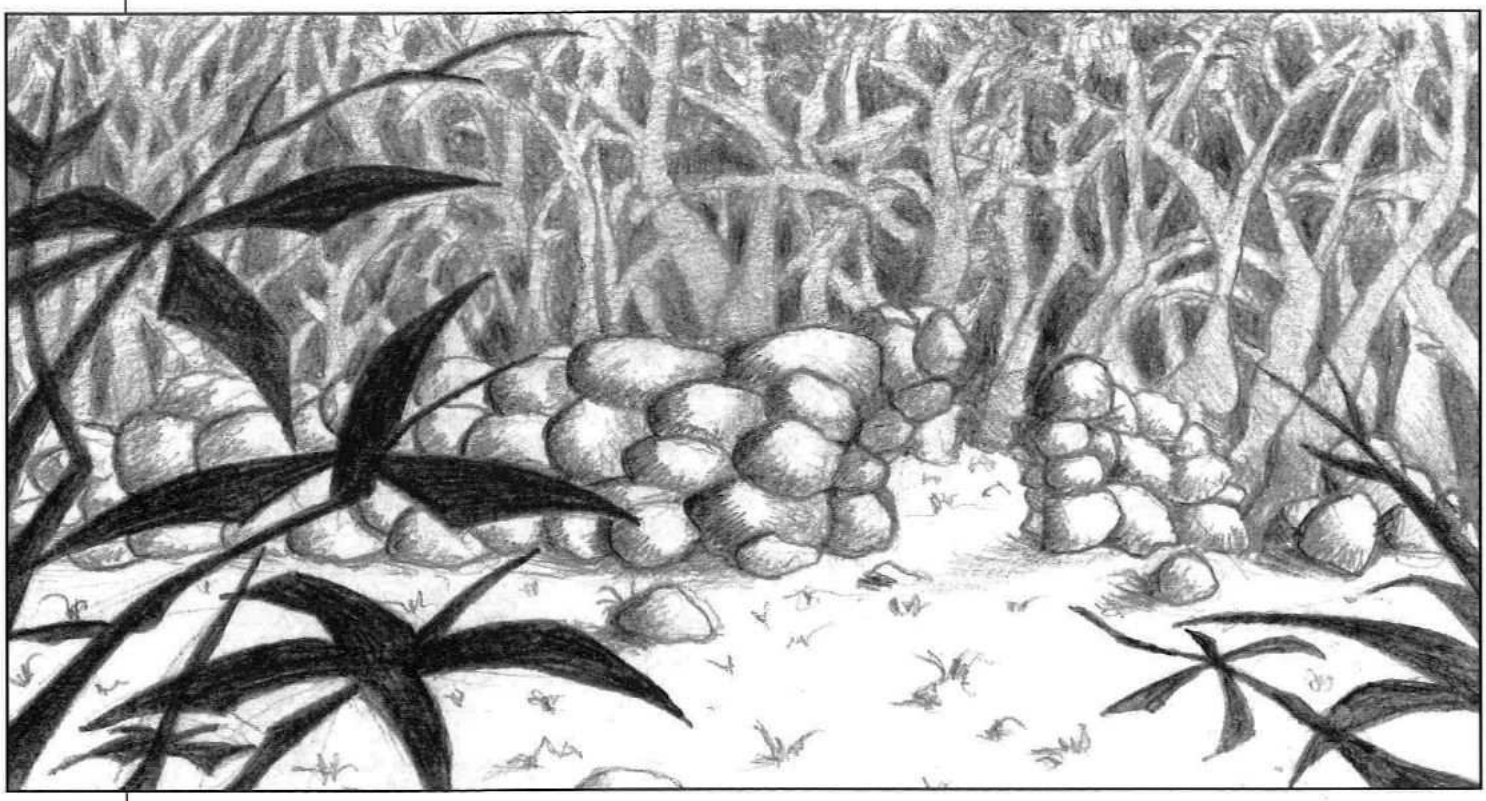
Un homme preux en vaut deux

L'abbé Marinien, le patriarche de la communauté de moines de Isle Whanish, un homme proche de Dieu mais également avide de reconnaissance, exige que l'exploration des souterrains soit menée à son terme et que l'on poursuive la recherche d'autres caches. En effet, on prête dorénavant beaucoup de richesses aux cryptes de l'Isle, et même si peu sont réalistes, il suffirait d'une seule pour augmenter le prestige du lieu dans l'ensemble de la chrétienté et multiplier l'importance de son abbé. En plus des grimoires anciens sauvés des Goths, certains parlent du Talisman de sainte Uldine et le prétendent emmuré quelque part sous les bâtiments, d'autres affirment du passage du Saint Graal en ces murs. Une seule chose est sûre à propos du calice sacré : des gravures le représentant ont été remarquées parmi les tomes sauvés de l'incendie.

L'isle Whanish

Les premiers Romains qui arrivèrent sur les Isles Anciennes venaient des côtes d'Armorique. Ils accostèrent au sud du Dahaut, dans l'actuel duché de Mech, et ne manquèrent pas de remarquer au passage une île bosselée et assez pelée de dix milles de long et d'un peu plus de quatre de large. L'île présentait un aspect plutôt inhospitalier, avec ses rochers et ses ronces, mais disposait d'une source d'eau douce et fut jugée suffisamment intéressante par un général romain pour qu'il y ordonne la construction d'une confortable villa et de ses indispensables dépendances, dont un petit port sur la côte est. Lorsque la force du pilum s'essouffla et que les conquérants s'en retournèrent dans leur latium natal, la villa et l'île revinrent aux bons soins de la végétation.

Lorsque des moines chrétiens posèrent leurs pieds sur les Isles Anciennes, pour la plupart en provenance d'Irlande, ils obtinrent d'Olam I[er] le droit d'établir un monastère. Les seules conditions étant que celui-ci ne se trouve point sur la terre d'Hybras ni en aucun lieu qui puisse gêner un membre de la noblesse. Les moines choisirent alors de s'établir sur l'île jadis occupée par les Romains. Soutenue par l'argent venus des diocèses d'Irlande et d'Armorique, la communauté put ajouter une église à l'ensemble des édifices et l'on commença à parler



Ruines de Godwyne Foiry.

du monastère de l'Isle Whanish. Tous les missionnaires arrivant sur les Isles Anciennes utilisèrent le monastère comme escale et comme point de départ de leur travail d'évangélisation. La proximité des bibliothèques d'Avallon et de Twissamy, regorgeant d'ouvrages inconnus de la chrétienté, attirèrent de nombreux copistes, traducteurs et enlumineurs. Le monastère connut donc une période faste, en accumulant des centaines de textes rares et devint un haut-lieu de connaissance. Cette période productive prit brutalement fin avec l'arrivée, il y a environ trente ans, des horde gothiques en Dahaut. Les barbares débarquèrent sur l'île, tuèrent les moines jusqu'au dernier et mirent à sac le monastère, couronnant leurs actes criminels par l'incendie de la bibliothèque. Le nombre exact d'ouvrages qui disparurent dans les flammes n'est pas connu, mais les érudits s'accordent à affirmer que les pertes furent très importantes.

Une fois l'invasion repoussée par le grand duc Audry, le futur roi du Dahaut, de nouveaux missionnaires retournèrent sur l'Isle Whanish afin de reprendre l'œuvre abandonnée par leurs prédécesseurs et d'honorer leur mémoire. Sur les ruines refroidies, les religieux rebâtirent le monastère : une église, un corps d'habitation principal reprenant la structure de la villa romaine et trois dépendances. Au cours de ces travaux de réfection, les moines découvrirent d'étonnants souterrains, apparemment inutilisés depuis fort longtemps, dont il fut impossible de déterminer s'ils remontent à l'époque romaine, ou même au-delà, ou s'ils sont l'œuvre de la première communauté monastique de l'île. Le sous-sol de l'île est truffé de couloirs, obscurs et tortueux, pour la plupart dus à la main de l'homme. Les moines bâtisseurs y ont également repéré des passages secrets, murés par d'habiles mécanismes. Ainsi, ont-ils pu exhumer plusieurs dizaines de volumes miraculeusement, ou plutôt ingénieusement, protégés des flammes.

La *domus* accueille à nouveau une belle bibliothèque, ayant retrouvé une partie de son éclat passé, ainsi que les cellules des quarante moines actuellement cloîtrés, un réfectoire et douze chambres d'hôte, réservées aux pèlerins de passage mais surtout aux ecclésiastiques en voyage. L'église a vu ses vitraux être entièrement remis à neuf, le programme retenu dépeignant une scène d'incendie pour que les religieux n'oublient pas ce qui est arrivé à leurs prédécesseurs. Un bâtiment annexe est entièrement consacré au travail de recopie, avec un atelier de confection d'encre et de taille des plumes. Les autres dépendances, un poulailler et une bergerie qui abrite trente-cinq chèvres et six moutons, ont été rebâties non loin de là. Les religieux itinérants ou les pèlerins de passage sont accueillis avec joie, et modestie, car les ressources agricoles ne sont pas énormes et le monastère dépend essentiellement du Dahaut pour son ravitaillement. L'atmosphère, silencieuse et calme, est véritablement propice à la méditation, car, en dehors des messes, les moines partagent leur temps entre la salle d'étude et les champs et jardins potagers qu'ils ont gagnés sur la lande.

Godwyne Foiry

L'histoire, et la mémoire des hommes, a bien oublié, à présent, ce que fut le royaume de Gomar. De ces gens qui régnèrent sur la moitié nord d'Hybras et sur les îles Hespériennes, les érudits rappellent qu'ils s'opposèrent tant bien que mal aux incursions des guerriers Firbolgs avant de sombrer dans l'oubli. A cette époque, comme certains le racontent, le peuple de Gomar et les gens de Tantrevalles, hafelins comme magiciens, entretenaient de courtoises relations, et c'est dans le but de faire honneur à ces relations qu'il fut décidé que le siège du pouvoir serait établi à proximité de la grande forêt. Les légendes qui ont

subsisté, de conteur en ménestrel, jusqu'à l'époque présente, affirment qu'une fois la capitale bâtie, un troll particulièrement cupide et astucieux se serait substitué au roi, en revêtant au moyen d'un charme une apparence humaine, et aurait pendant plusieurs années fait grand commerce des jeunes gens et des jeunes filles de son royaume avec le géant Dankvin, mais aussi avec des ogres,. En organisant régulièrement dans sa capitale, kermesses et foires, il n'avait que l'embarras du choix et faisait disparaître les gens par dizaines.

Le charme qui couvrait le troll n'était cependant pas permanent et le bougre devait régulièrement rentrer dans sa chaumière de Tantrevalles afin de le rétablir. L'histoire raconte que le faux monarque tarda un jour à s'en retourner chez lui et qu'il reprit son apparence, membre par membre, au beau milieu de la cour, provoquant la fin de son hideux commerce et, également, la chute du royaume de Gomar. La période de troubles due à l'absence de souverain fut ponctuée par la sortie de hafelins anthropophages hors de Tantrevalles qui ne se privèrent pas pour se servir directement chez les humains et saccager entièrement la capitale de l'antique royaume.

De celui-ci ne subsiste que peu de traces ; dans la marche d'Ulfland, à l'endroit où la route Nord-Sud sort des frondaisons de Tantrevalles, il demeure quelques ruines, celles de Godwyne Foiry, le centre du pouvoir – le capitole – du roi de Gomar. Sur un rayon de deux cents pas, ça et là, quelques blocs de pierre permettent de deviner les limites des murs de la cité. Les tracés des murs s'enfoncent profondément dans Tantrevalles, plus qu'il n'est de raison, indiquant clairement les relations qu'entretenait l'ancien royaume avec le petit peuple. Dans la partie accessible aux rayons du soleil, les traces sont faibles et permettent tout autant de supposer que les bâtiments de la ville devaient être nombreux, que de dire qu'il n'y en eut qu'un seul, le capitole, un gigantesque édifice dont il ne resterait que les traces des cloisons intérieures. Une interprétation bien difficile à réaliser puisque les murets n'atteignent que rarement les deux pieds de haut et qu'ils se réduisent souvent à une simple nuance dans la coloration du sol. Certains prétendent que le site renferme encore les trésors du royaume, ensevelis au centre de la cité. Malheureusement il est impossible pour le moment de déterminer où se trouve ce centre.

Le lieu n'est donc guère fréquenté si ce n'est par ceux qui désireraient y prélever de la pierre ou par quelques illuminés qui lui attribuent des vertus plus ou moins miraculeuses, à l'image d'un groupe de personnes qui se fait appeler les Survivants du Vieux Gomar. Ils se prétendent les descendants de l'antique royaume et entreprennent chaque année un pèlerinage sur les ruines pour rendre hommage à Sobh, archaïque déesse de l'amour. A la veille du solstice d'été, après avoir installé leur camp à la limite des ruines, les hommes se dévêtent et parent leur tête de cornes de chèvre, d'élan ou, plus rarement, de la ramure d'un cerf. Les femmes, également nues, des feuilles de frêne tressées dans les cheveux et une ceinture où vingt-quatre baies de sorbier sont pendues accrochée à la taille, s'enfuient alors et se dispersent dans les ruines et à l'orée de la forêt. La nuit durant, chaque fois qu'un homme s'unit à une femme, il cueille une baie de sorbier de sa taille. La première qui est privée de toutes ses baies est déclarée incarnation de la déesse Sobh, elle est alors respectée et écoutée pour les quatre saisons à venir et doit, normalement, donner naissance à un nouveau descendant de Gomar durant cette période. Cette « cérémonie » est sensée apporter fertilité, joie et amour durant l'année à venir pour tous les participants, mais les gens extérieurs au groupe considèrent généralement ce concours comme n'étant guère mieux qu'une dégoûtante orgie. Il est vrai que pendant le voyage qui mène les Survivants du Vieux Gomar sur les lieux, ils n'hésitent pas à recruter des voyageurs – et des voyageuses – sur les routes, à faire du prosélytisme, sans toutefois dévoiler entièrement le contenu de leurs réjouissances.

Tours de Gehadion

A l'endroit où la large rivière Murmeil rencontre sa parente la Cambre, se dresse ce que tout le monde en Dahaut connaît sous le nom de tours de Gehadion. Il s'agit de trois hautes tours circulaires de quinze pieds de diamètre, bâties de pierre de tailles qui s'élèvent chacune de quarante-cinq pieds sur l'une des berge des rivières : la première au nord de la jonction, la seconde au sud et la troisième au milieu, entre les deux cours d'eau. Les trois tours sont reliées entre elles par deux ponts à une arche, construits en bonne maçonnerie mais étroits au point de ne pas laisser plus de deux cavaliers avancer de front. S'il est utilisé par les courriers, les voyageurs et les marchands, il n'est en aucun cas praticable par une armée entière et son intérêt stratégique en vue d'une guerre est assez négligeable.

L'ancienneté des tours ne fait aucun doute pour l'œil exercé mais même le novice, s'il jette un regard attentif vers le ciel, remarque un début d'arche partant de leur sommet : une sorte de deuxième pont enjambant la rivière quarante pieds au dessus du premier. L'utilité de ces passerelles suspendues puis effondrées, dont les dernières traces sont les marques laissées sur les parapets du niveau inférieur, n'est clair pour personne. La seule histoire que l'on en connaît est celle de celui qui a donné son nom à l'endroit : Gehadion.

Le personnage a vécu il y a bien longtemps de cela, sous le règne prolifique d'Olam Magnus, roi de toutes les îles. D'aucun prétendent que c'était un magicien, mais sa trop courte existence tend à le désigner plutôt comme un excentrique. Il profita de l'établissement du souverain unique pour se faire attribuer le pont, qui auparavant n'appartenait à personne, et pour en faire sa demeure. Chaque tour faisant quatre étages et le niveau le plus bas étant quotidiennement traversé par les usagers du pont, il lui restait trois paliers dans chaque tourelle pour aménager un logis aussi confortable que possible, réservant néanmoins la place de choix au dernier étage. Gehadion était astronome, il avait trouvé là une place d'observation exceptionnelle en profitant des trois sommets et des deux passerelles les reliants, pour créer un laboratoire à ciel ouvert à quarante-cinq pieds au dessus de l'eau. Toujours la tête dans les étoiles, il passait ses nuits à étudier le ciel et les petits points lumineux qui le constellent. Après de nombreux mois de veille, il avait développé une passion dévorante pour l'astre lunaire, au point d'en rêver en tout temps. Finalement son obsession accoucha d'un projet dément : capturer la lune (ou une de ses parties) dans un piège spécialement conçu à à effet, afin de pouvoir utiliser ce matériau fantastique à l'instar des êtres fées qui le forgent en de merveilleux objets.

Un endroit bien choisi ...

La situation des tours de Gehadion est très intéressante parce qu'après la jonction des deux rivières, la largeur d'eau à traverser est nettement plus grande. Les architectes antiques qui en sont responsables, certains parlent des Magdales, n'avaient pas les moyens de construire des ponts à plusieurs arches. En tout état de cause, le site a l'avantage de permettre de passer du nord au sud des rivières, mais également d'atteindre les terres situées entre les deux, ce qui évite de faire un long détour jusqu'à la prochaine passerelle. D'ailleurs ce pont est le plus oriental sur ces deux cours d'eau, aucun autre ne franchissant le trop large estuaire de la Cambre.

Il monta donc un matériel énorme sur une des passerelles suspendues pour installer sa trappe-à-lune. Une fois les derniers préparatifs fignolés il alla se coucher, impatient de voir les résultats le lendemain matin. Malheureusement, il dut vite déchanter lorsqu'il fut réveillé, au milieu de la nuit, par un fracas horrible. Non seulement son piège n'avait pas fonctionné, mais encore le pont s'était écroulé sous son poids. Sûr que c'était un tour du phare céleste, il passa deux jours à rechercher et à remonter l'outillage nécessaire à son piège sur la passerelle restante et décida cette fois-ci de veiller toute la nuit pour assister à la capture. Pas plus que son installation, il ne survécut à la chute, d'abord sur le pont du dessous, puis dans les flots de la Cambre. Une nouvelle fois en effet, la plate-forme d'expérimentation n'avait pas résisté à la tentative, soit en raison du poids excessif de l'équipement, soit que le courroux lunaire avait suffit à provoquer sa destruction.

De nos jours, le pont sert de caserne à la demi-douzaine de soldats qui le gardent. Il leur faut exiger le péage royal de ceux, nombreux, qui l'empruntent. Le prix à payer est d'un groat par patte et par rivière traversée, ce qui fait qu'un paysan qui franchit les deux ponts avec son âne devra s'acquitter d'un montant de douze groats.

Maule et le magicien Hippolito

Maule est une jolie bourgade de près de mille habitants, située sur le domaine du seigneur Imphal, marquis de la Marche Celte, au nord du Dahaut. C'est un grand village avec ses paysans, ses artisans locaux, sa chapelle chrétienne et la *Source Fraîche*, sa taverne donnant sur la place centrale. La particularité de ce bourg tient principalement à la présence d'un mystérieux personnage nommé Hippolito, un magicien. Il vit reclus dans un manoir, à un mille à peine de Maule, au-delà de la colline de l'ouest et d'un petit ruisseau, une grande bâtisse à deux tours, protégée par un haut mur de pierre, dont l'unique ouverture est barrée par un portail de fer forgé ornés de signes cabalistiques. A travers la grille, le curieux découvre trois sapins bleus et une pelouse soignée s'étalant devant la maison de deux étages au toit de tuiles ocres.

Hippolito est un mage et rien que ce titre en fait un personnage étrange. Les habitants de Maule le voient rarement car il ne sort presque jamais de son repère préférant charger son valet de l'approvisionnement. Le domestique du sorcier a un statut tout particulier dans la contrée, car l'aura de son maître rejaillit un peu sur lui : personne ne s'aventure à lui jouer un tour, à lui voler ses affaires ou à lui manquer de respect, de peur que l'histoire n'arrive aux oreilles du sorcier. Sa situation serait donc enviable si la vie auprès d'un homme de pouvoir n'était pas à ce point astreignante, car le magicien, paraît-il, ne supporte pas l'incompétence et le manque de rigueur dans le travail. Il est d'ailleurs à noter que ses domestiques ont toujours terminé leur existence à son service, ou du moins qu'on ne les a jamais vu changer d'employeur…

Hippolito n'a jamais eu plus d'un serviteur à la fois sous ses ordres, car il désire être dérangé le moins possible dans ses études avec des problèmes d'intendance mais ne veut pas se charger des tâches quotidiennes lui-même. Il choisit toujours son aide avec le plus grand soin et le remplace en général tous les quatre à cinq ans, au moment où d'après ses constatations, la routine menace de s'installer et de lui faire commettre des erreurs. Descendant la colline sur une charrette tirée par un bouc aux pattes d'acier, ce petit homme au regard perçant, habillé d'une grande robe aux motifs ésotériques, le crâne complètement chauve, portant une moustache et une barbe noire taillées en pointe, se présente aux villageois lorsqu'il a besoin de main d'œuvre. Les candidats sont souvent plus nombreux que la prudence ne l'exige, car des rumeurs prétendent que, si leur comportement est jugé adéquat par le maître, les serviteurs du magicien seraient initiés aux Arts étranges. Cette supposition ne manque pas d'attirer bon nombre d'ambitieux qui rêvent d'acquérir du pouvoir.

Le magicien entretient soigneusement la rumeur en sélectionnant presque toujours des marginaux, des hommes ou des femmes au passé douteux. On se souvient encore des derniers pensionnaires du manoir : Tivus, qui prétendait avoir été élevé par les fées, Longeade le Nyctalope, Junia qui avait traversé le golfe Cantabrique à la suite d'une vision ou plus récemment un certain Visbhume. Arrivé à Maule peu de temps avant le passage d'Hippolito, il avait déjà réussi à faire l'unanimité contre lui, par un comportement hautain et autoritaire qui confirmait son abord froid et peu communicatif. C'est un jeune homme grand et maigre, aux épaules étroites, à la poitrine creuse mais aux hanches larges. Son nez comme sa tête sont longs et fins, et ses cheveux noirs semblent être peints sur son crâne. Sa peau blême est juste colorée de jaune autour de ses yeux et ses lèvres molles pendent sur son menton pointu.

Cela fait à présent plusieurs mois que les habitants n'ont plus vu ni le mage ni son serviteur et ils commencent à s'inquiéter de ce qui a pu leur arriver. Ceci d'autant plus qu'une nuit, le ciel s'est zébré d'un trait de lumière venant du manoir. Certains pensent que cette étoile filante est un signe de grand malheur pour le mage, alors que d'autres prétendent qu'ils ont distinctement vu Hippolito lui-même chevauchant une boule de feu pour se rendre dans quelque endroit connu de lui seul. Personne n'a encore osé franchir la grille du manoir pour aller voir ce qu'il s'est vraiment passé, mais si la disparition du mage n'est pas confirmée. L'absence prolongée de Visbhume au village ne chagrine pas grand monde.

Flam Skure et la marche du Wysrod

Flam Skure était encore, il y a une trentaine d'années, une ville florissante, d'environ dix mille habitants, bâtie sur les rives de la Hax. Abritant le Reydial, le palais du duc Etimas, elle était tout naturellement le chef-lieu du Wysrod. Son destin a basculé avec l'arrivée des Goths en Dahaut. Non content d'envahir les côtes septentrionales du duché d'Audry, les barbares s'avancèrent à l'intérieur des terres, pillant et détruisant tout ce qu'ils rencontraient. Flam Skure n'échappa pas à la vague dévastatrice, même si ses murailles retinrent longtemps la horde sauvage. Une fois les défenses de la ville percées, les Goths n'eurent pas le loisir de profiter très longtemps de leur installation puisque l'armée daute, commandée par le grand duc Audry en personne, s'avançait sur eux à marche forcée. La terrible rencontre entre les deux formations eut lieu dans le val formé par

la Hax, à quelques milles à peine de la cité. L'affrontement fut sanglant, mais les envahisseurs, fatigués par le siège qu'ils venaient de mener, furent entièrement balayés, non sans emporter dans la tombe nombre de leurs adversaires. Victorieuse, l'armée d'Audry épuisée et exsangue fut néanmoins contrainte de s'en retourner vers Avallon pour se reformer.

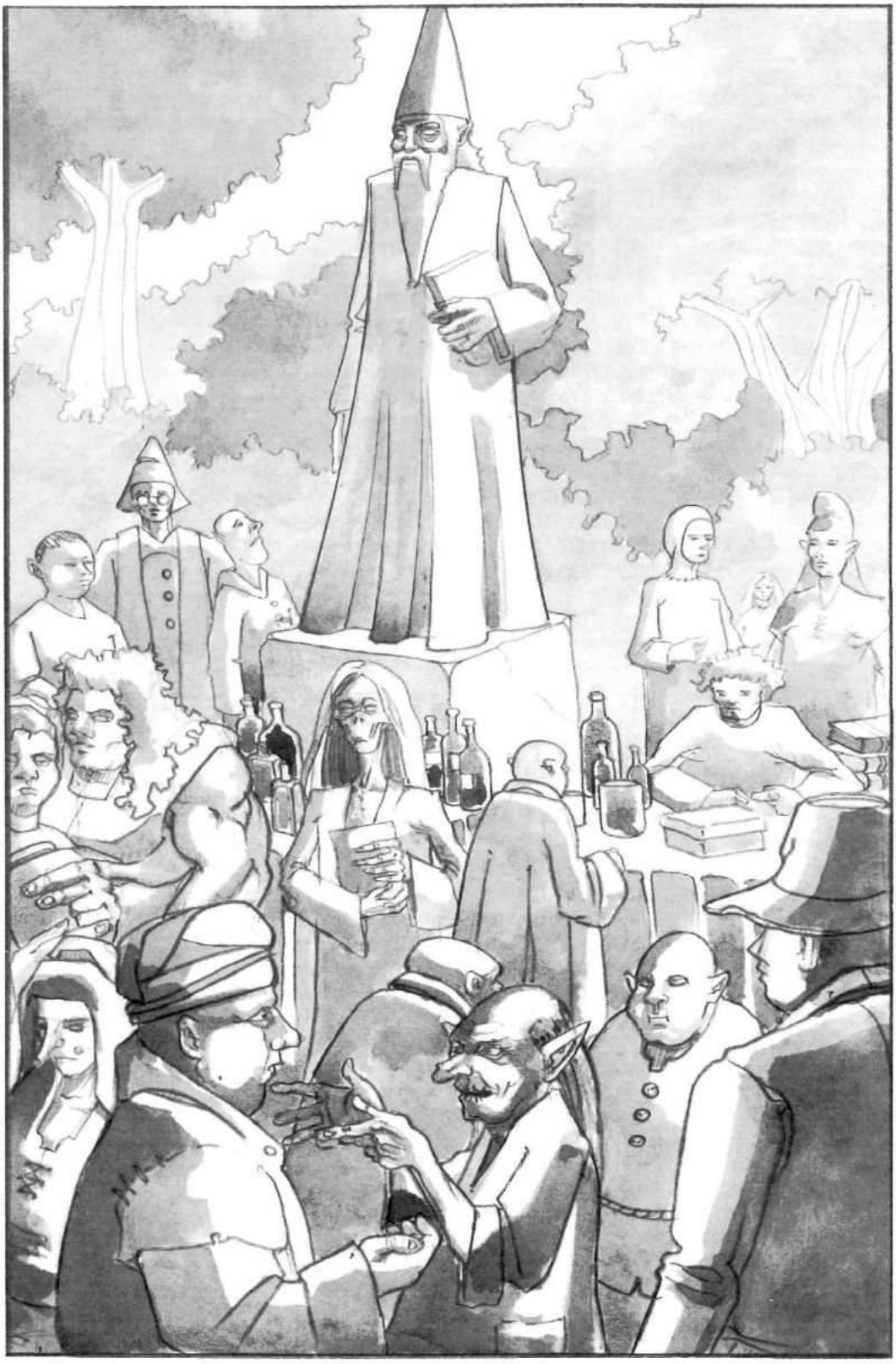
C'est alors qu'un groupe de Celtes de Godélie, galvanisés par les précédentes réussites gothiques et stimulés par la victoire à la Pyrrhus remportée par les soldats dauts, profitèrent de l'occasion pour attaquer à nouveau la ville martyre. A leur tête, Glaodhen le Braillard, un fier descendant des Goidels, petit seigneur de la partie orientale de la Godélie, qui prit l'initiative d'agrandir son territoire. Sa troupe n'avait pas la prestance ni l'organisation de l'armée daute, mais son efficacité fut redoutable, d'autant que la garnison restée dans la capitale du Wysrod était fort réduite. En moins d'un mois, Flam Skure tomba pour la deuxième fois. Encouragés par cette facile victoire, de nombreux autres Godéliens se lancèrent à leur tour à l'attaque de la région, créant pendant de longs mois un climat de terreur et de brutale conquête. Finalement, le roi Uther décida de marcher à leur rencontre avec les restes de sa grande armée et de les bouter hors de son royaume. L'entreprise fut malheureuse pour lui, car les différents clans celtes qui avaient franchi la frontière réussirent pour la première fois à s'entendre et se rallièrent sous la bannière de celui qui avait tout déclenché, Glaodhen. C'est celui-ci qui mena le peuple celte à la victoire dans la fameuse bataille du Gué du Saule-Languissant, au cours de laquelle le souverain unique fut tué. Le reste appartient à l'histoire et le Wysrod resta celte jusqu'à nos jours.

Si les villages de pêcheurs du littoral du Wysrod, après avoir pansé leurs plaies, ont retrouvé leurs habitudes ancestrales de vie au rythme des marées, le centre de la péninsule est toujours aux mains des brigands et nombreuses sont les bandes de pillards et de hors-la-loi celtes qui se sont installées dans les campements provisoires ou dans des hameaux dont ils ont chassé les habitants. Autant avouer que les routes sont loin d'être sûres et que la région au sud de la rivière Hax voit souvent des pillards lancer des expéditions alentour. Ils connaissent très bien les landes et les ravines du territoire et arrivent facilement à tourner en bourrique les soldats dauts qui essayent de les arrêter, en disparaissant derrière un talus pour mieux rejaillir et abrutir de flèches la malheureuse patrouille.

Symbole de cette occupation, base de départ de bon nombre de bandes de bandits et centre commercial celte : Flam Skure. Les Dauts n'ont pas eu l'occasion ou les moyens de déloger les parasites depuis leur intrusion, et il faut bien dire également qu'ils sont loin d'être sûrs de réussir à franchir les murailles de la cité. Comme les Celtes sont moins nombreux que les anciens occupants de la place, et surtout beaucoup plus « celtes » qu'eux, avec ce que cela implique au niveau de l'urbanisme, une bonne partie de la ville est laissée à l'abandon. Tout un quartier, détruit par un incendie lors de l'invasion gothique, n'a jamais été reconstruit de même que l'un des symboles dauts, la plus haute tour du Reydial, qui est demeurée à demi démolie suite à la décision de feu Glaodhen d'en abattre le sommet pour bien marquer l'indépendance des Godéliens par rapport à Avallon. La ville, par ailleurs, est devenue un véritable capharnaüm bruyant et puant où se côtoient, dans le plus grand désordre, pillards et commerçants, hommes et animaux de tous poils, enfants et vermine dans un environnement de taudis et d'insalubrité propice à tous les maux et tous les excès.

Flam Skure, toujours sous la menace d'un siège, n'entretient de relations commerciales qu'avec des Celtes restés en Godélie, et avec quelques marchands de Bretagne et d'Irlande. On peut donc croiser des caravanes de sommiers, chargées de tissus ou de grands sacs contenant des marchandises variées, ou parfois même des troupeaux de menus bétails – une file de moutons ou de cochons – en provenance du nord-ouest. Ce trafic à travers les landes désertées du Wysrod est un peu surréaliste, mais nécessaire à la survie des habitants de Flam Skure, qui en contrepartie ont beaucoup de choses de valeur à troquer.

A l'instigation de Glaodhen le Braillard qui organisa la première lors de la demi-destruction de la tour du Reydial, de grandes fêtes sont organisées sur la place principale de Flam Skure, rebaptisée place du Partage, à l'occasion de raids particulièrement rémunérateurs ou de l'arrivée de caravanes de ravitaillement. Ces fêtes paillardes, marquées par les relents des rôtis en broche et l'ivresse des libations, ont le mérite de réunir de temps à autres les habitants et de renforcer ainsi leur esprit de corps celte à l'encontre de leurs chers voisins dauts.



LES FOIRES

Où l'on retrouve dame Saliène, avant que son chemin ne croise à nouveau celui de ses deux compagnons, parcourant les travées de la foire de Mildenberry pour faire quelques menues emplettes, en espérant cette fois-ci ne pas les perdre aux mains des brigands, ou dans un naufrage ou dans toute autre situation déplaisante.

Cheveux au vent et sourire aux lèvres, dame Saliène cheminait le long des estrades, humant les épices, les relents de myrrhe et d'encens et les délicats fumets des plats les plus raffinés. Ça et là, sur les tréteaux recouverts d'or et de pourpre, telle ou telle babiole retenait un instant son attention : bijou celte, étoffe de la lointaine Cathay, coffret en bois précieux des côtes de Zanzibar, ou simplement quelque fleur aux couleurs chatoyantes. Dame Saliène aimait les foires et elle se sentait capable d'y passer tout un jour et toute une nuit, sans repos, pour le seul plaisir des sens, mais aussi pour assouvir son goût pour les belles toilettes et autres artifices féminins dont une dame digne de ce nom ne peut se passer.

– Holà ! belle fleur d'Hybras. Souffrez que l'humble artisan parfumeur offre à une telle magnificence la fragrance qui, tel l'écrin d'une rivière aux mille diamants, saura la mettre en valeur.

L'interpellation eut l'effet escompté, et dame Saliène se retourna vers l'audacieux flagorneur. Elle eut l'agréable surprise de découvrir un jeune homme à la peau d'ébène, vêtu d'un ample pantalon bouffant blanc, d'un gilet d'or et de sinople, et d'un turban à la mode des Mahométans.

– Marchand, vous êtes un flatteur ! lui dit-elle en souriant.

– Mon nom est Ukfit le Mauritanien, et je dis les choses telles que je les vois.

– Eh bien messire Ukfit, je vous remercie pour ce compliment. Si vous sollicitiez mon attention, vous l'avez. Montrez-moi donc les merveilles promises.

L'avenant marchand écarta les pans du rideau qui cachait l'entrée de sa tente : un vaste pavillon de soie blanche qui étincelait, même sous le voile gris d'un ciel nuageux. À l'intérieur, la sobriété du décor laissait la part belle à une constellation de parfums, légers ou capiteux, fruités ou frais, tantôt aussi subtils que la caresse d'une brise marine, tantôt corsés comme les effluves des encens orientaux.

Ukfit alluma une petite torche faite d'herbes sèches, qui répandit un filet de fumée grise et une odeur un peu âcre. Le jeune Mauritanien l'agita en tous sens, parcourant la tente, jusqu'à ce que le fumet des herbes dissipe toute trace des parfums antérieurs. Il se tourna alors vers sa cliente.

– Ma dame, je suis un artisan soucieux de la qualité de son art. Je ne compose que des parfums uniques, car comme l'a si bien dit le poète Azul Abn'Aqqan : « telles les fleurs et les étoiles, uniques sont les personnes humaines crées par Allah ». Il s'approcha de dame Saliène, et lui prit doucement la main.

– J'espère, ma dame, que vous me pardonnerez cette familiarité. Il inspira profondément, avant de déposer un baiser sur ses doigts.

– Si c'est indispensable, répondit-elle sous le charme, je vous le pardonne.

– Ça l'est, ma dame, croyez-le bien.

– Je suis toute disposée à pardonner beaucoup de libertés, pour peu qu'elles soient nécessaires, lui murmura-t-elle, avec délectation. Ukfit sourit, une rangée de dents blanches illuminant son visage.

– Ah je te jure, maugréa le gnome difforme, dont le crâne bosselé n'arrivait pas à la poitrine de son compagnon, ton esclave, quelle plaie ! Et que je minaude, et que je jette des compliments. Il ne pourrait pas faire son travail sans état d'âme, non ?

– Paix Razuf ! intima le Berbère, engoncé dans son burnous, d'un bleu passé par l'éclat du soleil de ses terres natales. Cela fait partie de son charme, et il est diantrement efficace, si j'en juge par la nouvelle proie qu'il a prise dans ses rets. Amène plutôt la charrette plus près de la tente, je n'aimerais pas qu'on nous voie.

Maugréant, le dénommé Razuf clopina jusqu'à la charrette et, du geste, fit reculer la mule jusqu'à ce que l'arrière ne soit plus qu'à faible distance de la tente. Il y eut un soupir féminin, le son d'un corps tombant à terre. Puis, la tête d'Ukfit apparut entre deux pans de la tente, la mine sombre.

– C'est fait, lâcha-t-il.

– Eh bien, tu en as mis du temps cette fois ! lui jeta le Berbère mécontent.

– Oui, maître Shukir, se contenta d'acquiescer le bonimenteur.

Les deux marchands d'esclaves s'approchèrent de dame Saliène endormie.

– Par les cent douze femmes du Prophète, siffla le nain, celle-là est plutôt gironde ! M'est avis que les rois du Dahomey vont se l'arracher.

– Cesse de rêver à ton or, Razuf, et gagne le plutôt en montant cette petite dans la charrette. Et n'oublie pas de la lier solidement, ainsi que de la bâillonner.

Grommelant comme à son habitude, Razuf chargea le corps de dame Saliène sur ses épaules.

– Graoumf ! Eh bien, elle pèse son poids cette gazelle. Elle n'a pas l'air, pourtant. Il jeta son fardeau sans ménagement à l'arrière de la charette, et fut surpris de l'entendre rétorquer :

– C'est parce que la « gazelle » a pris d'élémentaires et écrasantes précautions !

A ces mots, dame Saliène sortit de sous ses jupons un massif candélabre en bronze qu'elle balança de toutes ses forces à la face disgracieuse du nain éberlué qui n'avait vraiment pas besoin de ça. Il s'étala de tout son long, en couinant cette fois-ci, et ne bougea plus, sonné pour le compte. La jeune femme se prépara à descendre du chariot, mais elle se trouva stoppée par un long stylet d'or, au bout duquel Shukir le Berbère la regardait d'un air mauvais.

– Femme… commença-t-il, sardonique.

Son regard devint nettement plus vague, sa résolution vacilla, ainsi que son corps, et il s'effondra vers l'avant. Il semblait à dame Saliène avoir nettement entendu comme un coup de gong. Ukfit contemplait le corps de son ancien maître, les mains serrées autour d'une cucurbite cuivrée empruntée sans nulle doute à son installation de distillerie. Il lâcha sans précaution le récipient maintenant orné d'une déplaisante concavité et aida galamment dame Saliène à descendre du chariot.

– Eh bien, commenta-t-elle, voilà deux vilains rapaces qui égayeront ce soir de leur sinistre caquetage les rats d'une geôle que je souhaite franchement inconfortable.

– Je ne les pleurerai pas, souffla le Mauritanien, mais que vais-je devenir ?

– Un homme libre, Ukfit, s'exclama dame Saliène. Mais pas tout de suite, car ce soir tu es à mon service pour accomplir le reste du plan que nous avons échafaudé tantôt.

Introduction

Tout comme sur le continent, la vie de la plupart des villes d'Hybras est rythmée par le déroulement de foires. Moments privilégiés de joie, d'amusement et de commerce, ces grandes fêtes permettent une ou deux fois par année d'obtenir des nouvelles des contrées lointaines. En effet, et c'est plus particulièrement vrai dans les bourgs et les villages, où la population double parfois durant ces périodes, les marchands étrangers apportent avec eux non seulement des denrées rares, mais aussi des histoires et des informations sur les événements des régions étranges qui s'étendent sur le continent. Bref, les foires apportent autant au corps qu'à l'esprit, elles constituent des événements aussi culturels que commerciaux. L'aspect culturel est peut-être même prépondérant pour de nombreuses personnes qui se suffisent à elles-mêmes et qui voient dans ces foires une occasion d'entretenir des contacts sociaux.

On recense plusieurs types de foire suivant la taille de la communauté qui l'organise et qui l'accueille. Ainsi, les grands débordements de la fête des pommes d'Avallon n'ont pas grand chose en commun avec la petite kermesse de Tatwillow, ni avec la fabuleuse Foire des Gobelins qui se tient trois fois l'an au carrefour de Twitten, au centre de Tantrevalles. Pourtant, il est tentant d'affirmer que ces occasions de divertissement et d'échanges ont plus de traits communs qu'elles ne comptent de différences. Elles contribuent toutes à rendre la vie des hommes plus variée, et, par-là, plus agréable à vivre.

C'est toujours la foire !

Hors des périodes de fête, chaque village organise un marché, en général une fois par semaine. Le marché est lui aussi un lieu de commerce mais il diffère profondément de la grande foire, en effet, il est quasi entièrement consacré à la vente des produits locaux et n'implique pas la présence de personnes extérieures à la localité. Ce jour si différent des autres est un moment essentiel et sécurisant pour les habitants du village ou du bourg. Il rythme les semaines dans les communautés et donne un but au travail des cultivateurs : ils doivent avoir suffisamment de marchandises à vendre pour pouvoir acheter ce que leur production domestique ne leur permet pas d'obtenir, que ce soit de la nourriture, des vêtements ou des outils.

Pendant les foires

Dans les grandes villes

Les grandes villes des Isles Anciennes sont Lyonesse, Avallon, Domreis, Gargano et Dun Cruighre. Le cas d'Ys est dans ce domaine un peu spécial – comme dans bien d'autres d'ailleurs – et mérite d'être traité à part.

Chacune de ces cinq villes organise une ou deux grandes foires par an. Les dates correspondent en général à des anniversaires liés au passé de la ville (ainsi celle du mois de deireadh en Lyonesse qui commémore la construction de la cité par Zoltra Brillante-Etoile), à des moments clés des cycles saisonniers (comme la Grande Foire d'Avallon, qui fête dans des litres de cidre la fin de la cueillette des pommes) ou, plus rarement, au bon vouloir du seigneur du cru. La durée de chacune varie sensiblement et peu aller de quelques jours à près d'un mois. En règle générale, il est possible d'affirmer que plus le bourg qui l'accueille est important, plus la foire dure longtemps.

Les itinérants ne sont pas les seuls à gagner à la fréquentation des foires, ce sont en effet avant tout les cités organisatrices qui remplissent leurs caisses, disposant pour cela de nombreux moyens, fiscaux ou non. La première source de revenus provient évidemment des taxes sur les ventes, d'autant plus modestes que les ventes sont importantes, ce qui encourage à une activité commerciale exceptionnelle. Un autre revenu intéressant émane de la présence même d'une population itinérante importante, en provenance des villages voisins ou de contrées plus exotiques. Ces gens offrent de multiples sources d'enrichissement pour la ville qui les accueille. D'abord, bien sûr, ils dépensent de l'argent, ils mangent, ils boivent, ils achètent des biens manufacturés; ensuite, ils doivent pour la plupart se trouver un gîte pour la nuit (ou les nuits) qu'ils passent sur place. Leur nombre même interdit aux aubergistes d'espérer les loger, c'est donc l'habitant lui-même qui obtient la possibilité de se transformer en hôte gagé durant quelques temps, un droit qu'il achète alors, pour quelques demi-florins, au seigneur de la cité qui profite ainsi de l'enrichissement général.

Ainsi, tout le monde y gagne, du professionnel à l'amateur, de l'habitant modeste au seigneur qui est parfois un roi. Et puisque chacun a grand intérêt à ce que les visiteurs reviennent, année après année, ils rivalisent d'originalité et cherchent à rendre leur foire inoubliable, souvent en insistant sur des produits du cru. Que serait la foire d'Arquensio sans les oranges du Dascinet, que serait celle de Lyonesse sans les raisins rouges qui en ont fait la renommée ? A cette liste, il convient d'ajouter les grenades, les prunes et les coings dauts, les pommes rouges et charnues du Wysrod ou celles vertes et acides d'Avallon.

Les odeurs fruitées qui se dégagent des produits vedettes sont souvent couvertes par les relents d'ail et de graisse brûlante qui s'échappent des étals des marchands de fritures ambulants. Les petits vendeurs constituent le premier lieu d'approvisionnement des moindres qui se nourrissent aussi de poissons grillés, de saucisses servies sur du pain frais et de tourte-aux-mendiants, trois mets caractéristiques de ces réunions de fête. Le foirail, ce n'est pas seulement les couleurs entremêlées des produits et des vêtements, pas seulement les fritures et les poissons grillés, c'est aussi, et peut-être surtout, un infernal brouhaha qui s'élève depuis le matin jusqu'aux petites heures de la nuit. La journée, les vendeurs vantent les mérites de leurs marchandises, les bêtes de troupeau manifestent leur mécontentement et le public passe, discute, marchande, se plaint. La nuit, le relais est pris par les ménestrels et par les ivrognes qui animent les rues de façon souvent indésirable pour les riverains. En effet, les fêtes s'accompagnent d'une certaine licence, pour ne pas parler de débauche. L'alcool coule à flots et le service d'ordre de la cité se montre largement tolérant, voire complice. C'est aussi de cela que les étrangers se souviendront quand ils se rappelleront l'ambiance qu'ils ont connue.

Les grands rassemblements sont connus à juste titre pour attirer toutes sortes de personnes, y compris les moins honnêtes. D'abord les nombreux charlatans en tous genres qui se

font passer pour des mages ou des guérisseurs afin d'abuser de la crédulité des gens pour leur vendre de l'eau teintée à des prix exorbitants, mais qui ne présentent pas de menace particulière puisque leurs élixirs ne sont pas empoisonnés. Ensuite les escrocs professionnels comme les jeteurs de dés, les parieurs de course de souris ou de combats de coq. Enfin, les véritables criminels, maîtres coupe-bourses, qui profitent des bousculades coutumières pour plumer leurs victimes, les maraudeurs qui assomment les ivrognes dans les ruelles sombres et les débarrassent de leurs dernières pièces, ou encore les authentiques cambrioleurs qui vident les entrepôts mal surveillés ou qui s'introduisent dans les auberges fréquentées par les marchands.

Néanmoins, malgré ces gens peu recommandables, les foires ne sont pas des coupe-gorges où il est miraculeux de sortir vivant avec quelques emplettes faites à la va-vite. Les seigneurs et les habitants des villes savent bien ce que leur rapportent ces périodes de l'année et se font un devoir de faire respecter le maximum de sécurité dans l'enceinte de la cité. Pour ce faire, certaines mesures ont été édictées : d'une part le foirail est strictement délimité, les marchands étrangers sont tous logés dans un seul quartier, que ce soit à l'auberge ou chez l'habitant, et d'autre part la ville fournit gratuitement des gardes de foire, qui surveillent les étals, les entrepôts et les passants, de jour comme de nuit. A l'origine, il y a deux ou trois générations, ils n'étaient chargés que de l'organisation matérielle du marché et de l'application du règlement de commerce, mais ils se sont vus accorder assez rapidement des pouvoirs judiciaires sur l'aire du marché et sur les étrangers présents dans les murs. Ils ont été autorisés, et cette autorisation s'étend à leurs membres non-nobles de la même façon qu'à ceux qui sont issus des rangs des seigneurs, à rendre la basse justice, sans passer par un tribunal ou par le ban. Les mesures mises en place remplissent très convenablement le rôle que l'on attend d'elles et la plupart des excès de comportement et des troubles excessifs de l'ordre public (bagarres, guet-apens, extorsion de fonds, racket,...) ont été jugulées.

Les foires qui ont lieu dans la ville de Lyonesse sont réputées les plus sûres de toutes les Isles Anciennes. Il est vrai que le roi Casmir est un homme intransigeant, et que son bourreau en chef, Zerling, possède une réputation qui dépasse de loin les frontières du royaume. Tout est réglé avec une grande rigueur, à l'entrée comme à la sortie, les rues sont gardées par des hommes d'armes en tenues d'apparat et les places sont éclairées dès la tombée de la nuit. Les indésirables et les mal-formés sont parqués un peu à l'extérieur de la cité afin de ne pas troubler les visiteurs. A la moindre dispute pour un prix excessif ou une denrée pas aussi fraîche que promis, les instigateurs de la rixe sont immédiatement emmenés au Peinhador où ils peuvent méditer une pleine nuit sur la manière de garder son calme en public. Ces mesures font des deux foires de Lyonesse un moment privilégié pour le commerce et les spectacles, car les visiteurs leur consacrent toute leur attention sans craindre pour leur bourse.

A l'opposé, tant géographique que social, se trouve la foire de Dun Cruighre. Le port principal de la Godélie ne se soucie pas de la sécurité des voyageurs qui s'y arrêtent. La fête donnée chaque année dans la ville celte n'est pas renommée pour son marché florissant, mais plutôt pour sa débauche et pour sa luxure. Les Celtes sont fêtards, soiffards et bagarreurs dans l'âme. Les quinze jours de liesse organisée sont donc consacrés à leurs activités favorites. Durant toute cette période, les gens mangent, boivent et se battent à tout bout de champ et les quelques gardes restés sobres pour l'occasion ont bien du mal à faire respecter l'ordre urbain. Il ne faut tout de même pas dramatiser la situation, car il est rare qu'il y ait mort d'homme durant ces échauffourées. La plupart du temps, les fêtards se réveillent avec un œil au beurre noir et un sérieux mal de crâne, qui n'est pas forcément dû à un coup sur la tête. Néanmoins, depuis plusieurs années, une bande de vide-goussets semble s'être installée sur place au moment de la foire afin de profiter du désordre pour remplir ses escarcelles. Le nombre de vols a, paraît-il, largement augmenté ces dernières saisons à Dun Cruighre et certains marchands commencent à s'en émouvoir. La ville réagira-t-elle pour protéger sa foire ? Rien n'est moins sûr.

Un monde fou

Un grand nombre d'étrangers sont hébergés en ville lors des foires. Marchands, amuseurs, tire-laines, nombreux sont ceux qui voyagent de fêtes en kermesses, fort désireux de se remplir les poches. Ils affectionnent une vie de voyage où les occasions de réaliser de bonnes affaires et la chance de vivre une partie de l'année dans des ambiances, exceptionnelles pour la plupart d'entre eux, compensent aisément dans leur esprit les risques du voyage et les mauvaises rencontres toujours possibles.

Les foires qui se déroulent dans ces cinq villes attirent des commerçants de tout le monde connu. Il y a des Italiens, qui après avoir passé les Alpes viennent vendre leurs luxueuses draperies, leurs soieries et d'autres produits du Levant. Il y a des Espagnols et des marchands de Marseille qui apportent des épées au tranchant exceptionnel et des cuirs de très grande qualité. On trouve également des commerçants de Champagne et des Flandres, réputés pour leurs draps solides et réguliers, et ceux d'Aquitaine qui transportent les meilleurs vins du continent. Des voyageurs plus exotiques viennent même souvent sur Hybras, des négociants de Tingitane ou de Perse, qui apportent des épices, des pierres précieuses ou de la cire de la plus haute qualité.

La complexité née de ces pratiques commerciales – à l'origine des liens profonds entre les Isles Anciennes et le continent, entre les marchands d'Avallon, d'Ys ou de Lyonesse et leurs confrères de Paris, de Londres, du Caire ou de Jérusalem – implique toute une organisation en matière de facilités de change, de transfert d'argent et de crédit.

En ce qui concerne les questions de change, les spécialistes attitrés sont les Lombards, des Italiens du nord. Ils s'occupent depuis des années de tous les lieux de marché sur le continent, et c'est tout naturellement que les insulaires ont fait appel à eux sur Hybras. Quelquefois, des bourgeois de la ville organisatrice s'essayent au change, mais cela ne dure jamais longtemps, car il faut des connaissances humaines, géographiques et bien sûr numismatiques complètes et complexes pour exercer ce métier qui ne s'apprend pas en un jour. De plus, pour éviter que le change ne devienne un commerce où les escrocs les plus malfaisants puissent trouver à exercer leurs talents, le nombre de changeurs est limité et strictement surveillé. Le seigneur local exige une taxe en échange du droit de pratiquer sur ses terres et de se parer du titre de changeur. Ensuite, l'heureux propriétaire du droit de change gagne sa vie en prenant des commissions sur chacune des transactions qu'il effectue.

Pour ce qui est du prêt, l'attrait de certaines denrées incite très souvent des commerçants en manque de liquidités à s'endetter dans l'espoir de remplir leur bourse à raz-bord sur un autre marché, parfois lointain. Pour acheter ce que leur flair leur suggère, ils ont un besoin immédiat d'espèces sonnantes et

Ne partez jamais sans !

Pour le transfert d'argent, il existe un système de « lettres de foire », un terme qui recouvre une pratique en tout point similaire à celle des lettres de change.

Elles permettent aux marchands de voyager sans avoir à transporter d'importantes sommes en métaux précieux et sont reconnues selon ce qu'il est spécifié sur leur libellé. En général elles le sont sur toutes les foires où le banquier dispose d'une succursale. Dans tous les endroits où elle est reconnue comme papier-valeur, la lettre permet à son propriétaire, qui doit être connu de sa relation bancaire afin d'assurer la sécurité du transfert, de se faire payer la somme inscrite.

Elles sont souvent valables d'une année sur l'autre dans les foires de la même communauté. La valeur de la lettre peut être remboursée en monnaie courante, ou en marchandises diverses, au choix du détenteur.

trébuchantes, qu'ils ne trouveront que chez les usuriers, s'ils n'ont pas pris la précaution de se munir de lettres de change ou s'ils sont simplement à court d'argent. Les prêts consentis le sont en principe à des taux oscillants entre un cinquième et un quart de la somme prêtée, et gare aux mauvais payeurs, car les contrats sont officialisés par une autorité de la cité, il serait donc impossible au débiteur insolvable d'y revenir sans être arrêté.

Le commerce n'est pas une sinécure car, en faisant même abstraction des dangers physiques, autant naturels qu'humains, qui menacent le voyageur, il lui reste à affronter les risques financiers et parmi ceux-ci, les taxes et impôts exigés par les détenteurs de l'autorité. Et ils sont nombreux : la location de l'emplacement où le marchand vendra ses marchandises, les droits de passages – les tonlieux – qu'il aura à acquitter pour entrer en ville, pour emprunter un pont ou un bac ou pour franchir une portion de route spécialement gardée contre les malandrins, et une ponction sur le chiffre total de ses ventes. Une fois la foire terminée ou au moment où le marchand la quitte sans intention d'y revenir, il doit déclarer sur l'honneur aux hommes du seigneur, le plus souvent les gardes de foire, la masse et le revenu de ses ventes – combien de pièces de tissus il est parvenu à écouler, par exemple. C'est sur cette base que sera établie la taxe dont il devra s'acquitter. Si le commerçant est pris à mentir, la taxe est doublée et il peut s'attendre à un séjour désagréable la prochaine fois qu'il voudra commercer dans la même ville (surveillance et taxes accrues, ...). Les impositions variant suivant les cités, les marchandises vendues ou les métiers exercés, voire les années et l'état de la production, il est bien difficile d'en établir une liste précise. On peut toutefois dire que les producteurs de cuir et de tissus doivent payer environ un sou par couronne gagnée, que le vin est taxé environ un demi-florin par couronne, alors que la bière n'est taxée que deux sous pour une pièce d'or. Les éleveurs de bœufs doivent payer un sou pour chaque animal vendu et ceux de moutons et d'agneaux trois sous par douzaine de têtes. Les poissons sont taxés environ cinq groats par couronne. Quant aux métaux, il faut payer entre cinq groats et dix sous par couronne suivant sa rareté. Le bois de construction est également taxé d'un sou par pièce d'or. De plus, il faut savoir que les taxes sont souvent réduites, voire complètement supprimées, les sept premiers jours de la foire, une mesure qui vise à attirer le maximum de marchands dès l'ouverture des festivités. Et de toutes façons, dès que les commerçants sont installés, ils ont tendance à rester quelques jours de plus, même lorsque la remise de taxe a échu.

A côté de ces aspects sérieux et mercantiles, il en est d'autres plus festifs et plus joyeux. La foire est en effet autant un lieu de vente que d'amusement et on n'y rencontre pas que des marchands, bien au contraire. De nombreux troubadours, des poètes et des philosophes en tous genres s'y pressent à la recherche de disciples ou d'un public bon enfant. L'activité est frénétique, des troupes d'artistes offrent en pleine place publique, au milieu des étals, leurs numéros de jongleurs ou d'acrobates au son d'une flûte ou d'un violon pendant qu'un montreur d'ours nourrit son animal un petit peu plus loin. Les spectacles les plus évolués ont lieu le soir, lorsque les transactions sérieuses sont terminées, mais de nombreuses attractions se disputent l'attention du public toute la journée : petits amusements organisés par des ménestrels, des contorsionnistes, cracheurs de feu, illusionnistes. Ce sont des endroits vivants, où il fait bon passer un moment, même si on ne désire rien acheter. Le meilleur exemple d'une grande foire dont l'attraction principale n'est pas spécifiquement commerciale est le Grand Gala des Arts Aviaires de Gargano. C'est en fait davantage un carnaval et les activités y sont essentiellement axées sur le plaisir de la fête et sur la joie de prendre du bon temps. Son ambiance inoubliable attire chaque année de nombreux passionnés venus de l'ensemble des Isles et de bien plus loin. On raconte qu'un riche marchand d'Antioche fait chaque année le déplacement : six semaines de voyages pour venir et six pour rentrer chez lui !

Malgré l'ambiance licencieuse et volontiers indulgente qui règne durant ces rassemblements, certains sont condamnés à rester en bordure et sont interdits d'y pénétrer. En premier lieu les trop pauvres qui gâchent le plaisir des autres en affichant leur misère. Les gardes reconduisent souvent à l'extérieur du foirail ceux qui viennent en trop grand nombre mendier leur pitance, espérant tirer profit des débordements festifs. On craint en fait, qu'ils ne s'organisent en bandes et qu'ils ne perturbent le bon déroulement des activités. De même, les malades incurables, en première ligne desquels il faut citer les lépreux, ne sont pas les bienvenus dans le foirail et eux aussi sont reconduits, au bout des piques de la garde, jusqu'à l'endroit qui leur est réservé. C'est dans des espèces d'enclos que sont regroupés tous ces parias de la société, stropiats et autres fols. Ils profitent néanmoins de la présence massive de population joyeuse pour y aller de leur complainte, espérant récolter une obole de la part du riche marchand ou de la mère de famille en courses.

L'ambiance de fête favorise parfois la romance et il arrive qu'un étranger de passage rencontre l'âme sœur durant son séjour et décide, après les épousailles, de s'installer sur place. Le marchand ne reprend donc pas la route et fonde une famille dans la ville, contribuant ainsi à la croissance de la localité, au grand bonheur de son seigneur qui y gagne un sujet compétent et souvent assez riche. Le nouvel habitant peut continuer à exercer son métier sans battre la campagne, reprendre même sa vie itinérante, ou, s'il s'agit d'un grand voyageur instruit, embrasser la carrière de traducteur. En effet, dans les villes de foires, les étrangers viennent de partout et ne parlent pas forcément la langue locale, il est donc intéressant pour les marchands indigènes d'avoir sous la main un interprète en qui ils puissent avoir entière confiance.

Dans les villages

Les foires dans les villages se déroulent à peu près de la même manière que dans les cités plus importantes, mais à une plus petite échelle. La population est moins nombreuse, les activités présentées sont moins variées, les marchandises échangées sont moins exotiques, les seuls éléments qui restent à niveau sont les taxes. Néanmoins les forains continuent à venir monter leurs étaux dans les petites bourgades,

car c'est évidemment une source de revenu intéressante. Il n'y a pas, en général, autant de possibilités de logement pour les étrangers dans les villages que dans les cités et de nombreux visiteurs ont des difficultés à trouver où dormir, un problème qui se résout en général dans la bonne humeur, les habitants acceptant volontiers d'accueillir des voyageurs dans leur grange, voire dans leur maison, en échange d'une modeste obole. Autrement, une place à l'extérieur de la localité est réservée pendant la durée de la foire, pour que les forains puisse planter leur tente ou parquer leur chariot. A côté de ce champ où logent les vendeurs ambulants, est délimité un espace servant de foirail, où ils montent leur tréteaux et leurs étals.

Les fêtes de villages sont, en particulier, une tradition du Dahaut. Chaque année, les villageois aiment célébrer la fin des moissons par une série de kermesses organisées dans toute la région au nord de Tantrevalles. Plus qu'un bourg, c'est un corps de métier qui organise chacun des rassemblements dans la contrée. Ainsi on peut festoyer à la foire des souffleurs de verre de la Coudraie, à celle des vendeurs de moutons de Porroigh ou à celle des tanneurs de peaux de Dafnes. Tous les membres d'une même profession d'une région s'entendent pour montrer leur travail aux autres habitants en organisant une fête thématique. Cette tradition est en fait due à la volonté des rois du Dahaut qui ont bien compris le bénéfice des foires pour les caisses royales. Le décalage de quelques jours entre les fêtes, qui permet au voyageur de participer à plusieurs d'entre elles à la suite, est une idée qui augmente de beaucoup le nombre de participants. La tournée des villages, qui se termine par la Grande Foire d'Avallon, rapporte passablement d'argent et attire de nombreux marchands dans le royaume.

Dans les petites bourgades, le mot foire est davantage synonyme de fête que celui de grand marché. S'il est vrai que d'authentiques commerçants suivent la route des foires, la majorité des personnes qui y participent sont de petits colporteurs, des amuseurs ou des voisins des villages alentours. Il y a une compétition amicale entre les localités qui profitent de ces quelques jours de détente pour se défier au tir à la corde, à la soule – un jeu d'équipe plutôt violent – ou simplement à la descente de bière.

Une raison pour laquelle les marchands extérieurs au village sont moins nombreux que dans les villes est la nécessité de transporter par voie d'eau les marchandises pondéreuses que sont le vin, le grain ou le bois. En effet, ces denrées sont difficiles à déplacer en quantité par la route et sont donc généralement amenées sur leur point de vente par voie maritime ou fluviale. Les foires villageoises, en particulier celles du nord du Dahaut, se déroulent dans des régions qui ne sont pas arrosées par des rivières suffisamment importantes pour être navigables. Mais si les marchands sont absents, c'est principalement parce que dans ces régions rurales, les ventes des produits du terroir ne présentent qu'un intérêt limité, d'une part parce qu'ils y sont abondants, d'autre part parce que le volume des ventes que l'on peut espérer y réaliser reste modeste.

Si les grands marchands se signalent souvent par leur absence, ce n'est pas le cas de certains charlatans qui n'hésitent pas à aller épater, et si possible blouser, le paysan. Mais on rencontre aussi, toutefois, quelques colporteurs qui parcourent les routes et qui font la tournée des kermesses avec les troupes de saltimbanques. Celles-ci profitent du fait que toutes les foires se déroulent à la fin de l'été, après les moissons, et que le calendrier ait été fixé dans tout le nord du Dahaut pour permettre à celui qui le désire de rendre une visite à chacune. Les fêtes se succèdent avec un intervalle d'un jour ou deux entre chaque village, pour permettre aux gens du voyage de réaliser ce qu'ils nomment : la « tournée du Dahaut ».

De temps en temps, le seigneur des terres organise lui-même une partie de la fête. Les animations proposées s'adressent alors à la gent nobiliaire. C'est tout particulièrement le cas de la dernière activité à la mode : le tournoi courtois, où des chevaliers s'affrontent à l'aide de lances émoussées. Les spectacles de la noblesse en action, toute en vêtements luxueux, en chevaux magnifiques et en attitudes étudiées, fascine le commun des mortels et constitue une des rares occasions de contact pour les habitants de la région qui rencontrent là, même de loin, ceux dont ils respectent les ordres tout au long de l'année. C'est aussi une des raisons de la popularité de ces rassemblements.

Devenez conteur, ils ont la cote !

La venue des jongleurs et acrobates est très attendue dans les villages, mais ce sont les conteurs qui sont le plus appréciés. En effet, c'est pour les habitants le meilleur et pour tout dire l'unique moyen d'avoir des nouvelles du monde au-delà du bourg voisin. Seuls les hommes du seigneur des terres, lors de la levée des taxes ou de l'annonce d'un recrutement en cas de guerre, sont ordinairement porteurs de ce genre d'informations, mais ce sont des personnes que l'on ne se réjouit pas de revoir... La visite des gens du dehors est donc un moment attendu dans l'année, et les histoires des autres royaumes d'Hybras et parfois du continent ou de plus loin à l'est encore, sont très prisées par les paysans.

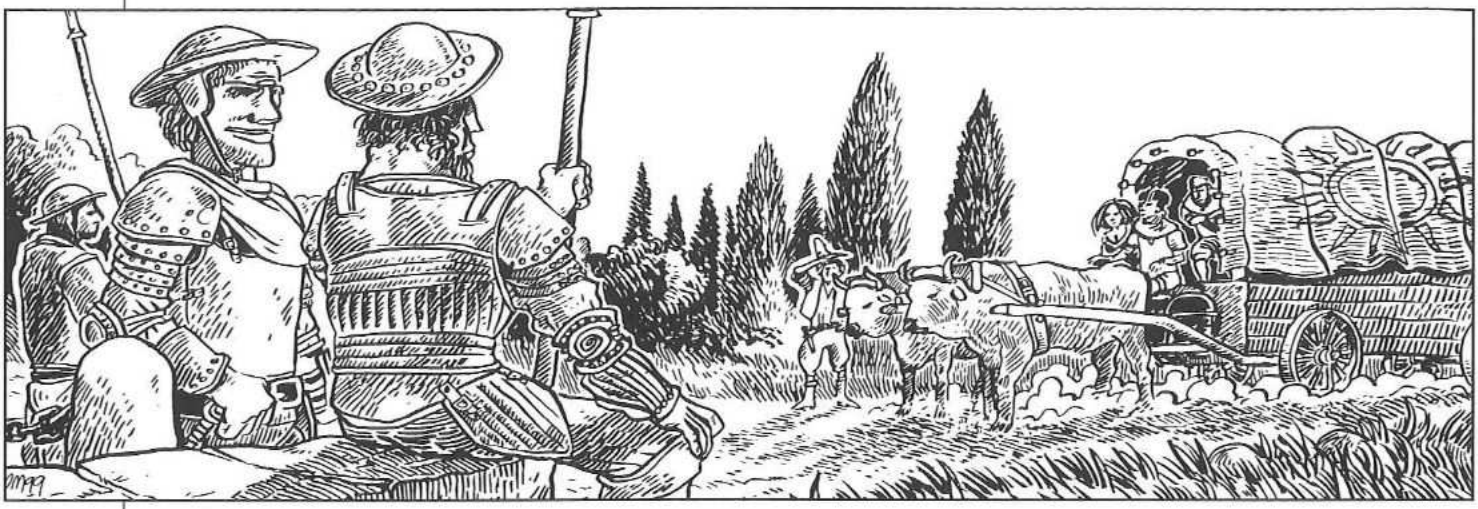
La ville d'Ys

Tout à l'ouest d'Hybras, au bord de la mer Etroite, à l'embouchure de l'Evandre, s'étend la vieille cité d'Ys. Malgré son importance, il n'existe pas de vraies foires organisées sous ses auspices, pour la simple et bonne raison que la cité des factoriers est tout au long de l'année la plus importante plaque tournante commerciale d'Hybras. On pourrait dire, au risque de paraître se contredire, qu'Ys est une foire permanente. Son port marchand est le plus actif des Isles. Tous les jours, des marchands arrivant des royaumes des Isles Anciennes et des ports du continent viennent vendre et acheter des produits, signer des contrats et conclure des transactions. Il n'est donc pas nécessaire pour l'économie de la ville d'organiser des périodes favorables au commerce puisque celui-ci est florissant en toute saison, ou presque : l'hiver, en effet, avec le ralentissement général, voire l'arrêt complet du commerce dans certaines régions, même Ys redevient calme. Les caisses de la grande cité cessent de résonner du tintement des couronnes et le port des cris des contremaîtres. Mais il semblerait optimiste d'espérer attirer de nombreux marchands en annonçant une foire en cette morte saison. Il vaut mieux en profiter pour prendre un peu de repos et attendre la reprise des affaires aux premiers jours du printemps.

En dehors des localités

La prospérité des villes et villages augmente sensiblement durant les foires par la venue de personnes étrangères, qui apportent des marchandises et de l'argent aux habitants du lieu. Le premier bénéficiaire en est le seigneur urbain, qui profite d'un enrichissement de ses gens. Mais il n'est pas le seul membre de la noblesse à en tirer un substantiel bénéfice, c'est aussi le cas des seigneurs qui possèdent des droits sur les principaux accès aux localités.

La première manière de récolter de la monnaie est l'instauration de taxes de passages ou tonlieux. Tous les marchands doivent payer les routes, les ponts ou les fleuves empruntés,



Forains arrivant à un péage.

selon le type et la quantité de marchandises qu'ils transportent. Les prix varient aussi en fonction de la période de l'année, de la proximité des foires et des investissements consentis pour améliorer les possibilités de passage. Outre l'usage des chemins et des voies d'eau, les raisons de taxer sont diverses, et plus ou moins valables. Les marchands se plaignent régulièrement des impositions abusives qu'on essaie de leur extorquer : pour la poussière soulevée par leurs attelage, pour l'herbe consommée par leurs bêtes ou pour un salut à rendre. Tout est bon pour récupérer de l'argent sur le dos des voyageurs. En Dahaut, le roi Audry a promis à plusieurs reprises de mettre un frein à ces excès mais il doit le faire prudemment pour ne pas compromettre ses relations avec les nobles de son entourage, dont c'est un moyen de subsistance non négligeable. Or, le roi n'a aucune intention d'éponger ce déficit avec ses propres deniers.

Certains points de péages sont moins appréciés que d'autres par les voyageurs qui les empruntent, pas forcément à cause de la somme soutirée, mais plutôt par la faute des moyens employés à cette fin. Le pire d'entre tous est sans conteste sis sur la voie d'Icnield, juste avant la frontière cade lorsqu'on vient du Lyonesse. Le roi Casmir a créé là une taxe pour tous ceux qui rentrent et qui sortent de son territoire par la seule grand route qui mène à Avallon, à l'endroit où les Montagnes Longues envahissent le paysage et resserrent le chemin. Ici, pas question de faire un détour par les champs pentus et rocailleux qui s'étendent alentour, surtout avec un chariot. Les hommes d'armes en poste à ce péage profitent de la situation géographique pour terroriser les voyageurs. La taxe prélevée est la même que partout ailleurs en Lyonesse, par contre tous ceux qui sont passé par là disent qu'ils ont dû payer les tonlieux à « coupe-gueule », un sinistre nom qui révèle bien les méthodes employées pour ramasser des fonds.

Les seigneurs organisateurs de foires ne perdent pas de vue qu'ils ont tout intérêt à ce que les marchands aient envie de revenir une autre année et, en échange des tonlieux, ils garantissent aux voyageurs une route correctement entretenue et une sécurité convenable, grâce à des patrouilles fréquentes. En plus, ils accordent en période de foire des sauf-conduits aux marchands qui en réclament. Ces papiers garantissent au marchand la protection du noble et interdisent à quiconque d'interférer avec ses affaires de peur de déplaire au sire signataire. En plus de cette protection somme toute théorique, le seigneur s'engage à rembourser de sa propre escarcelle les dégâts et vols subits par le vendeur itinérant sur ses terres. Et comme il préfère gagner de l'argent plutôt que d'en dépenser, il applique une justice aussi rapide que radicale envers les brigands qui s'attaquent à ses protégés. Voilà qui explique le succès des sauf-conduits. Souvent, pour être plus dissuasif encore, le seigneur organise à ses frais de véritables escortes qui protègent les marchands les plus riches, les proies les plus tentantes pour les bandits de grand chemin. Devant une telle volonté, seuls les brigands les plus enragés prennent le risque de quitter leur couvert forestier...

C'est le plus souvent une semaine avant de début des festivités que les routes sont soumises à une surveillance renforcée, et que les contrôles deviennent plus fréquents, afin d'assurer les parcours des négociants et leur arrivée à bon port. Il se peut même que la garantie du seigneur dépasse ses terres et qu'il intervienne diplomatiquement auprès de ses homologues, si des marchands sont détroussés sur le chemin de la foire.

Calendrier des foires

Du 21 au 28 aibreàn : la ville de Lyonesse organise une foire en l'honneur du roi Casmir. Cette fête a été instituée pour célébrer l'anniversaire du monarque. Il y a énormément de marchands étrangers qui viennent, si la mer le permet. Les quatre premiers jours sont entièrement consacrés au commerce, puis les animations prennent le pas sur les transactions. Des amuseurs du monde entier viennent dans la cité, car un concours d'exécution musicale est organisé afin de désigner le groupe de musiciens qui aura l'honneur de jouer devant le roi le soir du 27 aibreàn, jour de son anniversaire. Il faut deux journées entières au jury, composé de membres de la cour, pour écouter et sélectionner les heureux élus. Il faut savoir qu'en plus de la joie et de la fierté procurée par le fait de jouer devant une royale assistance, les vainqueurs sont récompensés d'une bourse de cinq couronnes.

Du 20 au 22 belthaine : au Carrefour de Twitten a lieu la première des Foires des Gobelins de l'année. C'est l'occasion pour les humains et les hafelins de se côtoyer sans risquer (trop) de mordets. Les marchands mortels peuvent se procurer des produits merveilleux qui feront leur fortune dans d'autres

marchés. Ils viennent de très loin pour y participer – d'Europe, de Mauritanie et même de Cathay – et pour y acheter les fruits de l'artisanat féerique. Contre de bonnes pièces d'or, les humains espèrent pouvoir acquérir du fabuleux vin de violettes ou assister au chant limpide d'une sylphe. Les plus chanceux pourront se loger à l'auberge *le Soleil Riant et la Lune en Pleurs*, tenue par Hockshank, un hybride. La bâtisse est le centre de la foire, son seul point fixe, elle est bâtie juste à côté du carrefour et les étals des commerçants sont installés tout autour.

Du 25 au 30 meteamh : Tatwillow organise sa grande kermesse. Le bourg, sis au croisement de la Vieille Chaussée et de la voie d'Icnield, reçoit les commerçants de Bulmer Skeme et de Slute Skeme, les deux ports du sud-est du Lyonesse. Le carrefour est très fréquenté et durant la foire, la population de la bourgade double. La proximité des deux ports permet à de nombreux marchands étrangers de venir sur ce marché, ce qui a grandement développé le système de change et de prêt dans la ville. Des Lombards se sont même installés à demeure, il y a trois ans, malgré une histoire d'argent avec des marchands du Dascinet. En effet, pour leur première saison comme banquiers à Tatwillow, les Bianchardi ont eu à faire à Gustin Joeff et ses fils, des potiers dasces qui voulaient emprunter une somme de cent couronnes d'or. Le taux d'intérêt proposé par les Lombards était d'une pour cinq, ce qui est juste sans être excessif. Après avoir offert l'argent, le chiffre demandé par les potiers n'étant pas négligeable, les Bianchardi ont fait une petite enquête pour savoir avec qui ils traitaient. Le résultat des recherches ne fut pas long à tomber : Gustin Joeff avait besoin de cet argent pour rembourser le prêt de quatre-vingts couronnes à une pour quatre qu'il avait obtenu en début d'année à la foire de Lyonesse. Ses affaires battaient de l'aile et il allait de prêteur en prêteur pour essayer de se renflouer. Les Bianchardi avaient, sans le savoir, donné leur argent à un rival et n'avaient pas beaucoup d'espoir de le revoir un jour. Ils ont donc fait appel à des mercenaires qui ont coursé sire Joeff jusqu'au Dascinet pour récupérer l'or. La dette fut payée dans les pleurs et les grincements de dents : les hommes de mains des Lombards embarquèrent des objets de valeurs pour la somme de cent vingt couronnes, plus leur salaire. Cette action de force a permis aux Bianchardi de se faire une réputation dans la région, et depuis, personne n'a plus essayé de les rouler.

Du 1er au 25 iùil : Avallon fête la fin de la construction de Falu Ffail, le palais royal, il y a cinquante ans de cela. La fête a lieu sur l'esplanade devant le château, ainsi que dans les beaux quartiers de la ville. Des commerçants du monde entier se retrouvent à cette foire. C'est le moment et le lieu d'échanges le plus important du Dahaut. Les abords de la ville sont couverts par les tentes des marchands qui stockent leurs marchandises à grand renfort de mercenaires. Les commerçants les plus riches se rendent sur ce marché, car toute la partie située dans le quartier huppé de la cité est réservée à une élite marchande. Les artisans les plus habiles proposent leurs œuvres de grand prix à des esthètes richissimes sous l'œil inquisiteur de gardes bien armés. Les commerçants en gros ne sont pas en reste puisqu'une large place leur est consacrée à l'extérieur de la cité. Parfois les petites bourses essayent de s'infiltrer dans la cour des grands, mais cela réussit rarement et ne dure jamais. Un de ceux qui a fait illusion le plus longtemps est Zackery, un modeste représentant en matériel d'écriture qui était arrivé à l'aide de force mensonges et flatteries à extorquer une invitation à la table du roi. Malheureusement pour lui, si son crédit lui avait permis de s'offrir une belle cape pour l'occasion, il s'était avéré largement insuffisant pour se faire confectionner toute une garde-robe chez un tailleur. Et c'est alors qu'il effectuait sa plus belle révérence devant une dame de la cour, qu'un pan de sa cape flotta un peu trop, laissant apparaître une chemise fatiguée, des bottes déverrnies et des chausses beaucoup trop grandes, qui lui tombèrent sur les chevilles lorsqu'il se redressa. Il quitta rapidement les lieux après cette cruelle déconvenue, les rires des autres invités raisonnant à ses oreilles à le rendre sourd.

Du 15 au 30 lùnasa : Dun Cruighre, le port principal de Godélie propose un immense marché aux victuailles. Durant quinze jours, les rues de la cité ne désemplissent pas de monde, mangeant et buvant plus qu'à satiété. Commercialement parlant, ce n'est pas vraiment un haut lieu d'échange, par contre, cette fête est un excellent prétexte à organiser une beuverie comme seuls les Celtes en sont capables. Le port est mis à mal durant les quinze jours, car les cogs sont encore plus nombreux qu'à l'habitude, déversant les voyageurs impatients de participer à la fête. Il faut mettre en garde celui qui désire un jour se rendre sur place contre le risque élevé de se faire dévaliser dans la cité. En effet, la sécurité n'est pas le point fort de cette foire, et des gens malhonnêtes en profitent de plus en plus au fil des ans. En fait, c'est une espèce de pèlerinage pour tous les coupe-bourses d'Hybras que de se rendre à Dun Cruighre à la fin du mois de lùnasa. La seule tentative pour endiguer cette vague de vols, a été d'engager sire Ganaël, un ancien preneur de pillards daut, mis à la retraite après plus de trente années de bons et loyaux services, une sommité dans son domaine. Le problème vint du fait que le brave représentant de l'ordre n'avait plus les jambes, ni surtout l'estomac de ses vingt ans, et que, lorsqu'il se mit en chasse des vide-goussets, il se sentit obligé de se fondre dans la masse pour passer inaperçu. Ce qui impliquait naturellement l'obligation de déguster les produits locaux. Après avoir commencé à se mêler à la foule, et avoir vidé trois petites bouteilles de vin selon les standards en vigueur, il ne se rappelait plus bien la nature de sa mission. Il se réveilla en bordure de la cité le lendemain matin avec un torchon noué autour de la taille pour unique rempart à sa pudeur. Il n'est jamais venu réclamer son salaire.

Début meàn : La nuit de la première lune après le solstice d'été : au Carrefour de Twitten débutent les trois jours de la fête du mitan, la deuxième édition de la Foire des Gobelins. C'est une soirée spéciale que les fées appelle « Fonte de l'Eté », les druides « Pignal aan Haag » et les archivistes skas « Soltra Nurre ».

Du 1er au 12 meàn : se déroule à Domreis une foire toute consacrée à la mer. En sus des attractions que l'on retrouve dans toutes les fêtes, l'accent est mis sur les produits maritimes, que ce soient les poissons ou les navires. Les chefs des cuisines d'auberges se surpassent pour apprêter les meilleurs produits de la pêche, rivalisant d'imagination afin de créer de nouvelles saveurs océanes. Le port est décoré de motifs marins tout comme les bateaux les plus grands, qui restent à quai pour servir de place de marché ou de lieux de spectacles. Les marchands viennent de partout vendre leur marchandise en échange du fruit des récoltes maritimes, mais également pour assister au ballet nautique proposé par les marins troices. Le soir du 10 meàn à la tombée de la nuit, si le temps le permet, de frêles embarcations, très maniables, dirigées par les meilleurs barreurs du pays et illuminées de flambeaux naviguent dans la rade formant des arabesques magnifiques à la lumière déclinante du soleil couchant, accompagnées par la musique du meilleur orchestre de la ville.

Du 5 au 8 meàn : le village d'Abatty Dell met sur pied une petite foire réunissant des artistes et des commerçants des environs. C'est une coopération de plusieurs localités qui permet la mise en place de la fête, mais les villageois de Fring ne veulent plus que ce soit toujours Abatty Dell qui la reçoive. Cette bourgade avait été choisie d'un commun accord il y a une quinzaine d'années pour abriter les étals car elle est la plus proche de la route de Lirlong, ce qui est sensé attirer le plus de monde à la fête. Depuis quelques saisons, les détracteurs de Fring aimeraient que la foire soit déplacée chaque année de façon à ce que chaque bourg ait son heure de gloire. Eux-mêmes se targuent d'être le hameau qui profite de la meilleure vue des environs, perché à flanc de colline. Depuis deux ans les produits frais d'Abatty Dell ont tendance à ne plus être aussi frais qu'auparavant, les poireaux ont une fâcheuse odeur d'urine, les tissus sont détrempés, tandis que ceux de Fring sont resplendissants. Les accusations vont bon train entre les deux communautés, mais aucune preuve n'a pu être mise en évidence et les forains sont toujours contraints de cohabiter. Les habitants des autres villages regardent ces accrochages d'un œil rieur et continuent de vendre leur production durant la kermesse comme si de rien n'était.

Du 7 au 12 meàn : le baron Grun de Flauhamet propose une grande foire à tous les voyageurs parcourant la Vieille Chaussée, les chevaliers peuvent s'y affronter au tournoi courtois, tout en bénéficiant d'une multitude de spectacles offerts par des amuseurs du monde entier. La haute noblesse de Lyonesse se rend régulièrement sur place afin de participer à cette compétition, mais ne revient pas toujours l'année suivante. En effet, le comte Ratais d'Audelart s'était vu ridiculiser, il y a quelques années, par un chevalier de moindre rang, mais de fière allure. Bien que parfaitement sûr de lui et de ses remarquables capacités, le comte mordit la poussière dès le premier passage. Fou de rage, il voulut continuer le combat à pied, mais la passe d'arme tourna encore à son désavantage et il finit par s'enfuir à quatre pattes sous les rires de la foule. Il n'est jamais revenu alors que l'autre chevalier, un Aquitain, a promis de revenir participer au tournoi après avoir été si gentiment fêté pour son exploit.

Du 10 au 20 meàn : la capitale du Dascinet profite de la réputation flatteuse de la foire de Domreis, pour organiser la sienne. Bien qu'elle soit de taille plus modeste, beaucoup de marchands qui quittent le Troicinet passent par la fête d'Arquensio. Le marché dasce propose des produits locaux – des fruits et des poteries, mais également toute la production maritime que l'on trouve sur une île. Les habitants du Dascinet essayent de copier leurs voisins troices, mais ils n'arrivent pas vraiment à leur hauteur. Peut-être la proximité temporelle de la foire de Domreis, qui paraissait intéressante au début, dessert-elle finalement les ambitions des Dasces en rendant tous leurs efforts inutiles ? Toutefois, s'arrêter au Dascinet paraît être une bonne idée, puisqu'il semblerait que les navires du continent qui ne font pas escale à Arquensio en quittant la fête du Troicinet soient plus souvent victimes de pirates que les autres. En fait, les autorités dasces assurent seulement la sécurité des navires ayant mouillé dans leur port et laissent les autres sans protection militaire. Les officiers du Dascinet ne peuvent pas inciter les pirates à choisir leurs cibles, mais il est indéniable que certaines sont plus faciles que d'autres.

Du 2 au 24 deireadh : les habitants de la cité de Lyonesse célèbrent la légende de Zoltra Brillante-Etoile qui fonda la forteresse qui allait devenir la capitale du grand royaume du sud d'Hybras. Chaque année, en plein cœur de la fête, est donné un spectacle mettant en scène les deux géants Maegher et Yax occupés à creuser de leurs puissants bras le port de Lyonesse. Plusieurs dizaines d'acteurs, de musiciens et de danseurs sont engagés pour assurer le bon déroulement du cortège. Des hommes forts sont aussi recrutés pour porter les immenses mannequins à l'effigie des deux géants. Le défilé commence hors des murs de la cité, passe par la porte de Zoltra avant de terminer sa course sur le Chale. Il est de tradition que la famille royale ouvre la voie dans une calèche tirée par six licornes. Le fabuleux équipage est suivi par une troupe d'artistes et de jongleurs déguisés puis viennent les géants, soutenus par quatre des lyonois les plus costauds et en queue de cortège une fanfare de l'un des bourgs du royaume. Le cortège se déplace à travers la ville, encadré par les soldats du roi qui maintiennent le peuple à une distance raisonnable.

La foire de Zoltra est également le plus grand marché du Lyonesse. On y trouve absolument tout. Des marchands du monde entier font le déplacement avec leurs plus beaux produits, les marchandises les plus fraîches, les objets les plus fins. Ys exceptée, c'est le plus grand marché aux épices des Isles. Tout le nord de la ville se transforme en un immense foirail où se bousculent les colporteurs, les vendeurs de nourriture ambulants et les amuseurs. Des milliers de couronnes passent de mains en mains pendant toute la durée de la foire, mais les occasions de vols sont limitées par une présence renforcée d'hommes en armes au service de Casmir. En effet une portion de l'or qui transite par sa ville finit dans ses caisses, et il a l'intention de tout faire pour s'assurer que cela continue ainsi. Les auberges sont combles et beaucoup des étrangers qui n'ont pas trouvé de logement chez l'habitant, en général les moins fortunés, sont obligés de dormir sous tente à l'extérieur de la cité, créant un véritable faubourg provisoire où le zèle des hommes du roi est mis à rude épreuve pour maintenir l'ordre.

Les fêtes des moissons

Du début du mois de deireadh à la fin samhaig, le Dahaut est tout entier en effervescence, car c'est la saison des fêtes des moissons. La plupart des bourgades du pays sont en liesse durant ces quelques semaines, chacune à leur tour pour ne pas faire de jaloux. Ce système de décalage crée un véritable tour des foires, qui débute à la Coudraie et se termine en apothéose dans la capitale. Ce sont principalement des fêtes villageoises sans grandes prétentions commerciales et avant tout destinées à l'amusement des campagnards. Néanmoins, on y rencontre quand même assez régulièrement des commerçants, venus faire des affaires en dehors des villes importantes. Les marchands qui suivent les déplacements des foires du tour des fêtes des moissons utilisent une technique qui consiste à acheter une marchandise typique dans un village et à la revendre au suivant, et ainsi de suite. Ce procédé marche assez bien tant qu'il n'y a pas trop de vendeurs de la même denrée qui arrivent ensemble dans un même hameau.

Du 1er au 5 deireadh : a lieu la foire des souffleurs de verre de la Coudraie. Elle ouvre le bal des fêtes des moissons qui se déroulent chaque année en Dahaut. C'est une fête villageoise, principalement vouée à la détente et à la bonne humeur, mais c'est aussi l'occasion pour les artisans verriers de vendre leur production. L'anecdote qui est sur toutes les bouches est celle qui est arrivée à Puchan il y a quelques saisons. Un bœuf, destiné à rôtir en fin de fête, s'est échappé de son enclos après avoir été titillé par deux bouffons et a foncé à travers le foirail, ne s'arrêtant que dans l'échoppe de Puchan montée pour l'occasion. Malheureusement ce dernier n'est pas maréchal-ferrant, mais bien souffleur de verre, et c'est toute une année de travail qui a été piétinée par le bovidé. Bouteilles, flacons et verres, rien n'a résisté au passage furieux de l'animal. Les deux lascars responsables de l'énervement du bovin se sont éclipsés avant que réparation ne puisse être demandée, et, depuis, les autres artisans se plaisent à imiter le meuglement de la vache en présence de Puchan. La date de départ de la tournée des foires correspond à la Lugrasade des Druides, une fête celtique. Le lieu de la Coudraie est aussi un rappel de l'importance conservée de la foi antique en Dahaut puisque les terres du village abritent plusieurs pierres levées, et que c'est là que les représentants de cette religion se rassemblent pour rendre hommage à l'un de leurs dieux, Lug. La foire de la Coudraie est donc double, alliant une cérémonie druidique aux festivités de la vente de verre.

Du 5 au 7 deireadh : ce sont les vendeurs de moutons qui organisent une grande vente à Porroigh, petit village au nord de la Coudraie. La naissance de cette fête serait due très largement au hasard et daterait d'une petite vingtaine d'années. Un riche propriétaire terrien des Marches du Dahaut, imbu de sa position, avait décidé de réclamer un titre de noblesse au roi Audry. Pour appuyer sa demande, il avait choisi cent de ses plus beaux moutons qu'il pensait offrir au monarque. C'est seulement en arrivant à Porroigh avec son étrange équipage, qu'une bonne âme lui a fait remarquer le peu d'à-propos d'un tel cadeau pour un roi. Ne s'en laissant pas conter et montrant là une nouvelle fois ses dons exceptionnels pour la vente, il décida de céder au plus offrant ses royales bêtes afin d'obtenir l'argent nécessaire pour acheter un présent plus acceptable à la capitale. Cela se passait fin deireadh, le riche agriculteur attendit l'ouverture de la foire, qui était à l'époque organisée par les drapiers, pour écouler sa bêlante marchandise. La vente fut un tel succès que les drapiers, qui ont besoin de moutons pour leur fournir la matière première de leur artisanat, décidèrent de se recycler et de vendre leurs propres troupeaux. Il est vrai qu'ils avaient de plus en plus de peine à vendre leur production à cause de la concurrence des excellents tisserands de Longs Danns. Ils devinrent donc rapidement des éleveurs.

Du 7 au 10 deireadh : à Dafnes, les tanneurs de peaux préparent une série de compétitions mettant en concurrence les habitants des villages alentours. Cette fête n'est absolument pas un marché, mais bien uniquement un concours entre les localités avoisinantes. Il n'y a pratiquement aucun commerçant qui s'y arrête, la plupart préférant passer directement de Porroigh à Duddlebatz. Quelques amuseurs, artistes et acrobates, passent quand même une soirée sur place afin de se loger et de se nourrir, mais restent rarement plus longtemps. Les épreuves renouvelées d'une année sur l'autre sont, par équipe villageoise, le tir à la corde, la soule et la course de sacs. En individuel, il est possible de s'affronter à la lutte, à la course ou à la nage dans la rivière Embellie. Tous les ans, de nouveaux concours sont proposés en plus de ceux cités. Une fois les organisateurs ont proposé une descente de la rivière sur des embarcations de fortune constituées de rondins liés tant bien que mal entre eux. L'épreuve ne fut pas renouvelée car les participants utilisaient plus leurs rames pour se taper dessus que pour faire avancer leur radeau et c'est un miracle qu'il n'y ait pas eu de mort durant cette course.

Du 12 au 15 deireadh : a lieu à Duddlebatz la foire des maquignons. L'ensemble de la fête voit la vente de plus d'une centaine de chevaux qui défilent le dernier jour autour du village, leurs crinières mêlées de rubans et accompagnés de leur nouveau propriétaire, dans une ambiance de folie. Les représentants de la noble race chevaline viennent de tous bords : il y a des sommiers sans véritable noblesse et les plus beaux des palefrois. Le plus célèbre cheval vendu à Duddlebatz est sans conteste un palefroi répondant au nom de Satinnel, un bel étalon morel, baucent du pied arrière droit. Il a été acheté, il y a quatre ans, par le comte Beauffroy, après une longue lutte verbale avec le seigneur Imbold de Mildenberry. Les enchères montèrent petit à petit et atteignirent des sommes astronomiques, et c'est finalement le comte qui l'emporta pour un prix de soixante-sept couronnes d'or. Il le voulait absolument pour le quatorzième anniversaire de sa fille, car elle avait besoin de passablement d'aide extérieure pour parvenir à attirer des courtisans. L'ancien propriétaire de Satinnel a utilisé deux de ses pièces d'or pour faire une grande fête dans son village, au sud de Duddlebatz, avant de partir s'installer à la capitale.

Du 14 au 20 deireadh : se déroule à Mildenberry la foire des batteurs de blé. C'est la véritable fête des moissons qui a donné son nom à l'ensemble des foires de la région. Tous les métiers en rapport avec la récolte du blé y sont glorifiés, du semeur au lieur en passant par le faucheur. Le village a été le premier du nord du Dahaut à organiser une véritable fête, avec des étrangers, des marchands et des gens du spectacle. C'était il y a un siècle, sous l'impulsion du comte Lothaire, qui voulait mettre en valeur sa contrée. Le territoire était réputé pour ses cultures céréalières et c'est tout naturellement qu'il décida de récompenser ses paysans et de faire sortir son chef-lieu de l'anonymat en entreprenant l'organisation de cette fête de la fin de l'été. Ce n'est qu'ensuite, avec la bénédiction active de la Couronne, que les localités avoisinantes ont mis en place leurs propres kermesses, et c'est ainsi que l'ensemble des bourgades du nord de Tantrevalles a formé un circuit de marchés pendant le mois de samhaig. Le seigneur Imbold ouvre les portes de Fotes Sachant, son palais, pour accueillir les délégués de la bourgade qui viennent lui remettre un sac de grain. En échange, le maître du château met en perce plusieurs tonneaux de vin durant toute la semaine. Il est évident que les taxes ne se limitent pas à un unique sac de grain, mais il s'agit ici d'un symbole cérémoniel, un acte d'allégeance.

Du 19 au 22 deireadh : a lieu la foire des boulangers de Valaublé. La place centrale est transformée en une immense boulangerie ; pétrins et fours sont montés pour la circonstance, et l'odeur de pain frais s'étend à des lieues à la ronde. Pendant les quatre jours de la fête, ce seront plus de deux milles quatre cents livres de pain qui cuiront. Il y en a de toutes formes et de toutes couleurs, suivant le type de farine utilisée. Depuis que le roi Audry a refusé de venir participer à la kermesse, quelques

saisons en arrière, les villageois ont instauré un concours annuel qui consiste à donner à une brioche la silhouette du roi daut. Le but du jeu est de cuire le petit pain le plus ressemblant. Le gagnant ne peut pas vraiment exulter, car si le seigneur du Dahaut apprenait ce qui se passe à Valaublé, la foire risquerait de s'écourter.

Du 22 au 24 deireadh : la bourgade de Tête-Blesse présente une fête montée par la guilde des coupeurs de bois. En plus des animations proposées par les artistes itinérants, il y a les étals consacrés au travail du bois. Il est possible d'acheter des meubles et même les chariots pour les transporter. La localité n'est pas particulièrement prospère, et la foire est le seul moment de l'année où il y a un peu d'animation dans le voisinage. Le problème du village est que le travail du bois constitue son principal commerce et que les produits sont très lourds à transporter. Comme le bourg est assez enfoncé dans les plaines du Dahaut et que la seule voie d'eau navigable est la rivière Embellie en aval de Mildenberry, il est difficile de se déplacer avec une grande quantité d'artisanat. D'où l'idée, somme toute assez récente de construire des chariots pour aider les marchands à emporter leurs achats. Le village souffre également de la concurrence des ébénistes de Bauge-Blanche et le drame survenu à la bourgade rivale a gravement nui à la popularité des artisans de Tête-Blesse et à celle de leur foire. Depuis, les villageois essaient désespérément de se racheter une réputation, s'appliquant à rendre leur foire plus sympathique encore que par le passé.

Du 25 au 27 deireadh : prend place à Etains la foire des tailleurs de pierre. La localité est visitée par les entrepreneurs et toutes les personnes intéressées par les matériaux de construction. Le village est situé dans la marche de l'Ulfland, un pays lugubre, et ses habitants ne le sont guère moins. Ils ne vivent que pour leur carrière de pierre située au pied du Teach tac Teach, à quelques milles de là. Peut-être est-ce le fait de devoir transporter des blocs de centaines de livres de grès sur une telle distance qui les rend si peu sympathiques ? Durant la période de fête, ils ne semblent pas être capables de se montrer aimables et cela se ressent sur leurs ventes. Ils ne vendent donc pas souvent leur production, mais cela vient aussi de la difficulté de transporter des pierres de plusieurs quintaux. Néanmoins leur travail n'est pas vain, puisque le bourg est une des principales sources de fourniture de pierres de tailles pour les bâtiments du Dahaut. On peut dire que la spécialité d'Etains est très importante pour les entrepreneurs du royaume mais qu'elle n'intéresse qu'eux et pas le moins du monde les gens qui font la tournée des foires. Les habitants ne voient donc aucune raison de se montrer aimables avec des personnes qui ne risquent pas de devenir des clients.

Du 27 au 30 deireadh : le Duc Jocelyn de Château Foire, organise une grande foire dans son village de Montjeu. Lors de cette fête, les nobliaux de la région s'affrontent courtoisement, pendant que les roturiers festoient entre eux. Les chevaliers se parent de leurs plus beaux atours afin d'attirer l'œil d'une belle. Ils s'affrontent dans des simulations de combats, avec des armes émoussées pour ne pas se blesser. À l'extérieur du champ de lice se tient le plus grand marché du tour des fêtes des moissons. Il ne peut pas être comparé avec les foirails d'Avallon ou de toute autre grande ville, mais il y a nettement plus de commerçants à Montjeu que dans les autres bourgades de foire du nord du Dahaut. La concentration importante de gens de la noblesse attire effectivement les marchands ambulants qui peuvent espérer faire de bonnes affaires.

Du 31 deireadh au 2 samhaig : les tisserands des Longs Danns font une exposition de leurs travaux de l'année. Les cinq jours de la fête voient défiler nombre de négociants en tapisseries, car elles sont réputées dans toutes les Isles Anciennes et il s'est même parfois produit que quelques marchands du continent se rendent sur place. Les tentures ne sont pas la seule attraction de la localité, la pâtisserie est en effet la deuxième mamelle des activités commerciales du village. Les producteurs de douceurs profitent d'une renommée presque aussi grande que celle des tisseurs. Les gâteaux au miel en constituent la spécialité la plus recherchée, grâce à un élevage d'abeilles sis à proximité. Les Fertun sont apiculteurs de père en fils, ou en fille, puisque c'est actuellement Gisèle qui dirige l'exploitation de vingt-cinq ruches. Les Fertun fournissent en miel naturel les pâtissiers des Longs Danns, mais également les plus grands chefs de la capitale qui savent y trouver un produit de qualité exceptionnelle. Leur secret est bien gardé et nombreux sont ceux qui voudraient savoir à partir de quelles fleurs leurs abeilles fournissent un nectar aussi savoureux.

Du 10 au 26 samhaig : Avallon la cité des pommes célèbre la fin de la cueillette du fruit de la tentation. Toutes les bannières flottent au vent, les rues sont fleuries, le cidre coule à flot et les tartes cuisent à longueur de journée. En quelque sorte, cette foire boucle le circuit des fêtes des moissons du nord du royaume. Comme au mois de iùil, les alentours de la capitale sont assaillis par les marchands de tous pays. Le marché est très important puisque la Grande Foire, comme l'appellent les Dauts, est le dernier moment pour les vendeurs étrangers d'écouler leur marchandise et de remplir les cales de leur bateau avant de s'en retourner chez eux. On trouve de tout sur l'immense foirail, des denrées exotiques aux produits du crû. Les ventes de bestiaux se concentrent à l'extérieur de la cité, sur le plus grand champ des environs.

Chaque soir a lieu une série de spectacles donnés par les amuseurs d'Hybras et d'ailleurs Des trouvères et des troubadours viennent rendre hommage au fruit emblématique de la ville, dans de courts poèmes ou de longues œuvres musicales. Il arrive parfois que des commerçants venus de lointains pays amènent avec eux des créatures qui ne vivent normalement pas dans ces régions, des dromadaires, des buffles ou des gazelles. Le marchand Larrissa de Tingitane se fait une spécialité d'apporter chaque année des animaux étranges et le duc Lenard de Mech est le premier et le meilleur de ses clients. Malheureusement pour ce dernier, ses acquisitions ne supportent pas toujours le climat du Dahaut. Ainsi ne reste-t-il que le crâne blanchi de la créature dont il était le plus fier, une énorme bestiole à la peau grise probablement directement sortie des entrailles de Tantrevalles et qui serait morte de faim, de froid et d'ennui d'après le marchand. Son crâne orne le portail de la propriété du comte et cet immense morceau d'os d'où sortent deux gigantesques dents recourbées, comme celles d'un sanglier géant, constitue le passage obligé de tous les invités du noble acheteur que cette mésaventure coûteuse n'a pas découragé d'acheter des animaux à Larrissa. Il a acquis cette année un couple de créatures très semblables à l'homme au visage et aux fesses de couleurs vives.

Autres fêtes et foires

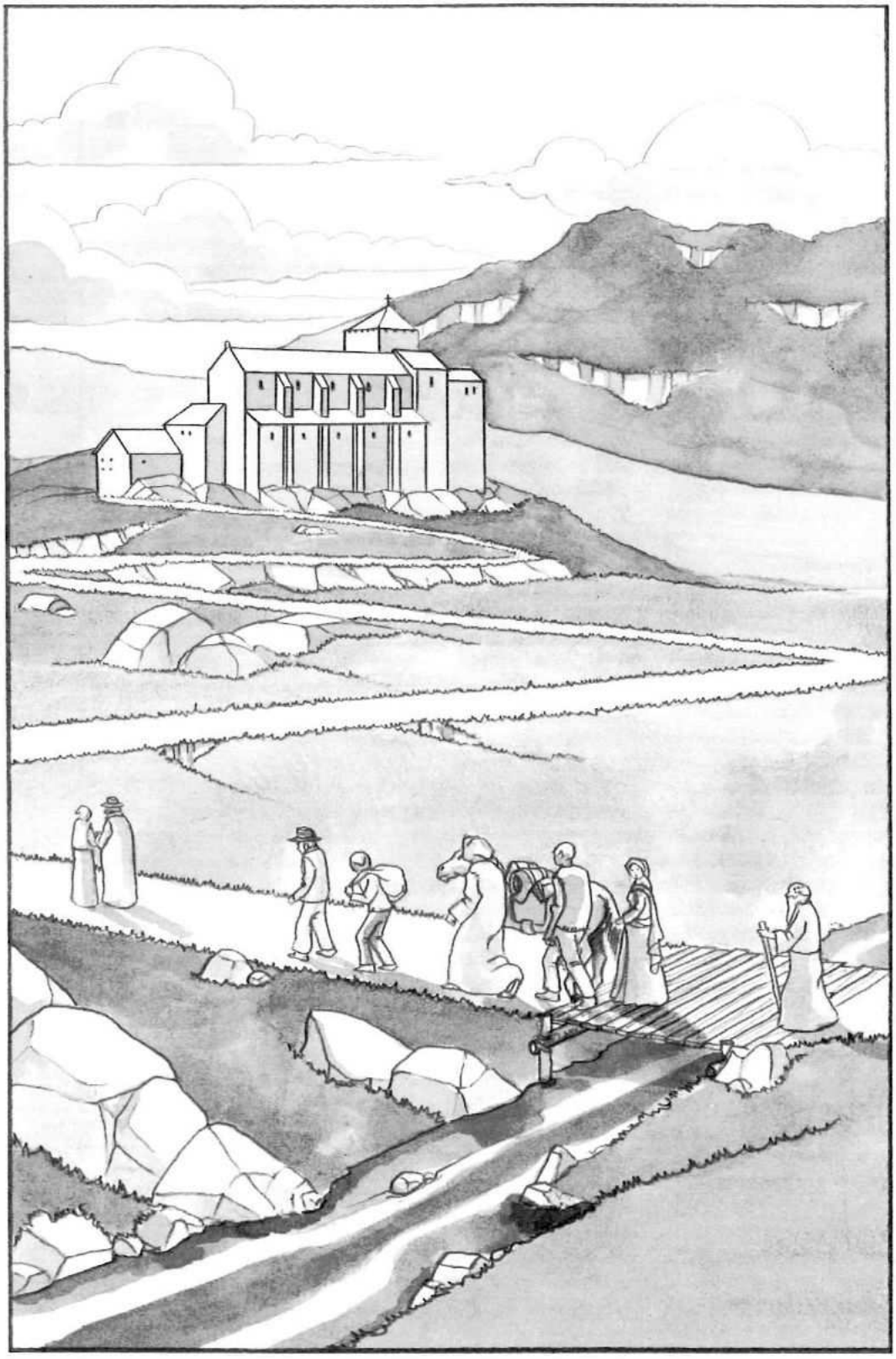
Du 9 au 12 samhaig : le village de Bauge-Blanche tient sa foire de l'ébénisterie et du travail du bois. A l'origine, cette manifestation était intégrée au circuit qui parcourt le Dahaut mais une vilaine histoire a poussé les habitants de cette petite bourgade de 300 habitants à faire bande à part. Il y a de cela huit ans, Guillaume de Godélie, l'un des comtes dauts qui tiennent la marche du nord et qui est décédé dans une escarmouche avec des celtes durant un raid de pillage, a décidé de relancer l'artisanat dans son village de Tête-Blesse qui lui causait bien du souci. Si la foire des coupeurs de bois donnait un peu de dynamisme à la petite communauté, la longueur du chemin jusqu'à Tantrevalles décourageait le transport du bois jusque là, laissant aux ébénistes de Bauge-Blanche, non seulement le bénéfice intégral des essences rares qui poussent dans la vieille forêt mais aussi, plus globalement, celui du transport de la matière première elle-même. Il eut alors l'idée de favoriser son village en offrant à tout artisan du bois une exemption d'impôts, tant personnels que professionnels, valable dix ans s'il venait s'installer à Tête-Blesse. La communauté de Bauge-Blanche ne prit pas la nouvelle très au sérieux, certaine que la tradition retiendrait ses spécialistes. Et, effectivement, la solidarité joua et les ébénistes du village ne quittèrent pas les leurs.

Rouge de colère, le duc Guillaume apprit l'échec de son plan. Ne réfléchissant pas plus de quelques instants, comme à son habitude, il leva sa garnison une froide et claire nuit de printemps et lança un raid meurtrier en direction de Bauge-Blanche où ses soudards tuèrent six personnes, en blessèrent quinze et mirent le feu à plusieurs ateliers. Le maire du village martyr se plaignit à son seigneur et au roi, mais rien ne put être prouvé par le preneur de pillard de Wookin et l'affaire en resta là. En signe de protestation face à cet odieux attentat, la foire de Bauge-Blanche, qui suivait celle de Longs Danns et se tenait du 3 au 6 samhaig fut repoussée de six jours, un pour chacun des morts de l'atroce nuit. Elle se tient donc dorénavant du 9 au 12 samhaig et est précédée d'une journée de jeûne où il n'est permis que de consommer de la nourriture crue, en souvenir des incendies qui faillirent réduire à néant le village. Paradoxalement, cette journée est en train de devenir l'attraction de la foire de Bauge-Blanche où on est parvenu à développer de succulentes recettes froides parmi lesquelles il convient de citer ici la salade de truffes et pieds de loups et la conque à la crème, un dessert constitué d'un morceau de feuilleté moulé en forme de conque marine et fourré de crème battue mêlée aux baies sauvages, ramassées à l'orée de Tantrevalles.

Du 16 au 22 samhaig : le roi Deuel déclare ouvert le Grand Gala des Arts Aviaires de Gargano. C'est un grand rassemblement de personnes toutes déguisées, où la bonne humeur est obligatoire. Il y a beaucoup de musiciens et de bateleurs tout emplumés qui s'occupent de détendre l'atmosphère au maximum. Il est conseillé d'avoir une bonne dose de dérision pour se rendre sur place, car l'humour des Pomperans n'est pas toujours drôle au goût des autres habitants des Isles. Les oiseaux y sont pris pour des dieux, et les hommes doivent se plier à leurs volontés, qui ne sont d'ailleurs pas très évoluées. Tout est fait pour que la ville ressemble à une immense volière, les décorations des maisons et des rues, et le roi Deuel exige que chaque participant se couvre de plumes et de bec pour se rapprocher le plus possible des volatiles vénérés.

Du 20 au 22 samhaig : se tient la troisième Foire des Gobelins, la dernière de l'année. Elle correspond, comme la première, à un équinoxe.

Il y a évidemment bien d'autres foires, disséminées un peu partout dans les Isles Anciennes. Dans chaque village, n'importe quel événement est un prétexte à faire la fête. Souvent ce n'est qu'une soirée particulière ou un jour chômé, mais c'est une occasion de réjouissances bienvenue.



LA GODÉLIE

Où l'on retrouve maître Queslin contraint, pour échapper à l'orage, de trouver refuge dans les murs du monastère de Saint-Bac où il tente par une ennuyeuse déambulation d'apaiser une soudaine et irrespectueuse fringale.

Maître Queslin, les mains croisées dans le dos, pénétra dans la chapelle du monastère. Grande fut sa déception lorsqu'il découvrit la présence de deux moines affairés à l'entretien des lieux. Il esquissa un mouvement de recul, mais l'un des religieux, celui qui frottait le dallage à en user la pierre, releva la tête au mauvais moment et aperçut l'érudit en plein retraite.

– N'ayez crainte, pèlerin, lança le récureur en lâchant son attirail et en se dirigeant vers un maître Queslin absolument pas effrayé. Approchez, soyez le bienvenu dans notre Chapelle des Saintes Reliques.

Il saisit le visiteur par le bras et l'amena à l'intérieur de la nef. Il avait la dentition chevaline, le nez violacé, le cheveu rare et l'oreille vaste.

– Je suis frère Dugrel et voici frère Andreux, dit-il alors que s'approchait le second moine. Celui-ci était plutôt émacié, un peu voûté, et son œil gauche dansait une gigue endiablée qui donnait le tournis à ceux qui tentaient de le dévisager. D'ailleurs, maître Queslin abandonna très vite l'exercice, le cœur au bord des lèvres.

– Queslin d'Aquitaine, se présenta l'érudit, en détournant le regard vers un repère moins agité du décor. Des reliques, m'avez-vous dit, intéressant…

– Certes, de saintes et précieuses reliques, ajouta frère Dugrel. Nous en avons une douzaine en tout. Il guida l'érudit vers une petite alcôve et posa une main à la fois protectrice et possessive sur un reliquaire de bois noir.

– A l'intérieur de cette châsse gisent les dix doigts de saint Phulbas, expliqua-t-il avec un air solennel qui fit sourire intérieurement l'érudit.

– Un pour chacun des miraculeux exploits qu'il a accompli durant sa courte vie de prêcheur, ajouta l'autre moine de derrière l'épaule de maître Queslin.

– Contez-m'en plus, frère Andreux, proposa l'Aquitain, persuadé qu'à l'écoute de la morne hagiographie, sa faim s'endormirait d'ennui. L'autre, qui n'attendait que cela, s'empressa d'étaler sa science.

– Le premier miracle s'est produit alors que saint Phulbas décida d'évangéliser le Skaghane. Le premier seigneur ska qu'il rencontra, un certain Daraxc, lui envoya sept chiens pour le dévorer. Phulbas prit la fuite, mais il fut rattrapé avant d'avoir pu embarquer. Les sept molosses prélevèrent chacun un bon morceau de l'anatomie – soi dit en passant fort généreuse – du saint homme, et le laissèrent partir.

Maître Queslin émit un vague marmonnement que frère Andreux, l'œil toujours aussi frétillant, interpréta comme une invite à poursuivre.

– Le second miracle, poursuivit donc le moine, se produisit non loin d'ici, sur les terres du baron Ruigheld. Ce celte mécréant, que la prêche de Phulbas incommodait, enferma celui-ci dans un fût plein d'hydromel pour le noyer. Lorsque le terrible Ruigheld revint trois jour plus tard pour mettre le foudre en perce, aucun liquide ne s'écoulât, seul un rot sonore retentit. Il libéra le prêcheur et se convertit sur le champ à notre religion.

L'érudit se racla la gorge discrètement. Une soif à la mesure du tonneau de Phulbas venait de lui assécher le gosier. Il remarqua avec déplaisir que l'autre moine, extatique à outrance, semblait boire les paroles de son condisciple. D'un sourire crispé, maître Queslin invita frère Andreux à continuer son récit.

– Le troisième prodige s'est produit lors du séjour de saint Phulbas à la cour d'Avallon. Un courtisan, qui voulut éprouver sa foi, le défia de jeûner cinquante jours sans y perdre la vie. Phulbas, non seulement prolongea l'abstinence d'une semaine, mais s'employa à servir le sceptique tous les jours, à tous les repas sans jamais faiblir. L'autre, grandement impressionné, se fit baptiser et prononça nos vœux.

A l'évocation de cette longue diète, l'Aquitain sentit dans son estomac le vide prendre une intolérable ampleur. Quelques gouttes de sueur perlèrent sur son front enfiévré. Le visage de frère Dugrel s'éclaira à la vue de ce qu'il prit pour une intense adoration de la part du visiteur. Avec délicatesse, il entrouvrit la châsse qui contenait les reliques du saint, et d'un clin d'œil complice, invita l'érudit à les contempler. Ce dernier se pencha lentement, un filet de bave à la bouche…

– J'en arrive au quatrième prodige, continua frère Andreux, imperturbable. Il se déroula sur les terres du seigneur Volber de Trespe, un Ulf aux manières barbares. Toujours prêt à se divertir aux dépens des faibles, il avait fait planter un haut mât enduit de graisse non loin de sa demeure. De la nourriture avait été disposée sur une roue au sommet du mât. Il y avait là, dit-on, cochonnaille à foison, force laitance ferme ou moelleuse, grande variété de fruits, diverses viandes faisandées ou maigres, panures complètes ou bises…

Dans un cri à glacer d'effroi le diable lui-même, maître Queslin bouscula les deux moines terrifiés et s'enfuit comme un dératé hors de la chapelle. Les deux frères attendirent que la pluie et l'éloignement engloutissent la plainte du fol pour enfin oser esquisser un geste. Ce qu'ils firent de concert en portant leurs regards inquiets sur le reliquaire. Ils furent soulagés d'y découvrir le contenu à la fois inchangé et familier.

Maître Queslin ne s'arrêta de courir que lorsque les bâtiments du monastère de Saint-Bac disparurent aux détours du chemin. Là, il s'adossa à un arbre, ruisselant et haletant. Il ne pouvait décemment retourner auprès des moines qu'il avait dû terroriser par son attitude démentielle. Comment leur expliquer qu'il s'était surpris – avec horreur – d'avoir envie de consommer les doigts racornis du saint martyr qu'il avait pris, dans son délire, pour une dizaine d'ortolans bien frits, appétissants à souhait ?

Géographie

La Godélie est le royaume fondé par les Celtes sur Hybras ; c'est le plus septentrional des Isles Anciennes. La région apparaît sur les cartes de géographie comme un rectangle de quatre-vingts quinze milles sur trente-cinq, coincé entre le Dahaut au sud et les baies de Dingle et de Dafdilly au nord. Ses limites est et ouest sont respectivement délimitées par le Skyre, une baie aux eaux abritées par la rivière Solandre et la province daute du Wysrod, elle aussi largement habitée par des peuples celtiques. L'absence de délimitation naturelle indiscutable a rendu la frontière australe particulièrement mouvante au fil des siècles. En général, elle se montre plus poreuse encore dans le sens des razzias celtes en Dahaut.

Le rivage nord est plutôt abrupt, même s'il laisse de nombreux accès à la terre sous forme d'anses et de criques aux galets ronds qui ont permis l'établissement des villages côtiers que découvre le voyageur toutes les deux à trois heures de marche. La pêche est donc l'activité principale des Celtes installés tout le long de la baie de Dingle. Dans les régions les plus orientales de la côte, les falaises se font plus nombreuses et les possibilités d'accostage depuis la mer beaucoup plus aléatoires. Il ne fait pas bon devoir s'y arrêter d'urgence à cause d'un grain, même si les dénivellations les plus importantes ne dépassent que rarement les trente pieds.

L'intérieur du territoire est essentiellement composé de petites collines herbeuses à la végétation rase formant des landes très rocailleuses où seuls quelques rares buissons d'épineux agrémentent l'horizon. Les bosquets d'arbres sont concentrés dans la partie occidentale du pays mais aucune véritable forêt ne vient troubler la monotonie des landes godéliennes. Le manque de régions boisées se ressent surtout au niveau du gibier à poils et à plumes qui n'est pas aussi largement représenté que dans le centre d'Hybras. Ces quelques espaces forestiers suffisent néanmoins aux besoins quotidiens des Godéliens, qu'il s'agisse de réparation de bateaux, de construction de maisons ou de bois de chauffage, et ils n'en importent que lors de gros travaux.

Les Celtes ne sont pas très portés sur l'agriculture et le terrain de leur région n'a fait que confirmer leurs penchants naturels en se montrant peu favorable à cet exercice : seule une petite proportion du territoire est donc correctement exploitée, dans l'ouest et dans le nord-est. Dans ces deux régions, les travailleurs de la terre cultivent du seigle et de l'orge, un peu de blé, des betteraves, des épinards et des choux. Les Godéliens sont bien meilleurs éleveurs qu'agriculteurs et sont très fiers de leur bétail nombreux et vigoureux : ils élèvent aussi bien des porcs que des moutons, mais leur fierté réside principalement dans leurs troupeaux de bovins.

La capitale du royaume est la ville de Cluggach. Elle abrite le palais royal, Torcaborr, un immense regroupement de bâtiments comportant principalement des étables et des porcheries, mais également – et c'est peut-être le principal – une gigantesque salle de réception qui ne désemplit que rarement durant l'année. En dehors du siège du pouvoir, Cluggach ne présente pas de grandes attractions ; ce n'est qu'une cité de taille moyenne, huit mille habitants, située à l'extrémité septentrionale de la Trompada.

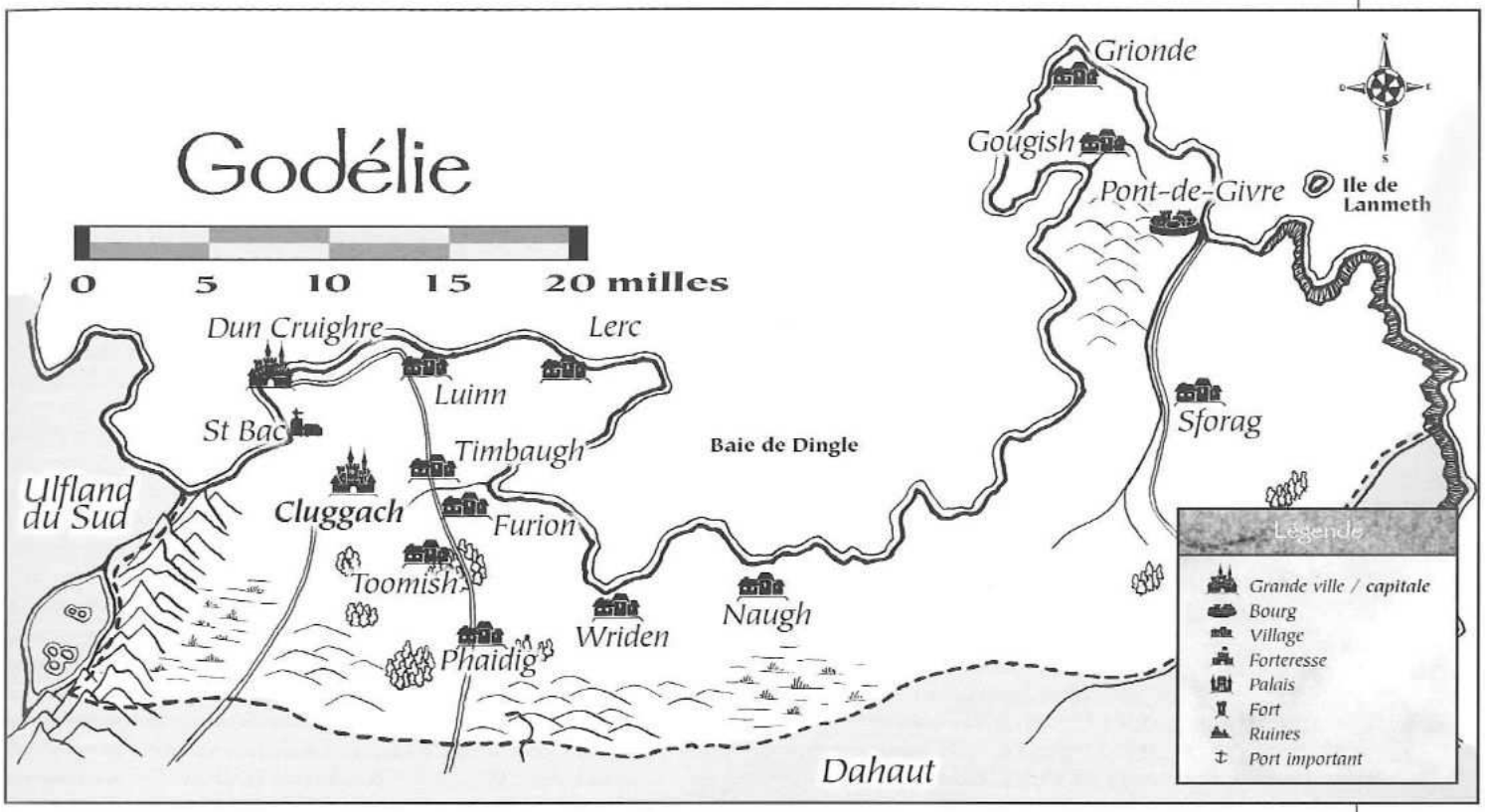
La principale ville de Godélie – et son port le plus important – est la bourgade de Dun Cruighre. Construite au bord du Skyre, elle fait face à Xounges la capitale assiégée de l'Ulfland du Nord, de l'autre côté du bassin. Dun Cruighre est la plaque tournante du commerce godélien, et la quasi totalité des marchandises entrant et sortant du pays passent par son port. Le môle voit défiler chaque jour des dizaines de navires en provenance du monde entier venus en Godélie pour vendre leur marchandises et acheter des produits locaux.

Le climat de la région est assez rude l'année durant mais il le devient tout particulièrement lorsque soufflent les vents venus de Bretagne qui ne voient aucun relief se dresser sur leur chemin pour les freiner et qui amènent dans leur sillages le froid des glaces éternelles. Les hivers sont froids et d'autant plus pénibles que la mer devient vite mauvaise. Elle rend ainsi l'approvisionnement maritime très difficile et peinant à subvenir aux besoins des Celtes, qui sont dépendants de l'extérieur pour les produits frais, car leurs terres gelées n'offrent pas de quoi les nourrir. En revanche, si les brises restent calmes, les étés se montrent souvent cléments et il fait bon s'asseoir sur les terrasses pour boire de l'hydromel et profiter du soleil. Les saisons intermédiaires du printemps et de l'automne sont des périodes de fines bruines et de nuages bas assez désagréables. Des nuages tellement bas d'ailleurs que pas un jour ne se lève sur la brande sans que celle-ci ne soit recouverte de nappes brumeuses s'incrustant dans le paysage jusqu'à la mi-journée.

Histoire

Le territoire nommé de nos jours Godélie a connu une histoire mouvementée, sous des souverains d'origine différentes, avant d'obtenir son indépendance il y a près de cinq siècles. Auparavant, la région faisait partie du grand royaume d'Ulfland. Mais, suite aux guerres intestines qui le déchirèrent, le royaume fut divisé en trois parties distinctes, deux à l'ouest du Teach tac Teach, qui devinrent les royaumes d'Ulfland du Nord et du Sud, et une troisième, à l'est de l'arrête dorsale d'Hybras, rapidement annexée par le Dahaut qui ne voulait pas manquer cette chance d'agrandir son territoire. C'est ainsi que toute la contrée située au levant du Skyre devint le duché de Fer Aquila et qu'elle fut tenue par le Dahaut jusqu'à l'éphémère reconquête romaine.

Une fois les Romains repartis, le Dahaut récupéra tout naturellement le contrôle de la région. Il le perdit quatre-vingts ans plus tard, au moment où les tribus de Goidel, fuyant les îles du nord, débarquèrent en force. Ils troublèrent la calme cohabitation entre les Celtes déjà installés sur place



depuis la nuit des temps, comme sur le reste d'Hybras-d'ailleurs, et les autres habitants du duché, d'ascendance daute ou romaine. Les derniers arrivants, excités par leur récente débâcle, motivèrent les Celtes déjà installés à prendre les armes et à massacrer tous les Dauts qu'ils pourraient rencontrer. Les Goidels délimitèrent ainsi de nouvelles frontières, placèrent sur le trône sans excessive cérémonie un épais voleur de bétail du nom de Meorghan le Chauve et baptisèrent tout naturellement leur nouveau royaume Godélie. Le Dahaut ne put jamais récupérer son ancienne province, et même lorsque les Isles Anciennes furent réunifiées par Olam Magnus, la Godélie parvint à rester indépendante, un exploit que seul le Skaghane égale. Certains disent que les Godéliens n'ont dû leur autonomie qu'au manque d'intérêt économique de leurs terres. Une opinion à ne prononcer que prudemment loin du moindre Celte.

Le froid qui s'était installé entre Godéliens et Dauts n'allait pas se réchauffer dans les décennies suivantes lorsque de nombreux Celtes se sont infiltrés en Wysrod pour étendre leur territoire, sans l'accord de leur souverain, en profitant des troubles consécutifs à la bataille de la Hax entre l'armée daute et les Goths. Cette invasion est le déclencheur du morcellement d'Hybras, puisque c'est en essayant de reconquérir ce territoire que le roi Uther fut tué par les Celtes de Glaodhen le Braillard à la bataille du Gué du Saule-Languissant et que son fils s'enfuit en Bretagne en laissant les ducs se proclamer roi de leur domaine. Depuis, les Celtes ont calmé leurs ardeurs mais profitent que l'attention du roi Audry est toute dirigée vers son rival lyonois pour pratiquer constamment de petits raids rémunérateurs, à la grande exaspération des communautés dautes.

Habitants

La Godélie comprend dans ses frontières environ cent dix mille habitants, dont vingt-cinq mille vivent à Dun Cruighre, le reste se répartissant entre une trentaine de villages côtiers et autant de bourgs fermiers.

Les Godéliens sont en général grands et costauds, et très turbulents. Ils sont fiers, s'emportent pour un rien et se montrent prompts à menacer leur interlocuteur verbalement. Toute discussion devient rapidement une occasion de dispute, qu'il s'agisse de savoir qui a pêché le plus gros poisson la saison dernière ou quel est le rafiot le plus rapide par gros temps. Ce sont des forts en gueule qui agitent vite les bras mais qui préfèrent se calmer une fois mis au pied du mur et éviter une bagarre qui pourrait laisser plus que quelques bosses. Ils sont trop émotifs et trop désordonnés pour faire de bon soldats. Ils passent d'ailleur, dans le reste des îles pour des rustres rubiconds puant le fromage et aimant par dessus tout boire jusqu'à plus soif. Affligés de cette réputation pas totalement usurpée, les Godéliens se sentent obligés de prouver leur supériorité à chaque occasion et dans tous les domaines et organisent fréquemment des compétitions pour se mesurer entre eux. Ces concours vont de la descente de bières à la taverne du coin à la course de chevaux au travers de la grande place de Dun Cruighre (sans se soucier de la foule), en passant par l'élection de la plus belle vache laitière du comté.

Les paysans godéliens sont très fiers de leur bétail. A leurs yeux, c'est la chose la plus importante au monde, presque plus importante que leur famille. Ils portent au moins autant d'intérêt à une belle vache laitière aux pis rebondis qu'a une femme aux mêmes avantages. Ils en sont tellement épris qu'ils

Sachez parler à un Celte

La seule insulte qui touche réellement un Celte est une accusation de pingrerie. Ce peuple est réputé pour sa générosité débordante et c'est un des sujets d'énervement le plus fréquemment rencontré. Du simple éleveur au roi lui-même, tous préfèrent voir leur femme enlevée plutôt que de manquer de victuailles lorsqu'ils reçoivent un hôte. La table d'un Celte est toujours très bien fournie, que ce soit chez un particulier ou dans les auberges, malgré la relative pauvreté du territoire.

Les Celtes sont donc avant tout des bons-vivants ne refusant jamais une occasion de faire la fête. Ils font aussi des musiciens acceptables, jouant de nombreux instruments allant du simple tambour à des cornemuses sophistiquées, sans oublier les flûtes de toutes tailles et les violons aigrelets. Et lorsque la musique remplit l'air, il ne faut pas longtemps pour que les convives se mettent à entonner des airs populaires de marins, de héros légendaires ou de stupides chansons à boire, puis à se lancer dans des gigues dont seules leurs jambes entraînées arrivent à tenir le rythme.

ne pensent qu'à dérober les bêtes de leurs voisins, ce qui entraîne de nouvelles disputes - autant d'occasion de faire la paix dans une beuverie générale. Leurs cheptels de bœufs, de moutons ou de porcs comptent parmi les plus grands et les mieux développés d'Hybras. Non seulement ce sont de bons éleveurs, mais ce sont également d'excellents bouchers et de remarquables cuisiniers.

Les Celtes font des efforts pour parler la *lingua franca*, mais jurent et crient encore dans un gaélique pur souche, souvenir bien vivace de leurs origines. Dans certains villages des landes un peu reculés, la compréhension peut être difficile car la langue du coin est aussi rocailleuse que la brande alentour. Le dialecte pré-celtique de la paysannerie est célèbre pour ses épithètes ronflantes bien que l'élision des voyelles soit très avancée. Mais si le parler est rustique, l'écrit, pour les rares lettrés que ce peuple produit, est fleuri à l'excès. Les lettres, écrites dans une fine onciale irlandaise, sont ampoulées et comportent de multiples et interminables formules de politesse. En plus de cela, les envois de la maison royale sont toujours et uniquement rédigés en gaélique, ce qui n'est pas sans provoquer certains problèmes...

Les habitants du royaume de Godélie ont aussi gagné la réputation d'être des gens religieux. En fait, la réalité est plus cruelle pour eux : plus que de la religiosité, il s'agit plutôt d'une trop grande crédulité et d'un manque d'esprit de discernement. Ils suivent depuis des siècles les doctrines de la religion celtique et de son panthéon. Ainsi, les druides célèbrent-ils le culte de Lug, le Soleil, de Matrone la Lune, d'Adonis le Beau, de Kernuun le Cerf, de Mokous le Sanglier, de Kai le Brun, de Sheah le Gracieux et d'innombrables autres demi-dieux. Les croyants respectent la parole des druides mais plus encore le caractère sacré de certaines représentations terrestres de leurs divinités comme les corneilles, les corbeaux ou les taureaux, sans parler des lieux particuliers où s'expriment les puissances divines, des lieux marqués par des pierres levées.

Comme les Godéliens sont incapables de résister aux harangueurs, ils ne se sont pas contentés de leur religion ancestrale et sont tombés dans les bras largement ouverts des missionnaires chrétiens en mal de convertis. La région est donc tout naturellement la plus christianisée des Isles Anciennes et les églises fleurissent dans les villages. Le fleuron de cette véritable invasion religieuse est le célèbre monastère de la Confrérie de Saint-Bac, au sud de Dun Cruighre où des pèlerins viennent se recueillir de tout l'Occident. Même si quelques Celtes ont véritablement modifié leur comportement et leurs certitudes de vie, la plupart d'entre eux pense simplement qu'il vaut mieux avoir le plus de bénédictions divines possibles pour que la vie soit agréable, ce que les missionnaires de Rome feignent de ne pas voir.

Politique

Le roi actuel de la Godélie est Dartweg, un solide gaillard à la barbe rousse qui arrive tout juste à tenir sa turbulente population. Relativement jeune et récemment marié à Gadwyn, la fille d'un chevalier de la côte nord, il n'a pas encore d'héritier. Il est Celte et en est fier ; dans les disputes c'est lui qui crie le plus fort, et son appétit et sa générosité sont dignes des gens de son peuple. Son plus gros souci, juste derrière le fait d'avoir une table bien fournie, est le roi Audry. En effet, comme les chasseurs godéliens frustrés de gibier par manque de grandes forêts se sentent obligé, de poursuivre les cerfs en Dahaut pour varier leurs menus et ceux de leur roi Audry a été contraint de réagir à ces pratiques et a instauré des gardiens des marches, des patrouilles spéciales de son armée chargées d'empêcher les Celtes de braconner en terre daute. Ces plaintes s'ajoutent a celles que Falu Ffail adresse au roi des Celtes des plaintes pour l'invasion du Wysrod dont il n'est pourtant pas responsable puisqu'il était encore occupé à téter le sein maternel quand cela s'est produit. Ces incidents frontaliers ne font en tout cas rien pour apaiser des tensions encore vives, et les rapports entre les deux royaumes tournent au vent polaire. Heureusement pour Dartweg, Audry n'ose pas mobiliser toute sa force militaire dans le nord de son royaume par peur que Casmir ne se jette dans la brèche et il se voit mal consacrer son énergie à l'est alors que l'Extrême Dahaut est sous la menace des Skas. De plus, et malgré ce que prétendent les généraux d'Audry, les armées dautes n'ont pas les capacités de mettre à mal les Celtes, car ceux-ci sont furtifs comme des fantômes dans leurs ravines, et les menaces d'expulsion militaire sont toujours restées vaines, bien qu'elles retiennent toute l'attention du roi celte.

Les relations de la Godélie avec les autres nations des Isles Anciennes sont dans l'ensemble cordiales puisque tous les autres seigneurs prennent les Celtes pour des sauvages qui ne pensent qu'à boire et à se voler mutuellement. Ce qui a pour conséquence de réduire les correspondances diplomatiques au minimum. De plus, l'intérêt de s'allier avec de tels sauvages n'apparaît pas comme une évidence pour l'ensemble des cours de l'archipel, et seules quelques voix s'élèvent pour appeler à une union sacrée contre les envahisseurs Skas. Lors des rares essais commis par des rois, Casmir en particulier, de forger une alliance avec les Godéliens, la politique de Dartweg a été prudente : il est toujours partant et promet sa pleine coopération à condition de ne pas prendre le moindre risque, c'est-à-dire qu'il veut les fruits de la réussite sans les soucis préalables. Cela suffit à expliquer que personne ne s'est jamais associé avec lui.

Si les pays d'Europe continentale n'entretiennent que des rapports commerciaux limités avec les Celtes, la Bretagne et l'Irlande sont des interlocuteurs privilégiés du roi godélien et de ses sujets : la plupart des navires marchands mouillant dans le port de Dun Cruighre portent le pavillon d'une des deux îles septentrionales et le gaélique y est la langue commune des échanges. L'esprit de famille fonctionne bien entre les Celtes d'Hybras et ceux demeurés plus au nord car ils se comprennent bien et leurs relations restent aussi franches et courtoises que le permet leur caractère soupe au lait.

Le royaume a vu fleurir une quarantaine de petit castels au cours de son existence, des demeures éparpillées dans le paysage qui sont autant de récompenses accordées aux plus fidèles vassaux des différents souverains qui se sont succédés à Cluggach. Les ardents défenseurs de la couronne se sont vu offrir des arpents de terres et des sommes rondelettes pour y bâtir leur château, mais aucun titre nobiliaire, même honorifique. Les grades supérieurs à chevalier entraînaient trop de jalousies entre les soldats, et il fut décidé d'abolir tous les titres superflus à l'exception de deux postes de comtes, indispensables à la gestion du royaume. Une décision prise parce que les porteurs d'honneur passaient plus de temps à narguer les moins titrés qu'eux qu'à s'occuper de leurs terres, et que l'escalade des disputes qui en découlait menaçait la Godélie tout entière.

Le roi Dartweg est théoriquement secondé par deux hommes dans la rude tâche de contenir ses sujets : sire Emmence, le comte de Dun Cruighre, et sire Oléans, le comte des landes orientales. Le premier a plus de chance que le second, car il n'y a guère de comparaison possible entre la vie qui s'offre dans le plus grand port du pays et celle que l'on doit supporter dans une forteresse austère perdue au milieu des collines de l'est. Mais si elle est plus intéressante, cette vie citadine est aussi nettement moins tranquille avec le nombre très élevé de voyageurs de passage à Dun Cruighre et l'attention soutenue que l'activité de la grande ville demande à son seigneur. Qu'il faille présider des exécutions, recevoir des ambassadeurs, organiser les festivités de la foire ou rendre la justice en appel, sire Emmence a du pain sur la planche. De plus, sa jeunesse s'accompagne d'une remarquable volonté de bien faire et il prend sa tâche à cœur, couvant le souhait irréalisable d'assainir sa ville.

Contrastant totalement avec celle du comte de Dun Cruighre, les journées du seigneur Oléans sont plus calmes. Il les passe souvent au lit à attendre que l'on vienne le servir et le divertir. Il maudit parfois sa fonction ingrate lorsque des dignitaires ou des gentilshommes passent à proximité de son château. Il doit alors se lever pour les accueillir et leur offrir l'hospitalité, mais il retrouve bien rapidement sa bonne humeur dans les libations effrénées qu'il leur propose. Il est manifeste qu'il s'intéresse à peine à ce que font les Godéliens dans son comté et que ses rapports avec son suzerain sont des plus lâches. Il a été placé dans les landes par Ankweg II et a l'intention d'y finir ses jours paisiblement.

Dartweg compte une armée de trois mille hommes d'armes bien entraînés et très motivés. Certains pensent même qu'ils sont trop motivés... et des Celtes impatients de se battre sont par nature la pire des unités. Indisciplinés au possible, finissent toujours par crier et se cogner dessus, provoquant de fréquents incidents dans les détachements qui restent trop longtemps en groupe. Ces troupes ne servent qu'à empêcher le roi Audry de bien dormir, mais en aucun cas à maintenir l'ordre dans le royaume ou à se préparer sérieusement à de grandes batailles. Six cents de ces hommes servent comme combattants embarqués dans la petite flotte royale une quinzaine de navires, principalement des cogs armés. A voir les troupes, on pourrait croire que les officiers sont choisis parmi les soldats qui ont la voix la plus forte. Mais une analyse plus approfondie permet de constater qu'il y a une véritable sélection qui détermine le rang à travers des hauts faits d'armes accomplis.

Chasseur celte en plein braconnage.

Economie

La Godélie n'est pas un pays très riche. La faute en revient en grande partie au manque de fertilité naturelle et à l'absence de mise en culture des terres du bord de mer et du plein ouest. Les Celtes n'ont pas engagé des efforts sans fin pour retourner le destin et pour améliorer les terres des landes rocheuses. En fait ces étendues herbeuses servent de pâtures pour les fameuses bêtes à cornes godéliennes,

Une situation pour le moins bizarre

Les contrebandiers semblent être les seules personnes de Dun Cruighre à avoir pleinement conscience de la proximité des armées noires. Aucun autre habitant ne paraissant s'inquiéter du sort de Xouges et prêt à envisager qu'un pareil sort puisse être réservé à leur ville. Le comte Emmence lui-même n'échappe nullement à l'indifférence couramment affichée... Les Celtes affirment même à qui veut bien les écouter qu'ils ne feront qu'une bouchée des Skas qu'ils renverront chez eux à pied si jamais ils osent s'aventurer sur leurs terres.

Une brave fanfaronnade aussi feinte que l'attitude générale. On s'aperçoit sans peine que la tranquillité de la cité n'est qu'apparente. Plusieurs centaines de personnes ont en effet quitté Dun Cruighre pour se rendre auprès de leur famille de l'est alors que des soldats arrivent tous les mois en provenance des autres régions du royaume, même les pêcheurs restent prudemment de leur côté du Skyre.

L'anxiété n'est toutefois perceptible que si on veut bien y être réceptif car aucune mesure martiale n'est en vigueur dans la cité et la vie se déroule normalement dans les rues et les débits de boisson.

et les Celtes s'en contentent pleinement. L'essentiel de l'économie celte provient du bétail, dont une forte proportion est élevée au seul usage local. La faible portion réservée à l'exportation est expédiée assez loin car la qualité exceptionnelle de la viande godélienne est connue de tous dans l'archipel, sur les îles britanniques et sur le continent. La Godélie produit aussi une laine de premier choix qui est de plus en plus demandée dans les manufactures des Flandres et de Bretagne.

La pêche sert de manne nourricière aux villages côtiers. Les deux baies nordiques sont bien fournies en faune aquatique et les embarcations ramènent souvent de gros poissons. Les produits de la mer sont consommés sur place. Les pêcheurs nourrissent les habitants de leur villages et vendent une partie de leurs prises dans les bourgs de l'intérieur des terres, et même à Dun Cruighre mais aucun poisson n'est exporté hors du royaume.

Les sujets du roi Dartweg montrent également des dons dans plusieurs métiers manuels. Les Godéliens et les Godéliennes sont habiles dans l'art de filer, de tisser et de teindre la laine de leurs moutons. Des plus belles capes et des plus beaux manteaux d'Hybras, ceux qui arborent les couleurs les plus éclatantes proviennent bien souvent de la capitale celte. Autre artisanat à l'honneur, celui des métiers du cuir : les tanneurs et les bourreliers en font des vestes, des manchons et des tabliers d'excellente facture, des armures de cuir bouilli aussi, que les Celtes apprécient particulièrement car on peut y peindre l'avis que l'on a de ses ennemis, ce qui est moins aisé sur une cotte de maille... Enfin, il ne faut pas oublier les maîtres brasseurs qui obtiennent une ale particulièrement amère grâce à un secret de fabrication ancestral que seuls critiquent les jaloux.

La dernière source de revenu du pays est moins avouable, il s'agit de la rapine et du brigandage qui sévissent principalement en terre daute. Cette activité annexe permet de se servir chez le voisin à moindre frais et, si elle ne rapporte pas des sommes astronomiques, elle agrémente à bon compte la vie de nombreux Godéliens. Elle restera endémique tant que le Dahaut ne prendra pas de décisions suffisamment énergiques pour y mettre fin.

En contrepartie, la Godélie voit transiter par son principal port une quantité remarquable de produits et de denrées aussi rares que chères en provenance de lointaines contrées. En fait, les navires s'arrêtent à Dun Cruighre sur leur route vers Ys et y profitent de taxes d'amarrage plus faibles que dans la plupart des ports de la côte orientale d'Hybras, en particulier au Dahaut. La plupart de ces marchandises ne fait que passer par les terres celtes car bien peu nombreux sont les Godéliens attirés par de tels produits : ce sont des soieries et des cotonnades de Perse, du jade, du cinabre et de la malachite de divers régions légendaires, du verre de Byzance ou encore de la faïence de Rimini que l'on voit s'entasser sur ces navires au long cours. Les rares acquéreurs de telles marchandises se pavanent sans fin devant leurs compatriotes, très fiers de posséder des objets de prestige, plus jolis que ceux de leurs voisins, et désireux de les exciter au point de déclencher quelques rixes. Néanmoins, les marchands devraient réfléchir avant de venir faire des affaires en Godélie, comme ce commerçant qui importa à grand prix du savon à l'huile de palme d'Egypte. Sa cargaison n'intéressa personne car aucun Celte ne compte fanfaronner sous prétexte qu'il sent bon... Les véritables besoins du peuple celte restent le blé, les fruits, le fer et le bois.

Curiosités et lieux notables

Dun Cruighre

Dun Cruighre, le port principal de Godélie, fait face à son homologue ulf de l'autre côté du Skyre. Bâti à l'extrême ouest du royaume, il en est le plus important centre de commerce, bien qu'il ne soit pas le siège du pouvoir godélien, établi à Cluggach. Il jouit des conditions géographiques de la région qui sont les plus favorables de la nation celte : suffisamment de bois et des terres cultivables et cultivées qui permettent de nourrir en bonne partie les vingt-cinq mille habitants de la cité. Chaque jour, des dizaines de bateaux font escale sur son môle pour décharger et embarquer des quintaux de marchandises. Pourtant, le port n'est pas uniquement dédié au commerce puisque une part importante de ses jetées est dévolue aux embarcations des pêcheurs locaux. Le Skyre est en effet largement fourni en poissons de toutes tailles et les Celtes retirent de leurs filets de grosses quantités qu'ils gardent pour leur propre consommation.

De nos jours, l'aspect remarquable de la ville est le bac qui la relie à Xounges. C'est le seul moyen officiel de rejoindre la capitale ulfe assiégée par les armées noires. Et c'est la survie même de la ville-forteresse qui dépend essentiellement de Dun Cruighre. Le bac, toléré par les Skas pour une raison inconnue et étroitement surveillé, n'est de loin pas suffisant pour approvisionner la citadelle. De nombreux marins, celtes ou non, se sont ainsi découvert une vocation de contrebandier, s'appliquant à passer nourriture et denrées de première nécessité jusqu'aux formidables remparts, bravant pour cela la surveillance des navires skas. La plupart ne prennent pas ces risques pour le goût de l'héroïsme, et les tarifs demandés pour faire parvenir une lettre à un parent ou pour permettre à quelqu'un de pénétrer clandestinement dans Xounges sont proprement exorbitants. Il existe pourtant quelques capitaines altruistes qui assurent la liaison uniquement par charité pour les assiégés. Ainsi, y a-t-il d'un côté des honnêtes hommes comme Loagan, et de l'autre des profiteurs comme Gladesh. Deux capitaines de petites barques, deux figures de Dun Cruighre, deux mentalités opposées. Le premier est d'une droiture et d'un courage admirable, car non seulement il fait parvenir nouvelles et nourriture aux assiégés, mais il a également transporté à plusieurs reprises des enfants ulfs en terre celte au risque de sa vie. Certains parents

ulfs qui craignent l'esclavage préfèrent tenter de faire quitter la cité à leur progéniture avant que celle-ci ne tombe aux mains des Skas. Le deuxième est un escroc de premier ordre, puisqu'il demande des sommes astronomiques pour livrer des lettres ou de la marchandise à Xounges. Il ne dépasse jamais le milieu du Skyre dans la mesure où il jette la partie invendable de sa cargaison à la mer et va proposer le reste sur des petits marchés godéliens. S'il n'est pas encore passé au trafic d'humains, c'est simplement parce qu'il a trop peur d'aller traiter avec les Skas. Ses agissements commencent à être connus sur le port, et il est réduit à ne traiter qu'avec des étrangers ignorant ses agissements.

Derrière les quais, la ville s'étale de tout son long dans un assemblage désordonnés de grands entrepôts, d'écuries de louages, de granges et de tavernes. Le moins bruyant des débits de boissons est sans doute *Le Chant des Sirènes*, mais pour goûter vraiment à l'ambiance du folklore celte, il est recommandé d'aller passer une soirée (arrosée) dans la salle enfumée de *La Corneille Sacrée*. Chacun de ces établissement offre des breuvages de bonne qualité à des prix réduits. Le quartier le plus au sud est réservé aux ateliers de charpentiers de marine, chargés de s'assurer du bon fonctionnement des cogs de passage. Les commerçants qui n'ont pas d'échoppe fixe viennent également pratiquer leur art dans cette zone de transit, la plus animée de la ville. On croise donc dans le quartier portuaire les marchands de poissons, mais aussi des tailleurs de vêtements ou de pierres précieuses, des artisans spécialisés dans la réalisation de couverts en bois, des volaillers ou des enlumineurs. Plus loin, les ruelles deviennent tortueuses et étroites. Elles n'en restent pas moins grouillantes de vie : les boutiques et commerces y servent de rez-de-chaussée au maisons des négociants et les auberges y sont plus fréquentes. Leur qualité varie entre convenable et bonne, la meilleure étant le célèbre *Bœuf Bleu*. L'offre a tendance à s'améliorer d'une année sur l'autre et il n'est pas impossible que le nombre croissant de moines et de prêtres en villégiature au monastère de Saint-Bac – des hommes qui ne regardent pas trop à la dépense si la nourriture est à leur goût – ne soit pas étranger à ce phénomène. C'est aussi dans ces ruelles que les marins trouvent l'âme sœur qu'ils appellent de leurs vœux durant leurs longues traversées ; les maisons closes de Dun Cruighre ne sont toutefois réputées ni pour leur délicatesse ni pour la beauté de leurs filles aux charmes solidement assis.

Le centre de la cité est occupé par une grande place constamment encombrée. Un marché aux bestiaux s'y tient presque chaque jour dans un vacarme et des odeurs que l'on n'ose imaginer ailleurs qu'en terres celtes. Lorsque la place se libère des bovidés, c'est pour monter les estrades nécessaires aux exécutions capitales, pour l'organisation d'une fête – ou plus souvent encore pour les deux en même temps. Que le terrain soit libre ou non, des courses de chevaux s'improvisent au beau milieu de la foule pour vider une querelle, il suffit qu'un Godélien se soit vanté trop fort ou qu'un bovin excite les convoitises ou les commentaires, ou pour toute autre raison, aussi futile soit-elle. La place est bordée par de nombreuses auberges et échoppes de toutes sortes, mais aussi par la honte de la cité : la résidence royale secondaire. Dans un état de décrépitude avancé (la plupart des souverains des Isles Anciennes n'en voudrait pas comme écurie), l'imposante bâtisse au couleurs passées semble s'appliquer à absorber le côté nord de l'esplanade. Ses trois étages ne sont pas assez hauts pour empêcher les passants de voir les ardoises manquantes de son toit, mais suffisamment vastes pour leur jeter au visage les taches qui parsèment ses murs et le pourtour des fenêtres. Le bâtiment n'est quasiment jamais utilisé puisque le roi réside à Cluggach et il est donc joyeusement laissé à l'abandon. Quant au comte Emmence, il préfère habiter un manoir bien entretenu un peu à l'extérieur de la ville, mais il caresse l'idée de restaurer le palais un jour.

Torcaborr

Torcaborr (signifiant en gaélique : la Fierté du Sanglier) est le nom du château qui sert de siège au pouvoir godélien. Il se présente à la vue comme un incroyable arrangement de bâtiments hétéroclites, de tailles et de fonctions variées. Le centre de cet assemblage est occupé par une grande tour rectangulaire entourée d'un premier mur, et ce sont plusieurs dizaines de baraquements ronds ou allongés, aux cheminées fumantes ou aux portes béantes qui s'organisent - si on ose le terme – tout autour de ce premier espace.

Lorsque le peuple celte décida de devenir indépendant, de bouter les Dauts hors de leur domaine et de rebaptiser la région, les nouveaux Godéliens choisirent pour les gouverner un brigand du nom de Meorghan le Chauve qui fut tout heureux de se retrouver à la tête d'un royaume. Afin de bien montrer le changement de régime, il refusa de s'installer dans l'ancien palais ducal de Dun Cruighre et fit construire un nouveau bâtiment royal. L'emplacement retenu fut la région, proche de la bourgade de Cluggach, plus au sud. Meorghan n'avait que de modestes ambitions, car il ne se rendait pas bien compte de ce qui lui arrivait. Son château fut donc simple et massif : un unique donjon rectangulaire de six étages ceint d'une épaisse muraille. Le résultat était assez fruste mais efficace dans son rôle défensif. Loin d'être inutile quand il s'agissait d'assurer son indépendance face à un puissant voisin. Ce fut le second roi, Teoghan le Sanglier, qui commença le développement de la forteresse. Il fit dresser une bâtisse d'un étage qui servit uniquement comme cuisine et salle de réception pour les gigantesques banquets qu'il organisait. C'est lui qui donna son nom au palais, après que les aménagements avaient été terminés.

Les souverains celtes qui leur succédèrent voulurent à leur tour apporter une touche personnelle à l'édifice qui se vit ajouter dans le courant des dix-huit règnes suivants des logements royaux plus confortables et des communs plus grandioses ou plus fonctionnels selon les manies de chacun. Les dépendances comptent de nos jours de magnifiques écuries, une étable capable de contenir une cinquantaine de vaches, une porcherie pour le double de têtes, une salle de bal au parquet ciré et partiellement marqueté, une deuxième salle à manger plus grande que celle de Teoghan – la sienne ayant en effet été transformée en une unique cuisine gigantesque afin d'alimenter la nouvelle salle de réception en suffisance –, des hangars et des caves pour entreposer le matériel et les réserves de nourriture, des habitations pour recevoir les délégations des autres cours, une forge à deux foyers et même certains ouvrages dont tout le monde a oublié l'utilité.

La contribution de Dartweg a pris la forme d'une brasserie de belle dimension. Le souverain celte ne voulait plus devoir attendre l'arrivée des convois de tonneaux de bières pour faire la fête et s'est donc décidé à la création d'une inextinguible production locale. Il a érigé ce bâtiment rempli de grandes cuves, destinées à la fermentation de l'orge et du houblon. Il s'est de plus attribué les services de Radelwyn, un maître brasseur irlandais qui assure le meilleur fonctionnement imaginable de la brasserie et garantit un approvisionnement régu-

lier de la chope royale. La bière brassée à Torcaborr est forte, sombre et amère comme l'aime le roi, bien que ce dernier apprécie tout autant la douceur de l'hydromel et l'âpreté de certains vins importés selon les variations de son humeur.

Outre le personnel uniquement dévolu à la brasserie, le palais emploie une cinquantaine de domestiques. Messalos le palefrenier bichonne par exemple les trente-cinq chevaux royaux avec l'aide de six garçons d'écuries, alors que Kintal ne fait qu'entretenir le matériel de sellerie et les attelages. D'un autre côté, ils ne sont pas moins de dix à traire et emmener paître les vaches sous les ordres de Chaguel le bossu et plus de vingt à s'escrimer aux fourneaux chaque jour. Le château est sous la garde de soixante hommes d'armes, un peu désordonnés et ripailleurs.

Un lieu pour prier

Le monastère de Saint-Bac a été fondé il y a deux siècles par Bac, un prêtre qui a découvert à cet endroit le Cœur de saint Grégoire.
Pour être absolument précis, il le déterra à un mille environ du site actuel dans une combe peu ensoleillée et préféra chercher à dénicher le lieu le plus favorable possible à l'érection d'un refuge chrétien en ces terres païennes. C'est au sommet d'une colline légèrement boisée au pied de laquelle court la petite rivière qui provient de la combe de la découverte que Bac posa la première pierre de son édifice. Il fallut près de quatorze années de labeur au prêtre et à la dizaine de fidèles de la première heure pour achever la construction de son œuvre. Le monastère est d'une architecture simple et fonctionnelle : un carré de trente pas de côté pourvu d'une cour intérieure rendue agréable par un déambulatoire dû aux efforts des meilleurs artistes gallois.
Les cellules des moines, la cuisine et le réfectoire, les chambres des hôtes, une salle de soins comprenant cinq lits et les salles des reliques en occupent les quatre ailes. Attenante au corps de logis principal, une grande chapelle offre de splendides vitraux au visiteur et la possibilité de se recueillir devant le cœur de saint Grégoire et la tombe de saint Bac.

Le monastère de Saint-Bac

La ville de Dun Cruighre voit passer à longueur d'année des centaines de pèlerins chrétiens dans ses auberges. Ce phénomène est dû à la présence du célèbre monastère de Saint-Bac, sis quelques quatre milles au sud de la cité portuaire. Des voyageurs d'Hybras et de tout l'Occident viennent sur place pour admirer la douzaine de reliques saintes qui y sont livrées à l'adoration des fidèles.

Vingt-et-un moines vivent actuellement dans le monastère sous la férule paternelle du supérieur, Paolo del Friderico, un Apulien et un brave homme. La confrérie de Saint-Bac n'est pas un ordre particulièrement ascétique et la vie, bien que rythmée par les différentes messes, se déroule tranquillement entre l'étude des saintes écritures, les travaux des champs et les tâches domestiques. Il fait bon vivre dans ce havre de paix car la chair y est bonne et abondante et les lits confortables. Les pèlerins qui ont la chance d'y être reçus contre une modeste aumône ne se sont jamais plaints de l'accueil qui leur a été réservé. Tout au plus ont-ils regretté de n'avoir pas pu y demeurer plus de quatre jours. Mais ce n'est pas le confort que les pèlerins recherchent à Saint-Bac, ce sont les reliques. Ils s'y rendent non seulement pour admirer et se recueillir devant ces objets saints, mais également pour y voir se réaliser un miracle. Nombreux sont les malades qui s'y rendent pour y recevoir la guérison, mais guère moins nombreux sont les marcheurs professionnels que l'on peut y rencontrer. Ce sont des gens de petite extraction qui reçoivent de l'argent pour accomplir le pèlerinage à la place de leur employeur, un homme riche qui n'a absolument pas le temps de voyager si loin mais qui espère toutefois profiter des bienfaits d'une prière accomplie sur un sol tant sanctifié. Quelque soit l'extraction sociale des visiteurs, ils se retrouvent tous au même niveau lorsqu'ils entrent dans la salle des reliques, une pièce plongée dans une perpétuelle pénombre, située au fond du monastère. Les cierges qui l'éclairent chichement révèlent douze alcôves creusées dans ses murs, des alcôves qui sont autant de chapelles recueillant les fragments sacrés de l'histoire chrétienne des Isles Anciennes.

Le premier objet saint rencontré par le visiteur est la Croix de saint Elric. Le saint homme avait décidé il y a bien longtemps, d'aller convertir dans Tantrevalles l'ogre Magre. Après avoir été reçu courtoisement par l'immense créature dans son gigantesque château et avoir récité son laïus, saint Elric fut invité à rester à manger par l'ogre. Le chrétien ne comprit pas que l'invitation lui offrait une place de choix dans le dîner du hafelin et il accepta l'invitation. Le pauvre Elric fut enfermé dans la cuisine et dégusté membre après membre par son hôte qui commença par les jambes. Pour s'encourager durant son martyr, le saint homme se confectionna un crucifix avec ses propres tibias que Magre avait de bonne grâce accepté de rendre une fois qu'il eût fini de les ronger. La Croix est ainsi composée de deux longs os entrecroisés, portant les marques d'une puissante dentition et liés entre eux par des fibres de poireaux tressées.

Plus loin de l'entrée, dans une autre chapelle murale, est offert à la dévotion l'objet des tourments de saint Raoul, sans aucun doute le plus heureux des saints martyrs,. La relique est une longue plume de couleur blanche aux doux reflets argentés d'un pied et six pouces pourvue d'un panache aussi touffu que soyeux. Saint Raoul disparut dans la forêt de Tantevalles alors qu'il participait à une battue pour retrouver Quentyn, le petit garçon du charbonnier de Tumby en Dahaut. Son chemin l'amena auprès de trois splendides ondines qui le forcèrent à les accompagner à l'abri de bosquets discrets. Là, elles abusèrent longuement du corps du jeune et vigoureux prêtre dans de pervers jeux érotiques, usant des instruments les plus délicats pour des plaisirs interdits par les vœux de leur victime. Après des plaisirs de plus en plus pénibles pour l'esprit de Raoul, mais tellement agréables pour sa faible enveloppe corporelle, le religieux rendit son dernier soupir dans les bras délicats des hafelines, horriblement tiraillé entre ses désirs interdits et ses obligations religieuses. Son corps, encore souriant, fut retrouvé un matin à l'orée de la forêt, avec cette plume pour unique vêtement.

L'attraction principale du monastère est celle qui est à l'origine de sa construction : le Cœur de saint Grégoire. Il s'agit d'un morceau de muscle noirâtre, reste de l'incinération de Grégoire, un des tout premiers missionnaires à avoir mis le pied sur Hybras. Sa première cible était la région de Dun Cruighre, un territoire entièrement dévoué à la religion celtique. Pour son malheur, le prêtre choisit comme premières personnes à convertir un groupe de druides aux convictions particulièrement enracinées qui n'écoutèrent pas du tout la sainte parole prêchée par cet enfant du Christ. Le destin voulut que cela ce déroulât juste la veille du jour que les religieux celtes appellent « Suaurghille », c'est-à-dire le moment dans l'année où les druides font une orgie après avoir mis le feu à de grandes statues d'osier représentant leurs animaux sacrés et dans lesquelles ils ont au préalable enfermé leurs ennemis. Grégoire fut donc attaché avec une demi-douzaine d'autres vagabonds dans un immense taureau de vannerie et brûlé vif par les représentants de la foi celtique. Parmi les hurlements poussés par les suppliciés, la voix de saint Grégoire s'éleva pour réciter

des prières en faveur de l'âme de ses compagnons d'infortune et de ses bourreaux.

Neuf autres reliques sont pieusement conservées dans la pièce, neuf autres martyres endurés par des missionnaires de la foi en Christ. La douzième niche est laissée presque vide. On dit au monastère qu'il s'agit de l'emplacement où aurait été entreposé le Saint Graal durant son hypothétique passage au monastère après son arrivée d'Irlande. De nos jours, seule la poussière sur laquelle aurait reposé le saint calice y est encore vénérée, soigneusement rassemblée dans un petit reliquaire de verre orné de douze héliotropes. Cela n'empêche pas tous les pèlerins de venir se recueillir un instant devant cette absence qui cacherait la forme enfuie du plus sacré des calices de la création.

Le concours de Fraonluid

Depuis quatre ans a lieu une petite fête les premiers jours de lúnasa dans une ferme du nord-est de la Godélie. L'élection de la plus belle bête à cornes de la région en constitue le point d'orgue. L'instigateur de cette cérémonie est Fraonluid, un Celte aux cheveux de paille et à la moustache tombante, riche éleveur de vaches laitières et producteur de citrouilles. Il reçoit dans son exploitation une douzaine des plus beaux taureaux de la contrée ainsi qu'une cinquantaine d'éleveurs bien décidés à festoyer. Fraonluid reproduit à une échelle plus réduite le grand concours bovin de Dun Cruighre du début de l'été. Il lui plaît de taquiner ainsi ses rivaux, et néanmoins amis, de la partie orientale de la Godélie.

Les éleveurs qui viennent sur place avec leur plus beau spécimen caressent l'espoir de remporter le premier prix – deux bonnes vaches laitières et trois meules de fromage offertes par Fraonluid – mais surtout de repartir auréolés du prestige d'avoir battu ses voisins, de loin la motivation la plus importante. Il vaut d'ailleurs mieux être dans le peloton de tête, car la compétition se révèle relativement cruelle pour les perdants.

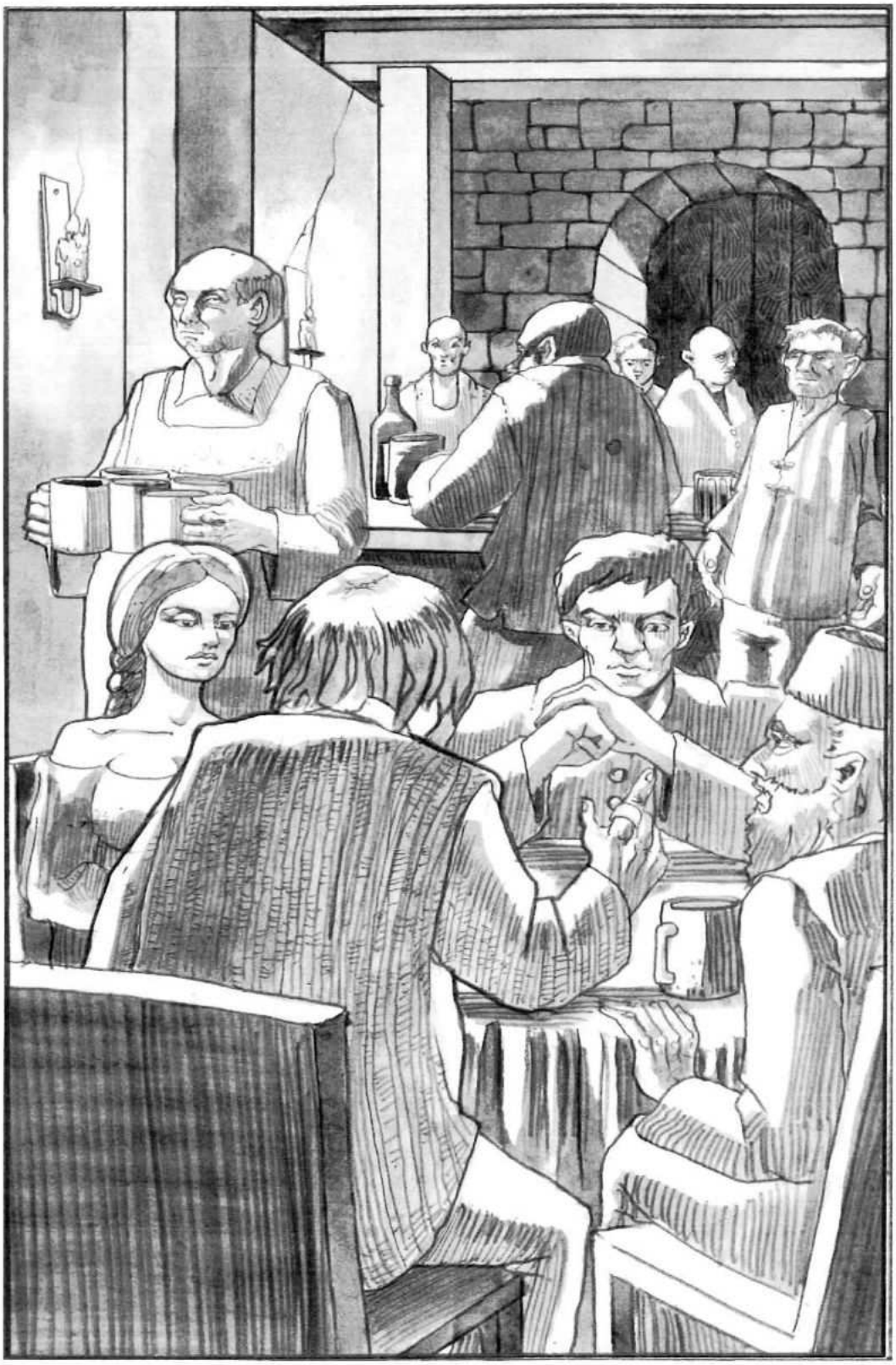
Le premier jour, un jury composé de six fermiers de l'ouest du royaume examine et compare les différents concurrents puis désigne le lendemain matin le taureau le plus beau. Leur tâche ne s'arrête toutefois pas au vainqueur. Ils se doivent de désigner aussi les quatre bêtes qui seront passées à la broche pour le repas du deuxième jour de la rencontre, une rude décision communiquée dans une ambiance... celte.

Etre membre du jury n'est donc pas une fonction reposante, car on est pris à parti par des concurrents qui ne sont évidemment pas d'accord avec le verdict. Qui plus est, on ne participe pas à la fête du premier soir à cause des risques de corruption alcoolique. Tous les candidats du concours sont prévenus et conscients du risque qu'il encourent, mais il est bien difficile de se désister.

La journée et la nuit qui suivent le verdict ne sont qu'une suite de libations sans fin, où toutes les personnes présentes jouissent des nombreux plaisirs gastronomiques proposés. Les repas de la journée sont gracieusement offerts par le maître des lieux (volailles et laitages principalement), alors que le plat de résistance du soir provient des quatre bêtes les moins appréciées des juges, enfin rôties à souhait. La bière et l'hydromel coulent à flot pendant toutes les festivités. Il arrive souvent que le début des réjouissances soit un peu triste pour les anciens propriétaires du plat principal, mais l'alcool, la musique, les chants et les danses les dérident rapidement.

Une belle bête

Le plus heureux des hommes se nomme Ruadhbroinn, le possesseur de Móradharc, le splendide taureau qui a été élu vainqueur ces trois dernières années. Il faut dire que l'animal a des arguments de poids : près de vingt quintaux de muscles roulants et saillants sous une robe d'un noir aux reflets chatoyants, un poitrail large et puissant et une gigantesque paire de cornes recourbée qui se rejoignent au-dessus de ses yeux. Il ne sait pas encore s'il se représentera lors de la prochaine édition, car sa triple consécration est arrivée aux oreilles d'un groupe de druides qui sont tombé d'accord pour dire que Móradharc était sans aucun doute un animal sacré et que son destin était de finir sacrifié sur un sol consacré dans un rite de fertilisation, et pas d'être dégusté par une troupe de soiffards parce qu'il n'a plus le poil aussi luisant qu'antan. Depuis lors, Ruadhbroinn hésite entre la tentative d'un nouveau couronnement qui fait tant de bien à son ego face à ses camarades et le don de son champion aux dieux pour s'attirer leurs bonnes grâces.



LES AUBERGES

Où l'on retrouve dame Saliène, maître Queslin et le jeune Cand, attablés à l'auberge de l'Auroch d'Or autour d'un copieux et fin repas d'adieux que maître Daoblach avait préparé avec un soin particulier.

Le ventre plein et le palais satisfait, le jeune Cand repoussa son siège vers l'arrière et posa ses deux pieds sur la table. Cette prise de position, toute cavalière, ne se fit pas sans bruit ni dérangements. Si maître Queslin ne souleva la moindre objection, tant il était accaparé par l'étude de ses manuscrits couverts de croquis, dame Saliène, elle, ne se priva pas de tancer vertement le malappris.

– Cand ! s'offusqua-t-elle, nous n'avons pas encore regagné nos foyers. Je souhaiterais donc que dans l'intervalle, vous évitiez de vous comporter comme un vulgaire garçon d'écurie !

L'intéressé esquissa un sourire narquois qui mourut dès qu'il eût aperçu l'ombre de colère qui teintait de nuit les adorables yeux bleus de la dame. Elle portait un magnifique foulard de soie or et azur, cadeau d'un musulman épris d'elle, qui encadrait son visage et masquait une partie de sa chevelure cuivrée. Le jeune Cand, qui redoutait certaines tempêtes, replia lentement ses jambes et les disposa sous la table de manière plus orthodoxe. L'arrivée de maître Daoblach détendit agréablement l'atmosphère :

– Voilà pour vous, mes amis, une bonne mesure de framboisie dit-il en apportant une carafe de cristal où s'ébrouait un liquide carminé. Il disposa quatre minuscules verres transparents qu'il remplit aux trois-quarts.

– Je la fais venir à prix d'or de la Foire des Gobelins, poursuivit-il. Son goût est sans pareil et sa composition tenue secrète. On dit qu'une gorgée de cette liqueur attire la chance, que la deuxième attise l'amour, et que la troisième attriste la bourse du buveur déraisonnable !

Chacun s'empara de son verre, y compris l'érudit qu'un coup de coude bien placé avait tiré de son occupation toute intellectuelle, et le leva pour la salutation.

– Je bois à votre retour au pays, qu'il soit couronné de succès et de gloire ! énonça l'aubergiste d'une voix solennelle.

– A la nôtre ! s'écrièrent le trois Aquitains. Il vidèrent d'un trait leur verre et laissèrent le précieux nectar exploser en une constellation de saveurs délicates. C'était comme s'ils s'abreuvaient en même temps à toutes les sources enchanteresses de Tantrevalles, et participaient à l'ivresse de tout son petit peuple imaginaire. Mais déjà la subtile sensation disparaissait dans la lourdeur du monde et rejoignait celui, plus éthéré, des souvenirs fugaces. Ils posèrent tour à tour leurs verres, subjugués par l'intensité et la variété des émotions perçues. Pourtant, il gardèrent pour eux ce merveilleux moment que la pudeur interdisait de commenter.

– Fichtre, se permit toutefois le jeune Cand, voilà qui ponctue de manière mémorable ce succulent festin ! Maître Daoblach, je ne me lasse pas de vous féliciter. Quel virtuose !

– Cessez donc, sire Cand ! s'empourpra le maître queux. Ce sont des mécènes comme vous qui offrent à mes modestes talents une latitude suffisante pour s'exprimer.

– Apprenez maître Daoblach, susurra une dame Saliène sournoise, que, nous aussi, nous profitons enfin des largesses de ce trublion dispendieux qui au cours de ce voyage nous a souvent obligé à régler une note fort salée.

– Bah ! lui répondit l'aubergiste, ce n'est que l'instant présent qui compte ! Il faut laisser les rancœurs aux bilieux et les regrets aux amers, comme le disait si justement mon géniteur.

Content de trouver en maître Daoblach un soutien inespéré, le jeune Cand se tourna vers l'érudit toujours silencieux. A sa mine soucieuse, il ne put s'empêcher de demander, l'air enjoué :

– Maître Queslin, vous avez entendu les bonnes paroles de notre philosophe gastronome. Alors pourquoi affichez-vous ce masque de contrariété ? M'en voulez-vous encore de vous avoir parfois, sans préméditation aucune, plongé dans d'inconfortables situations ?

– Allons bon, Cand ! lui répondit l'érudit en secouant la tête en signe de dénégation. Je ne nourris pas de griefs à votre encontre. L'origine de mes préoccupations est plus sérieuse…

D'un geste large du bras il désigna l'amas de parchemins, recouverts d'une fine écriture ou de croquis en tout genres, qui s'étalait en bout de table.

– Je me demande si tout cela saura satisfaire notre ami Beowulf, et surtout notre seigneur, le duc Garish d'Aquitaine, douta l'érudit. La qualité de notre travail n'est pas en cause, mais n'avons nous pas oublié l'important, l'essentiel ou le pertinent ?

– Allons, mon cher Queslin, le réconforta dame Saliène, s'il venait à manquer certains éléments, futiles ou primordiaux, je pense que se serait alors une bonne occasion de revenir dans les Isles Anciennes. Ai-je tort ?

Le vieil érudit soupira, à moitié convaincu. Devant la tournure un peu morose que prenait sa petite fête d'adieux, maître Daoblach décida de prendre l'initiative :

– Mes amis ! s'exclama-t-il avec gaieté. Puisqu'il vous reste encore du temps avant la prochaine marée, j'aimerais vous présenter un de mes plus fidèles et illustres clients. C'est un homme qui a beaucoup voyagé en Hybras et qui en a rapporté d'étonnantes histoires. Malgré son grand âge, sa mémoire est sans faille et il sait conter comme nul autre.

Avec un clin d'œil complice, l'aubergiste quitta ses invités et rejoignit un client solitaire attablé près de la cheminée. Il s'entretint à voix basse avec lui. L'autre se borna à hocher la tête en signe d'assentiment. Maître Daoblach s'en revint, radieux, vers ses amis :

– Ellery le conteur va nous gratifier d'une des ses merveilleuses histoires ! souffla-t-il, comme s'il avait peur d'effrayer l'artiste. Venez, suivez moi jusqu'à sa table !

Les trois Aquitains obtempérèrent de bonne grâce et s'installèrent avec un minimum de bruit autour du vieillard. Ce dernier garda son regard fixé devant lui, perdu dans la contemplation d'un monde à lui seul accessible. Alors que s'élevait sa voix, chaude et agréable comme le zéphyr, tous purent voir s'animer une myriade d'étoiles scintillantes dans ses yeux éteints :

– Par un triste jour d'hiver, où la pluie tombait à verse sur la ville de Lyonesse, la reine Sollace ressentit les premières douleurs de l'enfantement…

Les plaisirs du palais

Après une longue journée de route, lorsque le soir tombe, le voyageur aspire à se reposer. Rien de tel que de se protéger des intempéries à l'intérieur d'une maison accueillante pour manger quelque chose de chaud et trouver un sommeil d'autant plus réparateur que l'on se sait à l'abri des dangers de la nature. Malheureusement, il n'est pas toujours aisé de se trouver un abri pour la nuit dans les régions les plus reculées d'Hybras. Il faut donc parfois se contenter d'un campement à la belle étoile et espérer que les cieux se montreront cléments, car les créatures féroces de l'île aiment à compléter leur repas d'un peu de viande humaine. Mais s'il est conseillé de se protéger contre les animaux, il faut davantage encore se méfier des malfaiteurs en tous genres qui n'attendent que l'occasion de détrousser l'innocent. Dans les régions plus peuplées, il est presque toujours possible de croiser une habitation dont le propriétaire accepte de partager le couvert avec les gens de passage et de prêter sa grange à foin pour la nuit, en échange de nouvelles de l'étranger et de quelques piécettes. Sans être de tout confort, ces gîtes sont des refuges préférables à la rase campagne.

Lorsqu'on se déplace le long des principaux axes de circulation, le problème du logement est moindre. Tous les douze milles environ des auberges ont été édifiées. Elles servent de lieux de repos pour les voyageurs, mais surtout de relais où les messagers changent de cheval pour pouvoir galoper en continu. Ces établissements, pourvus d'un confort moyen, sont bien entretenus puisque les rois eux-mêmes les surveillent afin d'assurer le meilleur service pour leurs courriers. On peut y manger et y passer la nuit pour quelques sous, avec le seul risque d'être réveillé par un galop nerveux et précipité. Le rêve de confort du voyageur fatigué n'est heureusement pas une chimère sur l'archipel. Un peu partout dans les Isles Anciennes, il peut trouver refuge dans une auberge agréable où il se régalera d'un repas goûteux et d'une chambre tranquille.

Les auberges sont situées dans les lieux fréquentés, villes et bourgades marchandes ainsi que le long des principales routes. Certaines se trouvent également dans des recoins inattendus, comme la *Vieille Tour*, cachée dans les contreforts du Teach tac Teach, ou encore *le Soleil Riant et la Lune en Pleurs*, sise en plein cœur de Tantrevalles. Les auberges sont des endroits où l'on se repose, mais ce sont aussi des lieux de rencontre où l'on discute et où l'on mange. Tous ces établissements bénéficient de réputations variables en fonction de leur emplacement, du confort proposé, des prix pratiqués et des talents du chef cuisinier. Certaines auberges sont à éviter : leurs patrons sont connus pour avoir cédé à la tentation de mouiller leur vin et leurs puces des matelas montrent davantage d'appétit que les clients perdus devant un brouet clairet ; d'autres méritent que l'on fasse le détour pour venir y goûter une spécialité. Faire le tour gourmand des Isles Anciennes est une des motivations de voyage les plus alléchantes. Nombreux sont les plats à déguster et les histoires à entendre.

Le Poirier est une auberge très prisée.

Suivez le guide des auberges hybrasiennes, laissez-vous donner un foisonnement d'indications colorées et succulentes sur les tables d'Avallon, d'Ys, de Lyonesse et de bien d'autres endroits. Tout gastronome ne manquera pas d'en relever l'abondance et la variété ; il sera aussi surpris de voir certains plats associés à de curieuses anecdotes qui laissent à penser que la cuisine des Isles Anciennes s'accommode bien d'intrigues et d'aventures.

Le Poirier

C'est le long du Kaspodel, la grand'place de Gargano, que se dresse l'enseigne du *Poirier*. Une maison d'un étage, bâtie de bonnes pierres, couverte d'un toit à quatre pans en tuiles rouges qu'il est difficile de ne pas remarquer. Quelques fenêtres garnies de volets colorés et vitrées en cul de bouteille agrémentent la salle commune et les quelques chambres d'une agréable et douce lumière. Le *Poirier* est une auberge appréciée, confortable sans être cossue et principalement fréquentée par la jeunesse et les fêtards de Gargano. La réputation du *Poirier* vient non seulement de l'attitude tolérante de Glaenh, un aubergiste celte de forte carrure, établi depuis près de dix ans au Pomperol, mais aussi de ses talents incontestables de cuisinier. Son indubitable sens du commerce sait cependant s'effacer devant les rudes manières qu'il utilise pour se débarrasser des clients peu commodes, ce qui, heureusement, n'arrive que peu souvent.

Un édit du roi Deuel interdisant qu'un quelconque mal soit fait à la gent ailée, Glaenh, pourtant un fervent amateur de volailles et de gibier à plumes, a passablement revu sa manière de concevoir les repas. Les lois du roi proscrivant aussi la consommation des œufs, le bon Celte qu'il est a dû se résigner à supprimer cet ingrédient de ses recettes. En tant qu'aubergiste inventif, c'est sans difficulté qu'il parvient à proposer à ses clients des plats variés et adaptés à la législation locale. Parmi ses recettes renommées se trouvent, sans conteste en meilleure place, les plats sucrés : tourtes, tartelettes, gâteaux au miel et à la crème, charlottes et nonnettes. Bien sûr, Glaenh ne peut proposer ses plats sans offrir une boisson adéquate. Il brasse donc une ale parfumée, douce et forte à la fois, qui n'est pas étrangère à une histoire que Glaenh aime à raconter.

Un jour, un marchand de Bretagne imbu de sa personne mais bon vivant, s'arrêta au *Poirier*. Il goûta tous les plats qu'on pouvait lui offrir et il ne manqua pas de les apprécier. Quelques pots d'ale aidant et comme Glaenh n'était pas pomperan, l'homme s'enhardit et lui posa une question qu'un indigène aurait considéré comme déplacée : ne serait-il pas possible, ici à Gargano, de consommer des œufs ? Il jugeait en effet les nonnettes de Glaenh exceptionnelles, mais il les aurait encore mieux appréciées précédées d'une omelette aux morilles. Glaenh l'avertit qu'un tel acte pourrait s'avérer dangereux. Le marchand, considérant les Pomperans et surtout leur roi comme d'inoffensifs demeurés, se gaussa des avertissements et paria effrontément qu'il consommerait des œufs frais, même s'il devait aller les chercher dans la volière royale.

On suppose que pour entrer dans le palais, le marchand profita de l'hospitalité du roi, particulièrement bienveillante à l'égard d'un marchand chargé de produits nouveaux. Comment il se débrouilla pour dérober quelques œufs de la volière royale, cela reste toujours un mystère et l'on murmure que le commerce n'était peut-être pas sa seule activité. Toujours est-il que l'audacieux personnage retourna au *Poirier* pour demander à Glaenh de lui accommoder son butin de la meilleure manière qui soit : avec de belles morilles et une abondance de crème. Devant le refus catégorique du Celte, le marchand se mit en colère : si Glaenh ne lui cuisinait pas ces œufs, il les briserait au centre même de sa cuisine et préviendrait séance tenante la garde royale. L'aubergiste réagit promptement avec tout le pragmatisme celte dont ses parents l'avait doté... Il propulsa l'indésirable hors de son établissement, jusque sur le Kaspodel. Dans sa chute spectaculaire, tous les fruits de sa rapine se cassèrent et il s'en trouva couvert. Eût-ce été du sang, cela n'aurait pas aggravé son cas ; il fut arrêté séance tenante et jugé en bonne et due forme dans l'heure qui suivit.

Le roi le condamna à nicher sur une des falaises de Gargano. La sentence précisait que le séjour serait aussi long que nécessaire pour qu'il comprenne la gravité de son crime. Il fut installé dans un nid improvisé, aménagé avec un confort propre à plaire à un très grand oiseau, à quatre-vingt-dix pieds au-dessus des flots. Les oiseaux, dit-on, furent moins cléments que la justice royale. Trente jours après son installation, le marchand disparut de son perchoir. Des marins retrouvèrent son corps au pied de la falaise, le crâne éclaté sur une roche, comme un œuf. Et dans Gargano, nombreux furent ceux qui pensèrent qu'il ne s'agissait là que de la justice des oiseaux.

Nonnettes du Poirier

Ingrédients
1 demi-livre de farine
1 quarteron de beurre
1 verre d'eau
1 verre de crème
10 amandes
4 onces de miel
une large cuillérée de cannelle réduite en poudre
une cuillérée de sucre
une pincée de sel

Casser les amandes en petits morceaux.
Mélanger au miel et à la cannelle.
Réchauffer le beurre en le pétrissant. Le mélanger à la farine. Dissoudre le sel dans l'eau. Mélanger avec la farine et le beurre. Rajouter le mélange d'amandes, de miel et de cannelle et la crème. Malaxer jusqu'à consistance d'une pâte homogène. Verser dans un moule à bord haut.
Cuire à bon feu pendant 40 minutes.
Laisser refroidir et saupoudrer de sucre avant de servir.

Le Bœuf Bleu

Dans la ville très agitée de Dun Cruighre, l'auberge la plus réputée est sans conteste le *Bœuf Bleu*. Elle est sise dans un large bâtiment de bois de deux étages, aux larges poutres apparentes que l'âge a dotées d'une patine rougeâtre. Son toit pointu à deux pans est fait de tuiles de bois. Originellement, le plan devait en être carré, mais les multiples aménagements d'une succession d'aubergistes depuis près de cent ans en ont fait une construction tourmentée, tout en angles et en saillies. La salle commune est pourvue d'une douzaine de boxes dans lesquels trois ou quatre personnes peuvent s'installer confortablement. Plusieurs chambres individuelles accueillent les plus aisés, alors que les clients démunis négocient une paillasse dans le grenier pour moins d'un sou. Par beau temps, des tables sont installées devant

l'auberge, non loin d'une belle cheminée, et les clients peuvent y apprécier tout ce qui sort du four ou de la broche. Ils profitent ainsi du spectacle animé de la place et assistent même parfois à une exécution capitale.

L'aubergiste actuel se nomme Elwig. C'est un homme courtaud à la barbe abondante et aux manières aimables. Le *Bœuf Bleu* est le seul legs de son père et il entretient avec soin son héritage. Sa cuisine allie saveur et simplicité et sait se faire apprécier. Son poulet, qu'il farcit d'oignons et de persil, mérite qu'on s'y attarde, car il fut, un jour, la raison d'un veuvage.

Des vassaux du seigneur Emmence, comte de Dun Cruighre, le chevalier Tibalt était certainement le plus méritant. C'est pourquoi lui fut concédé un domaine fort rentable à quelques heures seulement de Dun Cruighre. Etabli dans une belle demeure entourée de plusieurs arpents de bonne terre et d'une vigne, jouissant de surcroît d'une solide renommée, le chevalier fut longtemps un parti des plus intéressants. Son union en justes noces chrétiennes avec une demoiselle de bonne naissance, nièce du seigneur Emmence, ne fut une surprise pour personne. Son mariage ne lui fit cependant pas changer ses habitudes et le chevalier continua d'apprécier de se rendre régulièrement à Dun Cruighre et de s'attarder, en compagnie de ses amis, autour de quelques poulets bien dodus du *Bœuf Bleu*. La dame, trop souvent délaissée, finit par trouver quelque réconfort auprès de son confesseur, un moine de la confrérie de saint Bac, sise à Dun Cruighre. Personne ne sait si le réconfort qu'offrait le moine était autre que spirituel, mais comme la dame était fort belle, cela suffit à alimenter la jalousie de son époux. Une plaisanterie mal placée alors qu'il déjeunait au *Bœuf Bleu* lui fit prendre la décision de trousser le prêtre et de le farcir comme le poulet qu'il venait de manger. S'ensuivit alors une mémorable poursuite entre le chevalier et le prêtre qui avait eu la bonne idée de prendre la fuite avant de subir le courroux de l'époux. Personne ne revit jamais ni le prêtre ni le chevalier, qui avaient traversé la Godélie, puis le Dahaut, avant de s'enfoncer dans Tantrevalles, l'un courant comme une volaille apeurée, l'autre grondant comme un mâtin. On dit qu'après un an d'absence, le seigneur Emmence céda aux insistances de sa nièce et prononça son veuvage, l'autorisant ainsi à hériter du domaine.

Poulet farci du Boeuf Bleu

Ingrédients
1 poulet de 5 livres
3 gros oignons
1 faisselle de fromage frais
un gros bouquet de persil
sel
poivre
miel

Vider et nettoyer le poulet. Saler l'intérieur. Hacher finement l'oignon et le persil. Mélanger au fromage frais, saler, poivrer en abondance et farcir le poulet. Mélanger le miel avec quatre cuillérées d'eau. En badigeonner l'extérieur du poulet. Faire rôtir à bon feu pendant environ une heure en veillant à ce que la chair ne se dessèche pas. Arroser avec la graisse de cuisson. Servir avec une ale ou un bon vin rouge.

Le Corail Marin

Le bourg de Tête-de-la-Sorcière se trouve à une bonne journée de cheval au nord de Domreis en Troicinet. L'une de ses deux auberges porte le nom de *Corail Marin* et est annoncée par une enseigne de bois, garnie de nombreux coraux, qui marque son entrée. Le maître des lieux accueille le visiteur dans une coquette maison à colombage de deux étages, équipée de multiples fenêtres non vitrées pouvant être obscurcies par de petits volets. Une grande salle commune et quatre chambres individuelles sont mises à disposition de la clientèle. Le *Corail Marin* est situé à l'extrémité nord de la ville, à moins de trente pas d'une petite jetée, permettant à quatre ou cinq barques de pêche d'accoster. Un potager bien entretenu fournit à la cuisine sa production de légumes. L'auberge est aujourd'hui tenue par un certain Writhes, sa femme, ses deux fils et quatre servantes.

Le *Corail Marin* accueille à l'ordinaire les pêcheurs et les artisans de la région mais il lui arrive aussi de loger quelques nobles personnes en route pour Domreis ou pour le Ceald. Lorsque cela arrive, le patron prépare toujours ce qui est devenu la spécialité de la maison : les huîtres au four. La recette des huîtres au four avait été transmise à Writhes par un cuisinier d'Avallon, un vénérable artiste culinaire qui avait décidé, après de longues années de service à la cour, de parcourir les Isles Anciennes à la recherche d'un endroit où s'établir. Il avait passé quelques jours au *Corail Marin* et, ayant apprécié la cuisine et la gentillesse de son hôte, lui avait laissé en guise de paiement cette délicieuse recette. Bien entendu, tout le monde voulut goûter à la fameuse recette avallonienne. Durant presque un mois, le *Corail Marin* ne désemplit pas, au grand dam de Gaigre, le propriétaire des *Trois Lamproies*, la deuxième auberge du bourg. Devant le succès de la recette de son concurrent, celui-ci alla aimablement lui demander de lui en faire partager la façon. Il trouvait juste que deux aubergistes si proches et partageant depuis si longtemps, en parfaite harmonie, la clientèle du même village se communiquent de telles informations.

Writhes refusa sèchement. Et ce qui avait été jusque là une saine concurrence devint depuis ce jour une véritable guerre. Certains assaisonnements rendirent alternativement et mystérieusement la nourriture des deux établissement absolument immangeable, qu'il ce fut agit d'un excès de sel, de vin aigre, de poudings acides, de poisson sucré ou autres. Ce fut ensuite au tour du potager du *Corail Marin* d'être dévasté et à la laiterie des *Trois Lamproies* d'être mise sens dessus dessous. Writhes reçut des coups de bâton durant une nuit ; Gaigre manqua de se noyer en naviguant à bord d'une barque percée. Plus aucun jour ne passait sans qu'un malheur ne frappe l'un des deux aubergistes. Les habitants de Port-de-la-Sorcière finirent par se lasser de ce petit jeu dont ils ne récoltaient que les miettes amères et demandèrent aux édiles de bien vouloir mettre un terme à la querelle entre les deux aubergistes. Les discussions furent longues et mouvementées, les listes de doléances interminables, chacun des aubergistes reprochant à l'autre tous les malheurs qui lui arrivaient. Mais aucun d'eux ne parvenait à produire le moindre témoin et certaines plaintes frisaient le ridicule : Gairgre pouvait-il être tenu pour responsable du mauvais temps qui avait arraché quelques tuiles du toit de Writhes ; ce dernier pouvait-il être complice de l'orage et tentait-il de foudroyer son concurrent à chaque occasion ? Parmi les gens du village, certains venaient à proposer les solutions qui leur passait par la tête : consulter un magicien – mais dans ce cas où le trouver, en référer au roi – mais il devait être bien trop occupé, mettre recette et aubergistes sur une barque et les laisser dériver vers l'île aux tritons - mais qu'adviendrait-il de la barque ? ... Finalement les édiles trouvèrent une solution qui, à défaut d'être juste, avait le mérite de mettre un point final à la guerre des auberges : il était désormais interdit

de consommer la moindre huître à Tête-de-la-Sorcière. Une décision qui déplut aux deux aubergistes, car les huîtres étaient une bonne source de revenus, quel que soit leur apprêt. Grommelant et pestant l'un contre l'autre, ils durent de mauvaise grâce retirer cette denrée de leur cuisine.

Huîtres au four du Corail Marin

Ingrédients
12 huîtres
1 gros oignon
un gros bouquet de persil
sel
poivre
vin blanc

Couper finement le persil et l'oignon et les mouiller d'un peu de vin blanc. Mélanger. Ouvrir les huîtres. Recouvrir les huîtres avec le mélange. Glisser cinq minutes dans un four très chaud. Servir immédiatement. S'accommode d'un vin blanc sec.

L'Oie Bleue

C'est dans le village de Lumarth, en Dahaut, dans la partie la plus occidentale du royaume d'Audry, que le voyageur peut s'arrêter à l'*Oie Bleue*, un beau bâtiment de pierres chaulées que coiffe un toit de chaume. L'enseigne de bois représente une oie peinte en bleu vif. Enric, l'aubergiste, ne maîtrisant que peu l'art de l'écriture, n'a jamais trouvé nécessaire d'écrire le nom de son auberge sur son enseigne, ce qui ne gêne personne dans la région. Deux larges âtres, disposés de part et d'autre de l'auberge, offrent chaleur et lumière, en plus d'un espace confortable où la cuisine d'Enric peut pleinement s'exercer. Une écurie convenablement entretenue et attenante offre suffisamment de place pour accueillir une demi-douzaine de montures et autant de voyageurs.

La clientèle de l'*Oie Bleue* est essentiellement composée des gens des environs. Son gîte et son couvert sont de qualité, et l'auberge est toujours suffisamment pleine pour satisfaire son propriétaire. Parmi ceux qui viennent régulièrement y manger se trouve Numinante, le preneur de pillards de la région. Son autorité s'étend sur un rayon d'environ trente milles, mesuré depuis le carrefour des Trois Milles. A l'intérieur de ce territoire, on lui confie les affaires criminelles de basse et moyenne justice qu'il traite avec efficacité. Numinante et Enric sont bons amis, étant tous deux enfants de cette terre qu'aujourd'hui ils protègent et, respectivement, parfument d'arômes succulents. Mais si la clientèle habituelle est composée de gens simples, la réputation de l'auberge s'étend fort loin dans le Dahaut et les talents d'Enric lui valent parfois une noble visite à laquelle il ne manque jamais de faire goûter son fameux pâté. La manière dont il le prépare n'est connue que de lui seul. Le pâté fut à l'origine d'une difficile affaire pour Numinante et d'une des périodes troublées où le Six-d'un-Coup, son gibet, fut largement mis à contribution.

Le seigneur Gemahien, baron de Meung et sire Estard, baron de Marché Chantrey, se rendaient à un tournoi dans la ville de Montjeu. L'événement était de taille : près d'une cinquantaine de chevaliers de grande réputation allaient s'y affronter. Sire Gemahien et sire Estard, ne désirant pas être en reste, chevauchaient rapidement en compagnie réduite. Le hasard, ou peut-être les délicieuses effluves de la cuisine d'Enric, les fit s'arrêter à Lumarth où ils mangèrent largement et avec grand plaisir. C'est à la fin du repas, sur une question d'ordre culinaire, que les deux nobles s'échauffèrent et échangèrent de rudes mots avant de se mesurer à l'épée. Aurait-il fallu que le pâté soit moins réussi pour que la querelle n'ait pas lieu et pour que l'oreille de sire Estard reste attachée à son chef ? L'intervention de Numinante afin d'éviter qu'une simple querelle ne se termine en véritable bain de sang irrita sire Estard et sire Gemahien, qui n'apprécièrent guère d'être traités comme de simples communs et leur agressivité se reporta sur Numinante. Le vaillant prévôt était-il si présomptueux et si imbu de lui-même pour qu'il se permette de telles familiarités avec de nobles personnes ? La réponse était indubitablement négative.

L'affaire aurait pu en rester à de simples réprimandes, si un chien n'avait emporté l'oreille de sire Estard. Numinante en fut tenu pour responsable et on lui ordonna de ramener le chien et l'objet de son larcin. Le preneur de pillards devait s'assurer que le chien fût pris en état d'être châtié. Il acquiesça mais, comme l'animal bâtard était de basse condition, il se réserva le droit d'évaluer la peine et d'appliquer la sentence, et s'engagea cependant à ramener à sire Estard la partie manquante de son anatomie. Numinante n'eut aucune peine à retrouver l'animal mais il se refusait à lui ouvrir le ventre. Enric tenta de le faire vomir, sans succès, et, en désespoir de cause, il proposa à son ami de fabriquer une oreille postiche avec la peau d'un porc, seulement la solution ne semblait guère de nature à tromper le propriétaire de l'appendice. Ce fut le hasard qui offrit une solution à Numinante : une douzaine de coupe-jarrets, sans doute venu d'Ulfland, commencèrent à exercer leurs talents dans sa juridiction. Sa réaction fut prompte et, quelques jours plus tard, le Six-d'un-Coup s'orna successivement d'une douzaine de trophées. Numinante préleva sur l'un des condamnés une oreille dont la forme et la taille semblaient adéquates et la fit remettre à sire Estard. Convaincu qu'il s'agissait de la sienne, le chevalier la fit embaumer et la garda jusqu'à son dernier jour. On dit même qu'il fut enterré avec cette relique.

Pâté de porc de l'Oie Bleue

Ingrédients
1 livre de porc désossé
1 quarteron de lard
1 gros oignon, 1 gousse d'ail, persil
1 verre de vin rouge
1 oeuf
1 verre de crème
1 poignée de noisettes
sel, poivre, laurier
1 livre de farine, 1 verre d'eau

Couper le porc et le lard en morceaux. Hacher l'oignon, l'ail et le persil. Faire revenir avec le vin rouge. Laisser réduire. Incorporer l'oeuf, la crème et le laurier haché. Saler et poivrer. Casser les noisettes en morceaux. Préparer une pâte avec la farine, l'eau et un peu de sel. Garnir le moule. Saupoudrer le fond avec les noisettes. Remplir avec la préparation. Recouvrir avec le reste de l'abaisse. Cuire à four chaud pendant 1 heure.

La Vieille Tour

C'est sur le flanc est du Teach tac Teach, non loin de la rivière Siss, que le voyageur aura l'occasion de s'arrêter à la *Vieille Tour*, une antique forteresse danéenne laissée à l'abandon dont les ruines ont été aménagées par un aubergiste astucieux. Ce qui avait été la salle d'honneur sert désormais d'écurie, large et confortable ; une bonne vingtaine de chevaux y tiennent sans se sentir à l'étroit. Les rares pièces encore couvertes de la forteresse servent de remise et de demeure à l'aubergiste, à sa femme et à leurs trois employés. La tour abrite la salle commune, une large pièce ronde pavée qu'éclairent doucement deux foyers, l'un entouré de bancs et l'autre garni de broches, de marmites et de poêlons. A quinze pieds du sol, un balcon fait le tour de la haute salle puis un autre, quinze pieds plus haut, puis un autre encore. Le lieu n'est adouci par aucun décor, mais il a gardé une sorte de majesté antique à laquelle le visiteur ne peut demeurer insensible. Gell, l'aubergiste, un homme maigre au cheveux blancs, s'occupe de la cuisine ; sa femme, Mirène, une femme imposante, est chargée du service. Il n'y a pas de chambres à la *Vieille Tour*, les voyageurs désireux d'y passer la nuit dorment dans le foin en compagnie des chevaux, ce qui sans être très digne reste cependant confortable. La bière que brasse Gell est fraîche et agréable, les chopes de hêtre dans lesquelles il la sert en relèvent agréablement le brassin, au grand plaisir de ses clients. Sa table est agréable, ses recettes sont goûteuses et rustiques, ses prix modestes. Il réserve un accueil égal à tous ses clients et apprécie de les voir se délecter de son pigeon à l'ail avant qu'ils ne repartent sur les routes ou ne s'aventurent dans Tantrevalles que la *Vieille Tour* surplombe.

On dit que ce fut un pari malheureux qui fit venir Mateos, un baladin aquitain, jusqu'à la *Vieille Tour*. Réputé pour son talent au luth, il avait joué partout où un musicien pouvait le désirer. Un jour, grisé par la boisson, il s'était trop vanté et avait accepté, sur son honneur, d'aller chanter pour les créatures les plus disgracieuses de Tantrevalles. Pour auditoire, il comptait avoir les géants, les trolls, les ogres et les plus revêches des êtres fées et se faisait fort de les charmer. La musique, sa musique, était universelle et ne pouvait qu'être appréciée, disait-il. Etait-il encore saoul lorsqu'il prit le bateau pour la ville de Lyonesse ? L'histoire ne le dit pas. Il était cependant lucide et un peu inquiet en arrivant à la *Vieille Tour*, Tantrevalles était si proche. Pour se fortifier, il mangea tout ce que Gell put lui proposer et ne tarit pas d'éloges sur le pigeon à l'ail. Après une nuit passée dans la paille, le baladin prit le chemin de la Forêt. Son premier spectateur, dit-on, un troll de fort mauvaise humeur, le poursuivit sur plusieurs lieues ; le deuxième, un lutin au détestable caractère, lui jeta un mordet et Mateos dut, sept heures durant, environné d'une appétissante odeur sucrée, éviter les attentions fort peu amicales d'un ours. Arrivé dans un shee, il perturba l'anniversaire du roi et fut, en pénitence, amené à la porte du château d'un ogre.

Ce ne fut que six semaines plus tard que le baladin ressortit de la forêt, il avait perdu plus de vingt livres mais avait tenu son pari. Il narra en détails ses aventures, deux jours durant, aux clients de la *Vieille Tour* et si beaucoup doutèrent de ses dires, il ne purent qu'admettre qu'il y avait une part de vérité en regardant son luth. Avez-vous déjà vu un luth qui joue de lui-même ?

Pigeon à l'ail de la Vieille Tour

Ingrédients

3 pigeons
1 grosse gousse d'ail
1 piment rouge d'Orient
sel
soivre
vin blanc

Vider et nettoyer le pigeon.
Saler l'intérieur.
Hacher très finement l'ail.
Découper le piment rouge en fines lanières.
Faire sauter le pigeon à bon feu dans de l'huile d'olive.
Une fois le pigeon bien doré, ajoutez l'ail et le piment.
Arroser de vin blanc.
Servir avec un vin frais de la région.

Le Cochon qui Danse

A six milles de Kaul Bocach le long de l'Evandre, en direction d'Ys se dresse l'auberge du *Cochon qui Danse*. C'est une petite maison plutôt délabrée faite de rondins grossiers, au toit de chaume si ancien que l'herbe y pousse. Sur le côté de l'auberge, un appentis couvre l'endroit où Bendic, l'aubergiste, brasse son ale et à l'arrière, une grange, dans un état pitoyable, sert d'écurie aux chevaux. A proximité, sur un espace plat, quelques arpents ont été plantés d'avoine et un jardin potager de petite taille offre ses maigres fruits. Bendic est un homme taciturne au visage coupé au couteau et aux cheveux couleur de foin retombant sur ses yeux. Malgré son air peu engageant, il converse volontiers avec les voyageurs. Certaines mauvaises langues disent qu'il est un espion du Lyonesse qui renseigne Casmir sur les allées et venues des voyageurs le long de l'Evandre. Ce sont des ragots dont Bendic se gausse : a-t-on le temps d'espionner et de s'occuper d'une auberge ? Peu de ses clients s'en soucient. Ils n'apprécient que trop de pouvoir trouver sur le chemin d'Ys un endroit où l'ale est forte et la nourriture acceptable. Ceux qui ont goûté à son hospitalité ne sauraient lui reprocher sa table et encore moins ses croûtes de porc au sel, recette qu'il tient de sa mère, cuisinière à la maison des Trois Pins. C'est un plat qu'il ne manque pas de proposer aux gens pressés, courriers et émissaires, qui apprécient cette chair peu coûteuse, aisément transportable, agréable au palais et à l'estomac et qui, un jour, sauva même la vie de l'un d'entre eux.

Les barons de la région goûtèrent peu la venue du duc Carfilhiot. Etabli à Titzin Fyral, celui-ci ne tarda pas à se faire détester de tous avec ses méthodes brutales et sa propension à ne souffrir que la plus stricte obéissance. A l'abri dans sa forteresse, entouré d'hommes d'élite, lié dit-on, avec plusieurs puissants de ce monde, le duc rendait coup pour coup, compte pour compte à tous ses ennemis. La plaine à la jonction des deux bras de l'Evandre était devenue un lieu morbide où souffraient, aux yeux de tous, les plus malheureux de ses adversaires. Une manière de dire : « vous qui passez par ici, prenez garde ! Mon déplaisir est douloureux, mon courroux est fatal. » Depuis sa position stratégique, le duc Carfilhiot contrôlait les allées et venues dans le val Evandre. Les courriers, habitués au trajet jusqu'à Ys, savaient qu'il serait dorénavant dangereux de

transporter un message qui déplairait au duc. Ce fut pourtant le cas, un jour d'été. Un baron de Lyonesse avait préparé une lettre pour un de ses cousins établi de longue date non loin d'Ys. La lettre était dénuée de propos importants ou de secrets : elle passerait sans aucun doute et sans aucun problème devant Titzin Fyral sans éveiller la curiosité du duc, fut-il affirmé au malheureux messager. Mais il ne se doutait pas qu'elle contenait nombre de propos peu flatteurs à l'encontre de Faude Carfilhiot : quelques remarques désobligeantes sur sa manière de manger et de se vêtir ainsi que quelques détails dégoûtants sur ses habitudes érotiques. Le baron voulait, dit-on, éprouver la vigilance des gardes de Titzin Fyral et savoir si un message confidentiel pouvait parvenir à Ys sans y être lu. Le messager en ferait la démonstration incontestable s'il revenait vivant.

Ce fut le hasard et la cuisine de Bendick qui permirent au messager de découvrir le contenu du message. Les doigts gras après avoir dévoré deux croûtes de porc, le messager laissa échapper son escarcelle qui s'ouvrit, laissant s'échapper le parchemin. Le sceau s'était brisé et c'est en voulant réparer sa faute que le messager put lire le courrier. Une plume, un peu de parchemin, un peu d'adresse et le message que lurent les gardes vigilants de Carfilhiot n'était qu'une innocente missive. Le messager apporta l'original à Ys et le baron, convaincu du laisser-aller de Carfilhiot, se mit à envoyer quelques secrets, qui furent soigneusement lus par les gardes et les conseillers du duc du val...

Croûtes de porc au sel du Cochon qui Danse

Ingrédients

1 livre de travers de porc avec sa couenne
3 verres de vin rouge
thym
sariette
miel
gros sel

Préparer une marinade avec le vin, le thym et la sariette.
Inciser la couenne et faire mariner les travers pendant un jour entier.
Badigeonner les travers d'une couche de miel. Jeter un généreuse pincée de sel sur chaque face.
Faire griller sur un feu de ceps de vigne.
Servir immédiatement avec une ale forte.

Les plaisirs du corps

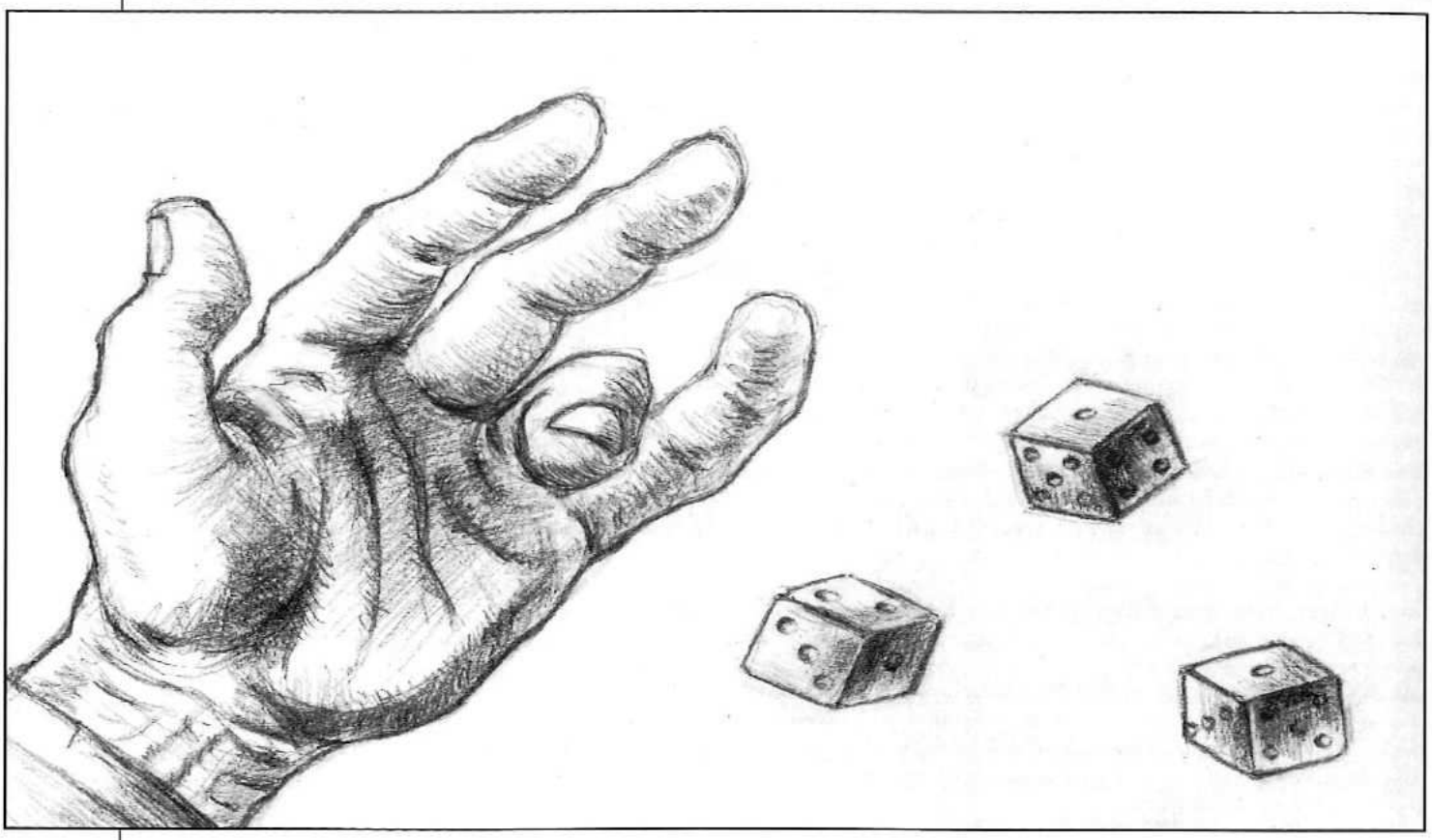
Les grandes villes et les ports des Isles Anciennes disposent tous de plusieurs auberges et tavernes à offrir au voyageur fatigué ou au marin de passage, mais ils proposent souvent d'autres distractions pour l'étranger comme pour l'autochtone. Les exécutions publiques connaissent bien sûr un réel succès, car la foule peut y assister sans bourse délier, mais il existe également un ensemble d'établissements propres au bien-être de ceux qui ont les moyens de dépenser quelques pièces d'argent pour leur délassement. Citons par exemple les bains publics de la cité des pommes où les notables de la ville viennent se détendre dans une atmosphère moite et chaude, ou les théâtres d'Avallon et d'Ys. Outre les établissements qui comblent les désirs de la bouche ou de l'esprit, il en existe d'autres qui s'intéressent aux plaisirs de la chair. Toute cité doit répondre aux besoins naturels inhérents à la nature de l'homme et Hybras ne déroge pas à cette règle en proposant toutes sortes de maisons spécialisées dans l'assouvissement des instincts humains, des plus raffinées aux plus sordides.

La Rose Cornue

En bordure du quartier des thermes d'Avallon, jouxtant le bâtiment des bains à la façade de mosaïque, se dresse une maison close portant l'enseigne en fer forgé de la *Rose Cornue*. C'est une bâtisse de deux étages dont tous les volets sont fermés en permanence, mais dont les rebords de fenêtres sont joliment fleuris. La lourde porte d'entrée est trouée d'un regard en forme de rose stylisée qui permet au portier de jeter un œil au client qui frappe. Cet obstacle franchi, le client accède à une antichambre qui sert de vestibule. Une fois débarrassées de leur manteau, les personnes les plus pudiques, ou les plus connues, peuvent dissimuler leur visage derrière un masque gracieusement prêté par la jeune fille qui tient le vestiaire. Ensuite, il suffit d'écarter un rideau pour pénétrer dans la pièce principale de la maison.

L'intérieur est très cossu : un chaud tapis rouge recouvre entièrement le sol, des tentures sombres dissimulent murs et portes, de nombreux et confortables fauteuils parsèment le salon. Un large lustre à vingt-quatre chandelles ainsi que plusieurs lampes à huile assurent un éclairage discret, laissant de nombreuses nappes de pénombre. C'est ici que les clients choisissent l'activité qu'ils désirent entreprendre. Toutes les salles du rez-de-chaussée sont pourvues d'une installation hydraulique : la maison profite de son emplacement pour proposer des bains aux herbes revigorantes accompagnés d'une charmante personne pour frotter le dos du baigneur. Les pièces du premier étage sont destinées à une utilisation plus classique de ce que l'on peut espérer de ce genre d'endroit. En attendant qu'ils se décident, ou simplement parce qu'ils préfèrent discuter dans cette pièce tranquille, les clients se voient offrir du vin et des fruits par de fraîches jouvencelles ou de jeunes éphèbes. La tenancière, dame Câline, vient souvent s'inquiéter du bonheur de ses habitués. Cette forte femme porte toujours un loup et un voile pour ne pas être reconnue et confirme par là même les rumeurs lui attribuant un statut de courtisane à Falu Ffail. Ces employés viennent des quatre coins d'Hybras et du continent et ne restent jamais plus d'une saison chez elle, évitant ainsi à ses fidèles clients de s'ennuyer. Si l'activité ralentit la journée, elle augmente grandement à la tombée de la nuit. Certains clients préfèrent que leurs escapades nocturnes restent discrètes et prennent maintes précautions pour passer inaperçus. Malgré tout, il arrive parfois, à leur insu, que leur ennemi mortel ou leur compagne jalouse, se prélasse dans la chambre voisine. La *Rose Cornue* est en effet un haut-lieu de rencontre, très fréquenté à Avallon.

La maison n'est pas réservée à la seule noblesse, mais il ne faut pas compter moins de cinq florins pour passer un bon moment en ces murs, ce qui la place hors d'atteinte des petites gens. La riche bourgeoisie de la ville s'y retrouve régulièrement et on raconte que bon nombre de contrats se sont conclus au sortir de ses étuves.



Main heureuse ou dés pipés, à vous de choisir...

La Licorne Blanche

La *Licorne Blanche* est une taverne un peu spéciale d'Oäldes en Ulfland du Sud. Elle est située dans le quartier portuaire et populaire de la capitale ulfe. C'est une maison basse et allongée, dont l'enseigne, un morceau de bois à la peinture écaillée représentant un percheron blanc affublé d'une corne frontale recourbée vers le haut, pendouille au-dessus de la porte. Elle compte une douzaine de tables et un grand âtre servant à cuire le potage de poisson qui compose l'unique menu de l'établissement. Derrière son bar, Etoras l'Edenté accueille ses clients, en bonne partie des marins, avec son plus beau sourire.

Deux particularités peuvent étonner l'innocent : la première est le prix des consommations qui est à peu près deux fois les tarifs pratiqués dans le reste de l'archipel pour une médiocre qualité ; la deuxième est le nombre inhabituellement élevé de serveuses, on n'y compte pas moins de huit filles – pas toujours de première jeunesse il est vrai – pour s'occuper de douze tables. Mais le nouveau venu comprend assez rapidement la raison de ces deux étrangetés. Il constate alors que les filles ne sont pas là uniquement pour apporter les bières, mais qu'elles partent régulièrement au bras d'un des clients, par-delà la porte du fond de la salle.

Le curieux qui s'aventure derrière le panneau de bois découvre une salle toute en longueur que ses sens classent instinctivement dans la catégorie des écuries, la pièce étant séparée en huit stalles de part et d'autre d'un couloir central. Chacune des petites alcôves est pourvue d'un simple matelas posé à même le sol et d'une tringle à rideau munie d'une tenture opaque pour isoler la minuscule chambre du regard des autres clients. Les pudiques tirent donc le rideau pour préserver un semblant d'intimité, alors que les moins timides, ou les plus fiers, laissent le tissus grand ouvert pendant leurs ébats. Ces derniers sont dits « partageurs » par les autres habitués du lieu. Il se forgent vite une réputation sur le port, surtout si leur passage dans l'arrière salle se fait en compagnie de plusieurs serveuses. Les hommes sans le sou en manque d'affection ne se privent pas d'inviter les filles, puisque le prix du plaisir charnel est compris dans celui des boissons.

Les plaisirs du jeu

Certains Hybrasiens soulagent des vices moins corporels mais tout aussi tenaces. Il s'agit des joueurs. Ils n'ont aucun problème pour assouvir leurs instincts : des mordus parient quelques groats lors des parties de leur jeu préféré dans pratiquement chacune des nombreuses tavernes de l'archipel.

Comme sur le continent, il existe différents types de joutes amicales, réservées aux gens du commun, des plus simples aux plus compliquées. Certains jeux demandent de l'adresse, consistant, en général, à lancer un objet sur ou dans une cible placée à quelques pas. Le jeu du bâton à quilles en est un parfait exemple. Le joueur doit renverser un maximum de quilles (sortes de bûches en bois) au moyen d'un lourd bâton lancé avec force et précision. Pour ceux que l'esprit d'équipe titille, le jeu de paume est un divertissement tout indiqué. Ce jeu, pratiqué sur le continent dans les cloîtres chrétiens, a trouvé auprès d'une certaine jeunesse dorée hybrasienne moins

belliqueuse, un écho très favorable. Il s'organise ainsi, à la cour d'Avallon, de Lyonesse ou de Domreis, en marge des tournois guerriers, des rencontres palpitantes où de lestes jouvenceaux n'épargnent pas leur sueur pour briller en société. Le jeu de paume se pratique en champs clos, où chaque équipe s'efforce de faire passer une balle de cuir au travers de l'anneau adverse situé en hauteur. La balle est propulsée de la main (protégée par un gant de cuir) et ne doit jamais toucher le sol. Dans le registre des jeux d'équipes, celui qui remporte la palme de la popularité reste sans conteste la soule, car pratiquée par une large frange de la gent campagnarde. Elle voit s'opposer pour la possession de l'éteuf, une boule de cuir rembourrée de paille de la grosseur d'une tête, la population masculine de villages ou de régions entières. La surface du jeu peu être un simple champs ou s'étendre sur des lieues à la ronde. Le vainqueur est l'équipe qui aura déposé l'éteuf dans un endroit défini à l'avance. Tous les coups sont permis durant une partie de soule, sauf l'usage d'armes blanches. Il va sans dire que ce jeu viril sert souvent de prétexte à de sanglants règlements de comptes.

Au rang des distractions plus calmes, mais nécessitant un bonne dose d'adresse, se trouvent les concours de tir à l'arc ou à la fronde. Ils attirent sans peine une foule de spectateurs et si les prix offerts ne sont pas toujours à la mesure du talent des archers et frondeurs, la réputation qu'ils s'y forgent récompense largement leurs efforts. Ces concours, parfois organisés par un seigneur local, permettent à ce dernier d'engager les plus habiles pour rehausser le prestige et l'efficacité de sa milice.

Moins connues, car confinées sur Hybras au royaume celte de Godélie, les rencontres amicales interclans sont l'occasions de montrer sa force, son endurance et son adresse. On y pratique le lancer de pierre et de javelot, le tir à la corde et le soulevé de fûts, la course de longue haleine, dûment lesté, la lutte à mains nues ou encore, pour les plus braves, la maîtrise de taureaux. Toutes ces dépenses athlétiques entraînent par une subtile migration des fluides l'ingestion d'un volume considérable de bière ou d'hydromel, transformant invariablement ses rencontres en beuveries monumentales.

Pour ceux que l'engagement physique, sous toutes ses formes, répugne, il y a de ces jeux qui ne nécessitent qu'une bonne dose de chance – ou de tricherie – comme le lancer de dés. Il existe de nombreuses variantes de ces jeux de hasard : avec un ou plusieurs dés, sur un ou plusieurs lancers, avec des finesses en fonction des résultats précédents, etc. C'est l'activité principale des parieurs d'auberges. Mais si, en général, ce passe-temps reste tout à fait amical, certains en font une profession, et les plus retords n'ont aucun scrupule à se mettre à plusieurs pour plumer un innocent. Mêlant chance et stratégie, les jeux de cartes, souvent intéressés par une mise en monnaie sonnante et trébuchante, requièrent un minimum de technique pour bien gérer la main distribuée. Les règles diffèrent suivant les royaumes où la partie se déroule. Les étudiants de Metheglin, en grande majorité lyonois, jouent par exemple à la *pomme*. C'est un jeu de cartes prévu pour quatre joueurs, bien qu'on puisse le pratiquer à trois ou même à deux. Son nom est sensé railler les universitaires d'Avallon, le but de la partie étant, en effet, d'éviter d'être la pomme et, pour ce faire, d'engranger un nombre minimum préétabli de points. Celui qui ne parvient pas à réaliser le score fixé se voit affubler d'une pomme sur la feuille de marque, ce qui équivaut à un point négatif. Par contre, celui des joueurs qui réalise le score le plus élevé marque un point. La partie se joue en sept points et le gagnant se voit auréolé d'une gloire bien éphémère, très souvent juste le temps de brasser à nouveau les cartes et d'éponger l'ardoise. Le perdant, par contre, risque de sentir sa défaite si ses compagnons ont le gosier bien vertical car c'est à lui de régler la tournée...

A côté de ceux-ci, il y a encore les jeux de réflexion, dont le plus prisé est celui importé par les Maures de Galicie : les échecs. La difficulté d'approche et la longueur des parties n'en font pas un amusement très prisé des tavernes, mais plutôt un loisir de cour, réservé à une portion de la population qui peut se permettre de passer plusieurs heures à ne rien faire d'autre.

SECONDE PARTIE

RÈGLES DU JEU

1. La théorie

1.1 Aperçu

Que faut-il pour jouer ?

Pour jouer une partie de Lyonesse il vous faut un meneur de jeu, quelques joueurs et au moins un exemplaire de ce livre. Il vous faut aussi une série de dés à 4, 6, 8, 10, 12, 20 et 30 faces.

Comment apprend-t-on les règles ?

Les règles de Lyonesse sont présentées sous forme de questions et de réponses. Le chapitre théorie présente les principes du système de jeu alors que le chapitre pratique explique comment ceux-ci sont appliqués dans le cadre d'une partie. Le système de jeu de Lyonesse a pour vocation de s'approcher au plus près de la méthode de narration de Jack Vance, c'est-à-dire qu'il se veut rapide, coloré et épique. Cela se traduit par un système de règles simple qui fait abondamment appel au bon sens du meneur de jeu.

1.2 Les aptitudes

Que sont les aptitudes ?

Les aptitudes sont les éléments de base du système de jeu. Elles permettent de définir un personnage ou une chose ; c'est-à-dire de donner une valeur à ses capacités naturelles et, le cas échéant, à ses connaissances. Ce sont des unités de mesure au moyen desquelles il est possible de savoir si un personnage est fort ou faible, distingué ou lourdaud, lettré ou analphabète, si un cheval est rapide ou lent, si un objet est fragile ou solide.

Combien existe-il d'aptitudes ?

Il existe quarante-six aptitudes couvrant chacune un champ d'action particulier. Elles sont récapitulées dans le tableau ci-contre par catégorie :

Pourquoi les aptitudes sont-elles divisées en trois catégories ?

Les aptitudes sont divisées en trois catégories pour des raisons de commodité. Les aptitudes naturelles regroupent les éléments physiques d'un personnage, les aptitudes communes, les connaissances propres à tous, les aptitudes personnelles, les savoirs qui n'appartiennent pas au métier du personnage.

Pourquoi le nom de certaines aptitudes est-il suivi de points de suspension ?

Les points de suspension qui suivent le nom de certaines aptitudes indiquent que le champ d'action de celles-ci est particulièrement vaste et qu'il convient de le préciser.

Où peut-on trouver une description des aptitudes ?

Une description de toutes les aptitudes se trouve à la page 373 de cet ouvrage. Elle décrit le champ d'action de chacunes d'elles et donne des informations supplémentaires sur les aptitudes « à points de suspension ».

A quoi servent les aptitudes ?

Les aptitudes sont utilisées par le meneur de jeu et les joueurs et permettent de résoudre les différentes situations de jeu. Elles sont utilisées pour savoir si un personnage a réussi l'action qu'il a entreprise.

> ***Exemple :***
> *Sire Edwin décide de s'en aller en quête de gibier. L'utilisation de son aptitude « chasse » permettra de savoir si cette entreprise sera ou non couronnée de succès.*

Comment mesure-t-on les aptitudes ?

Les aptitudes sont mesurées au moyen de dés à 4, 6, 8, 10, 12, 20 et 30 faces (notés par un d suivi du nombre de faces: d4, d6, d8...). A chaque aptitude, on attribue un seul dé. Plus ce dé a de faces, meilleure est l'aptitude.

Comment sait-on à quelles aptitudes attribuer un dé ?

Il est obligatoire d'attribuer un dé à toutes les aptitudes naturelles et communes. Pour les aptitudes personnelles, c'est au choix du joueur.

Certaines aptitudes ont-elles un dé maximum ?

Il n'est pas possible pour un être humain d'avoir une aptitude naturelle supérieure à d10. Le d12, le d20 et le d30 ne peuvent être attribués qu'à des aptitudes communes ou personnelles. On considère le d30 comme étant le maximum humain.

Les aptitudes

NATURELLES	COMMUNES	PERSONNELLES	
Adresse	*Cuisine*	*Art de la guerre*	*Galipettes*
Charme	*Equitation*	*Artisanat...*	*Itinéraires*
Discrétion	*Escalade*	*Arts courtois*	*Jeu*
Force	*Expérience*	*Bouffonneries*	*Langages...*
Mouvement	*Métier*	*Bricolage*	*Marchandises...*
Résistance	*Savoir-vivre*	*Calligraphie...*	*Mécanismes*
Sens	*Soins*	*Chasse*	*Natation*
		Combat...	*Navigation*
		Comédie	*Négoce*
		Coupe-gousset	*Orientation*
		Culture	*Pêche*
		Dressage...	*Peinture*
		Elevage	*Religions*
		Erudition	*Tir...*
		Fabrication...	*Tradition orale*
		Feinte	
		Filouterie	

Si le d30 est le maximum humain, quel dé correspond à la moyenne ?

Un être humain résolument moyen aura d4 dans toutes ses aptitudes. Pour représenter ce qui est inférieur à la moyenne, on utilise un d4 au résultat duquel on retranche 1. Ce dé est noté **d4-1**.

Existe-t-il d'autres dés après le d30 ?

Il est possible d'utiliser d'autres dés au-delà du d30. Le d40 puis le d60, le d80 et d'autres encore se succèdent. La progression des dés se fait en suivant un principe appelé la **roue des 7 valeurs**.

La roue des 7 valeurs

C'est une succession de nombres qui permet de répondre à la question : quel dé se trouve avant ou après un autre.
Cette succession est : 3, 4, 6, 8, 10, 12, 20
Appliquée aux dés, elle donne :
d4-1*, d4, d6, d8, d10, d12, d20 puis
d30, d40, d60, d80, d100, d120, d200 puis
d300, d400... et ainsi de suite

* Les puristes feront remarquer que le d4-1 n'est qu'une mauvaise approximation du d3. Fait indéniable que les auteurs de ces règles ne peuvent que reconnaître.

A quoi peuvent servir le d100 ou le d300 ?

Les dés au-delà du d30 ne sont utilisés que dans des situations impliquant d'autres êtres que des êtres humains, comme des animaux particulièrement rapides ou forts, ou des êtres féeriques.

Exemple :
Sire Forgelonde se retrouve projeté par un magicien de fort mauvaise humeur dans les tourments d'un monde imaginaire. Confronté à une créature de quinze fois sa taille, Sire Forgelonde décide néanmoins qu'il est en mesure de l'affronter l'arme à la main. Le meneur de jeu, ne souhaitant pas se débarrasser du bouillant et néanmoins inconscient chevalier, refroidit ses ardeurs en annonçant le d400 de « force » de la créature.

Comment utilise-t-on une aptitude ?

On utilise une aptitude en la testant. C'est-à-dire en lançant le dé qui lui est associé et en comparant le résultat à un nombre donné.

Si le jet de dé est **supérieur** à ce nombre, le test est **réussi** ; l'action entreprise est un succès.

Si le jet de dé est **inférieur ou égal** à ce nombre, le test est **raté** ; l'action entreprise échoue.

Pour déterminer ce nombre, le meneur de jeu a deux options. Il peut le choisir, on dit alors qu'il donne la difficulté du test, ou il peut être le résultat d'un dé jeté par le meneur de jeu ou un autre joueur, on parle alors d'opposition.

Exemple de test avec une difficulté :
Maître Traulkuhius est un érudit au service du roi Audry.
Mdj : Le roi Audry t'as fait mander de manière urgente. Tu le rejoins dans un salon et il t'adresse aussitôt la parole :
« Mon bon Traulkuhius, réglez le problème de ces deux chevaliers. Chacun d'eux soutient qu'il y a eu fraude lors du partage des terres de leur père et se considère lésé. Examinez cette carte et tracez-moi rapidement les limites de leurs domaines en vous assurant que leurs surfaces sont identiques. »
Traulkuhius : « Oui, Sire » - Je me penche sur le document et j'essaye de résoudre ce problème.
Mdj : Très bien. La difficulté de cette tâche est de 6. Teste ton aptitude « métier ».
Traulkuhius a d30 dans son aptitude « métier ».
La difficulté donnée par le meneur de jeu est de 6.
Le résultat du dé est 21, le test est réussi. Le meneur de jeu peut annoncer que Traulkuhius résout le problème.
Si le résultat du dé avait été inférieur ou égal à 6, le test aurait été raté. Le meneur de jeu aurait alors dû annoncer à Traulkuhius qu'il n'arrive pas à résoudre le problème posé par le roi Audry.

Exemple d'opposition :
Dans un bois de l'ouest du Dahaut, le marchand ulf Rodold est surpris par un brigand sans foi ni loi.
Mdj : Le brigand est à quelques pas de toi. Il a l'air d'une parfaite canaille et s'adresse un toi d'un air méchant : « Approche-toi que je te tranche la gorge, tu m'éviteras l'effort de te poursuivre. »
Rodold : « Ce serait gâcher votre temps pour une bien inutile besogne. Je ne vous ai point vu. » - Je prends mes jambes à mon cou et je m'enfuis le plus vite possible.
Mdj : Bien, pour savoir si tu arrives à t'enfuir, nous allons opposer ton aptitude « mouvement » à celle du brigand.
Rodold a d8 dans son aptitude « mouvement ».
Le brigand a d4 dans son aptitude « mouvement ».
Le résultat du dé de Rodold est 2.
Celui du brigand est 4.
Le résultat du dé de Rodold est inférieur à celui du brigand, le test est raté.
Le meneur de jeu peut annoncer que Rodold a été rattrapé par le brigand.

Quand teste-t-on une aptitude ?

On teste une aptitude quand une action est tentée ou subie par un personnage. Cela n'est pas nécessaire si le meneur de jeu peut juger impartialement du résultat ou si l'action entreprise est impossible.

Exemple :
Sire Galeai est professeur à l'université d'Avallon. Il se rend en Aquitaine pour rencontrer un de ses amis.
Sire Galeai : Avant de prendre le bateau, j'aimerais m'acheter une nouvelle paire de bottes. Est-ce que j'arrive à trouver la boutique d'un marchand ?
Mdj : Absolument ! La boutique la plus réputée d'Avallon se trouve à quelques pas de là.
Sire Galeai : D'accord. Je m'y rends séance tenante.
Le meneur de jeu ne demande pas à Sire Galeai de tester une aptitude. Ce personnage connaissant Avallon, il n'y a aucune raison qu'il ne sache pas où trouver un marchand de bottes.

Quand un test reçoit-il une difficulté et quand est-il fait en opposition ?

C'est le meneur de jeu qui décide comment doit être fait un test d'aptitude. Il attribue une difficulté lorsque le résultat d'une action ne dépend que du personnage et demande une opposition lorsque quelque chose ou quelqu'un interfère sur la réussite de l'action.

Exemple :
Sire Edwin est chevalier de Lyonesse. Il dispute un tournoi de tir à l'arc.
Mdj : La cible est à quarante pas. Tu peux tirer ta première flèche. Pour atteindre la cible, la difficulté est de 3. Tu vas tester ton aptitude « tir à l'arc ».

Sire Edwin: C'est comme si c'était fait.

Le meneur de jeu juge que rien, hormis ses qualités d'archer, ne peut influer sur le tir de Sire Edwin. C'est pourquoi il a donné une difficulté à ce test.
Sire Edwin a d10 dans son aptitude « tir à l'arc ».
La difficulté est de 3. Le résultat du dé est 3, le test est raté.
Le meneur de jeu peut annoncer que la flèche de Sire Edwin a malheureusement manqué sa cible.

Exemple :
Une querelle oppose Sire Galeai à Maître Traulkuhius. Ils décident de mesurer leur érudition dans une sorte de joute faite de questions et de réponses.
Mdj : Vous allez opposer vos aptitudes « érudition ». Lancez vos dés et donnez-moi le résultat.
Sire Galeai : « Je vais vous ridiculiser vieille culotte tremblante, hibou de bibliothèque! » - J'ai fait un 7.
Traulkuhius : « Je ne peux que constater, jeune coq, que vos éminents professeurs ont oublié de vous enseigner ne serait-ce que les rudiments de la politesse. » - Moi, j'ai fait un 14.

Le meneur de jeu considère que chacun des participants interfère sur le test d'aptitude de son adversaire. C'est pourquoi il choisit d'opposer les aptitudes.
Sire Galeai a d12 dans son aptitude « érudition ».
Maître Traulkuhius a d20 dans son aptitude « érudition ».
Le résultat du dé de Sire Galeai est 7.
Celui de Maître Traulkuhius est 14.
Le résultat du dé de Traulkuhius est supérieur à celui de Sire Galeai, Traulkuhius remporte l'opposition.
Le meneur de jeu peut annoncer que Traulkuhius sort vainqueur de ce paisible duel d'érudits.

Si plusieurs aptitudes peuvent être utilisées, laquelle doit-on choisir ?

Lorsqu'un personnage tente une action où plusieurs aptitudes peuvent être testées et que le bon sens ne permet pas de distinguer la plus adéquate, c'est la plus désavantageuse pour le personnage qui doit être utilisée.

Comment le meneur de jeu fait-il pour chiffrer la difficulté d'une action ?

Pour chiffrer la difficulté d'une action, le meneur de jeu se base sur la table ci-dessous. Il est à noter que cette table a été construite avec pour hypothèse que l'action est entreprise par un personnage moyen et dans des conditions normales.

La difficulté d'une action

Difficulté	*Action*
-1	*Elémentaire*
0	*Simple*
1	*Moyenne*
2	*Difficile*
3	*Complexe*

Si cette table de difficulté est faite pour un personnage moyen, existe-t-il une table pour les experts ?

Il n'y a pas de table de difficulté pour les experts. Le meneur de jeu doit, quand il décide d'une difficulté, penser que l'action va être exécutée par un personnage moyen. La difficulté d'une action ne varie pas, ce sont les personnes qui l'exécutent qui sont plus ou moins compétentes.

Exemple :
Labourer une are de bonne terre en trois heures est considéré comme une tâche moyenne par le meneur de jeu, soit une difficulté de 1. Cette difficulté ne variera pas, que la tâche soit entreprise par un manant (aptitude à d4-1) ou par un très bon laboureur (aptitude à d12).

Est-ce qu'il y a des actions dont la difficulté est supérieure à 3 ?

Il existe des actions auxquelles le meneur de jeu peut décider de donner une difficulté supérieure à 3. Cela peut être le cas pour quelque chose de particulièrement compliqué, que seul quelqu'un de chevronné est capable de faire et qui est donc hors de portée d'un personnage moyen.

Existe-t-il une difficulté inférieure à -1 ?

Il n'existe pas de difficulté inférieure à -1. Pour une action plus simple qu'une action élémentaire, on peut s'en remettre uniquement au jugement du meneur de jeu.

Que se passe-t-il lorsque l'action ne se déroule pas dans des conditions normales ?

Lorsqu'une action ne se déroule pas dans des conditions normales, c'est-à-dire lorsqu'elles sont avantageuses ou défavorables pour le personnage, on applique un ou plusieurs modificateurs.

Ces modificateurs prennent la forme de points que l'on ajoute ou que l'on retranche au jet de dé.

Comment le meneur de jeu choisit-il le ou les modificateurs ?

Pour choisir le ou les modificateurs d'un test d'aptitude, le meneur de jeu se base sur la liste de modificateurs ci-dessous et choisit celui ou ceux qu'il juge applicables.

Liste des modificateurs

Modificateur de	*Applicable si :*
Confort	*Les conditions de l'action sont particulièrement propices, agréables ou inconfortables.*
Facilité	*L'action est répétitive ou a souvent été réussie.*
Fatigue	*Le personnage est fatigué.*
Mouvement	*Un déplacement quelconque perturbe le bon déroulement de l'action.*
Visibilité	*L'action a lieu dans de mauvaises conditions de visibilité.*

Comment le meneur de jeu décide-t-il de la valeur d'un modificateur ?

Un modificateur a une valeur variant entre -3 et +3. Par convention, on parle de bonus si la valeur est positive et de malus si elle est négative. Le meneur de jeu décide du nombre de points en se basant sur l'échelle suivante : peu = 1, moyen = 2, beaucoup = 3.

La valeur d'un modificateur		
Modificateur de	*C'est un*	*Points à ajouter au jet de dé*
Confort	*Bonus*	*1 à 3*
	ou malus	*-1 à -3*
Facilité	*Bonus*	*1 à 3*
Fatigue	*Malus*	*-1 à -3*
Mouvement	*Malus*	*-1 à -3*
Visibilité	*Malus*	*-1 à -3*

Exemple :

Une action se déroulant dans une situation un peu plus confortable que la normale reçoit un bonus de 1 ; une situation beaucoup plus confortable reçoit un bonus de 3.

Dans des conditions où la visibilité est un peu moins bonne que la normale, le test d'aptitude se fera avec un malus de -1 ; une visibilité mauvaise donnera un malus de -2 et une visibilité très mauvaise, un malus de -3.

Exemple :

Sire Galeai est à bord d'un bateau qui traverse le Lir dans de difficiles conditions atmosphériques.

Sire Galeai: Je profite de la traversée pour signer les différents rapports à l'attention du roi Casmir.

Mdj : Cela risque d'être très difficile de faire une signature propre, il y a une bonne houle et le bateau tangue fortement.

Sire Galeai : Peu importe, je ne suis pas un manche en calligraphie.

Mdj : D'accord, signer proprement, c'est une action simple. La difficulté est de 0. Comme le mouvement du bateau est vraiment important, tu auras un malus de -3.

Mis à part le mouvement du bateau, rien n'empêche Sire Galeai de signer ses rapports. C'est pourquoi le meneur de jeu décide de donner une difficulté à ce test.

Il décide aussi que le mouvement du bateau est fort mais pas suffisamment pour rendre impossible l'action de Sire Galeai (si cela avait été le cas, le meneur de jeu l'aurait dit et ne demanderait pas un test d'aptitude).

Sire Galeai a d10 dans son aptitude « calligraphie »

La difficulté est de 0. Le malus de mouvement est de -3.

Le résultat du dé est 4.

On retire 3 points du résultat ce qui donne 1, le test est réussi.

Le meneur de jeu peut annoncer à Sire Galeai que malgré la houle, il a signé proprement tous ses rapports.

Exemple :

Sire Guybrecard et Sire Forgelonde se retrouvent face à face sur un champ de bataille avec l'intention d'en découdre.

Le premier n'a pas dormi depuis deux jours et le second est chargé comme un mulet.

Mdj : Sire Guybrecard, tu vois Sire Forgelonde arriver au beau milieu de la mêlée. Il est armuré des pieds à la tête et porte en bandouillère pas moins d'une demi-douzaine de larges besaces.

Sire Guybrecard : Il a sûrement prévu de dépouiller les morts après la bataille - « Halte là, perfide engeance du Malin, traître, tes derniers pas viennent de t'amener devant mon épée ! » - Je pars à l'attaque.

Sire Forgelonde : « Parle pour toi, lourdaud, tu vas goûter au fer de ma hache » - Je fonce vers lui et je lui fends le crâne.

Mdj : Nous allons voir. Chacun va me jeter son dé de combat approprié. Sire Guybrecard, le manque de sommeil se fait sentir ; tu auras un malus de -2. Sire Forgelonde, tu es tellement chargé que ton jet de dé aura un malus de -3.

Comme Sire Guybrecard n'a pas dormi depuis deux jours, le meneur de jeu le juge fatigué et lui donne un malus de fatigue de -2. Sire Forgelonde, avec son armure et l'ensemble de ses sacs, est dans une position très inconfortable pour combattre et le meneur de jeu décide qu'il recevra un malus de confort de -3.

Sire Guybrecard a d10 dans son aptitude « combat à l'épée ». Son malus de fatigue est de -2.

Sire Forgelonde a d8 dans son aptitude « combat à la hache ». Son malus de confort est de -3.

Le résultat du jet de dé de Sire Guybrecard est 5. On retire 2 du résultat ce qui donne 3.

Celui de Sire Forgelonde est 3. On retire 3 du résultat, ce qui donne 0.

Le résultat du dé de Sire Guybrecard est supérieur à celui de Sire Forgelonde, Sire Guybrecard remporte l'opposition.

Si plusieurs modificateurs peuvent être appliqués, lequel doit-on choisir ?

Lorsque plusieurs modificateurs sont applicables, on additionne leurs valeurs. Cela reste néanmoins au bon vouloir du meneur de jeu qui appréciera la situation et évitera d'employer plusieurs modificateurs pour une même raison.

Exemple :

Dans le premier exemple ci-dessus, Sire Galeai est gêné par la houle du bateau. Le meneur de jeu utilise le malus de mouvement. Comme Sire Galeai se trouve dans une situation très inconfortable pour écrire, le meneur de jeu pourrait ajouter aussi un malus de confort de -3. Cet inconfort étant dû au mouvement du bateau, le meneur de jeu décide de n'appliquer que le malus de mouvement.

Exemple :

Sire Guybrecard est un archer émérite au service du roi Audry de Dahaut. Il participe à une chasse dans les domaines royaux.

Mdj : Alors que tu avances sur une sente, tu vois à trente pas de toi, un superbe cerf quelque peu masqué par un sous-bois.

Sire Guybrecard : J'encoche une flèche aussi vite que possible et je tire l'animal.

Mdj : La brusquerie de ton geste fait s'enfuir le cerf, mais il est toujours à portée lorsque tu décoches ta flèche. La difficulté de ce tir est 3. L'animal bouge, le bois est touffu ce qui n'améliore pas la visibilité. Cela te fera un malus de -3.

Le meneur de jeu considère que le cerf vient de commencer sa course et ne se déplace pas encore trop vite. Il décide d'appliquer un malus de mouvement de -2. Le bois étant touffu, il décide aussi d'appliquer un malus de visibilité de -1.

Sire Guybrecard a d20 dans son aptitude « tir à l'arc ».

La difficulté est de 4. Le total des malus de mouvement et de visibilité est -3.

Le résultat du dé est 15.

On retire 3 points du résultat ce qui donne 12, le test est réussi.

Le meneur de jeu peut annoncer à Sire Guybrecard que sa flèche a touché l'animal.

Je suis un meneur de jeu débutant, existe-t-il une méthode pour savoir quels modificateurs employer ?

La seule bonne méthode à laquelle un meneur de jeu débutant peut se fier est avant tout de faire appel à son bon sens. Si vous vous sentez perdu, utilisez la table donnée page 326.

Quels modificateurs employer ?

Posez-vous ces questions :	*Si la réponse est oui, appliquez :*
Le personnage porte-t-il ou utilise-t-il quelque chose qui lui rend l'exécution de l'action plus agréable ?	*Bonus de confort*
Le personnage se trouve-t-il dans un lieu familier ?	*Bonus de confort*
Le personnage a-t-il apporté un soin particulier au lieu où il se trouve ou au matériel qu'il va utiliser ?	*Bonus de confort*
Le personnage a-t-il l'avantage de la surprise ?	*Bonus de confort*
Le personnage porte-t-il ou utilise-t-il quelque chose qui le gêne ?	*Malus de confort*
Les conditions atmosphériques (chaleur, froid, humidité ou vent) sont-elles particulièrement désagréables ou ont-elles rendu le lieu de l'action désagréable ou incertain ?	*Malus de confort*
L'action est-elle répétitive ?	*Facilité*
L'action est-elle régulièrement réussie par le personnage ?	*Facilité*
Le personnage est-il fatigué ?	*Fatigue*
Le personnage se déplace-t-il ?	*Mouvement*
L'action est-elle perturbée par le déplacement ou le mouvement de quelque chose ou de quelqu'un ?	*Mouvement*
Le personnage vise-t-il une cible mobile ?	*Mouvement*
Les conditions de visibilité sont-elles défavorables (pluie, brume, manque de lumière, obstacles à la vue) ?	*Visibilité*

1.3 Les ressources

Que sont les ressources ?

Les ressources sont une mesure de l'énergie dont dispose un personnage. Sous ce terme d'énergie sont regroupés différents facteurs, par exemple la vivacité, le tonus et la force de caractère. C'est dans cette énergie qu'un personnage peut puiser pour essayer de se surpasser. C'est-à-dire tenter de réussir quelque chose d'exceptionnel. On peut imaginer les ressources comme un réservoir d'héroïsme.

Combien existe-t-il de ressources ?

Il existe quatre ressources. Il s'agit de l'**altruisme**, le **désir**, la **fougue** et la **survie**.

À quoi servent les ressources ?

Les ressources servent à modifier le résultat d'une action. Elles se présentent sous la forme d'une réserve de points dont le personnage peut user à sa convenance. Chaque ressource n'est disponible que dans un certain type de situation: les points d'altruisme sont utilisés quand le personnage agit pour aider autrui, les points de désir quand le personnage est motivé par sa cupidité ou sa libido, les points de fougue quand le personnage agit sous le coup de la colère ou est animé d'une grande volonté de vaincre et les points de survie quand la vie du personnage est en jeu.

Qui a des ressources ?

Tous les personnages des joueurs ont des ressources. Certains intervenants importants ou hors du commun que pourront rencontrer les personnages durant leurs aventures peuvent aussi en disposer, au gré du meneur de jeu.

Comment mesure-t-on une ressource ?

A chaque ressource correspond un chiffre allant de 0 à 5. Plus la valeur d'une ressource est élevée, meilleure elle est.

Comment utilise-t-on une ressource ?

Les points de ressource sont utilisés pour modifier le prochain jet de dé d'un personnage. C'est le joueur qui décide de la ressource et du nombre de points utilisés. Le meneur de jeu se contente de lui dire si la situation le permet. Le nombre de points utilisés doit être annoncé avant de jeter le dé.

Exemple :

Sire Edwin et Maître Traulkuhius voyagent à cheval sur une dangereuse route de montagne. Le cheval de Maître Traulkuhius fait un écart et précipite le malheureux dans l'à-pic que longe la route. Traulkuhius se rattrape de justesse.

Mdj : Traulkuhius, tu t'es accroché à une longue racine. Tu l'entends craquer et tu sens qu'elle ne soutiendra pas longtemps ton poids généreux.

Sire Edwin : Je me précipite! J'attrape sa main et je tire de toutes mes forces.

Mdj : Traulkuhius pèse largement plus que toi. Il est lourdement chargé. La difficulté est de 6 et tu es dans une situation peu confortable. Cela te vaudra un malus de confort de -1.

Sire Edwin : Je n'ai que d6 en force. Je vais donc utiliser 3 points d'altruisme - « Hardi ! Maître Traulkuhius, je ne vous laisserai point tomber ».

Mdj : D'accord pour 3 points d'altruisme. Teste ta « force ».

Le meneur de jeu a jugé l'action très difficile. Traulkuhius avec tous ses habits et son large sac dépasse les cent kilos. Se jeter sur la main de quelqu'un et se démener pour qu'il ne tombe pas est inconfortable. Ce qui explique le malus de confort de -1.

Sire Edwin agissant pour aider Traulkuhius, le meneur de jeu accepte l'utilisation de points d'altruisme.

Sire Edwin a d6 dans son aptitude « force ».

La difficulté est de 6, le malus de confort est de -1.

Le résultat du dé est 5.

On retire 1 point du résultat ce qui donne 4. On ajoute les 3 points d'altruisme ce qui donne 7, le test est réussi.

Le meneur de jeu peut annoncer à Sire Edwin qu'il réussit à hisser Maître Traulkuhius.

Quand utilise-t-on des points de ressources ?

Les points de ressources sont utilisables uniquement pendant des **moments de tension**. C'est-à-dire durant des situations où les événements et les actions que va entreprendre le personnage peuvent avoir des conséquences importantes pour son existence ou celle d'autres personnes.

Quelques moments de tension

- Etre acculé au pied d'une falaise par une meute de loups.
- Etre impliqué dans un combat.
- Voir un ami en danger.
- S'intéresser à une femme superbe qui ne semble pas juger désagréable un éventuel exercice érotique.

Peut-on utiliser ses ressources pour modifier le jet de dé de quelqu'un d'autre ?

Non, les ressources d'un personnage ne peuvent être utilisées que pour modifier ses propres jets de dé. On ne peut ni prêter des points de ressources à un autre personnage ni en utiliser pour modifier un jet de dé autre que le sien.

Combien de points de ressource peut-on utiliser ?

Pour savoir combien de points de ressources on peut utiliser pour modifier un jet de dé, il suffit d'appliquer la méthode suivante :

On peut utiliser :
- Autant de points que l'on en a dans sa ressource.
- Pas plus que la moitié du dé que l'on va jeter.
- Pas plus que le total actuel de ses points de ressources.

Le total des points de ressources

C'est la somme des points des quatre ressources du personnage (altruisme, désir, fougue et survie). Ce total indique au joueur combien de points son personnage dispose pour modifier un jet de dé. Chaque point de ressource utilisé diminue le total de un.

Quand ce total arrive à zéro, le personnage ne peut plus utiliser ses ressources.

Le total actuel des points de ressources est donc le total de ces points au moment où le dé va être lancé.

Exemple :
Reprenons l'exemple précédent où Sire Edwin utilise des points d'altruisme pour sauver son ami Traulkuhius.
Sire Edwin a 4 points en altruisme, 1 en désir, 2 en fougue et 3 en survie. Le total de ses points de ressources est de 10.
Il n'a pas encore utilisé ses ressources, son total actuel est donc toujours de 10.
Lorsque vient le moment de tester sa « force », Sire Edwin peut
- utiliser 4 points d'altruisme,
- mais pas plus que la moitié de son d6 de force, ce qui donne 3,
- et ce qui n'est pas plus que les 10 points de son total actuel.
Sire Edwin ne peut donc utiliser que 3 points d'altruisme.

Si j'ai un d4-1 dans une aptitude, combien de points de ressources puis-je utiliser ?

Pour une aptitude à d4-1, le maximum de points de ressources utilisables est de 1.

Si la situation s'y prête, est-il possible d'utiliser plusieurs ressources en même temps ?

Non, il n'est pas possible d'utiliser plusieurs ressources pour modifier un jet de dé. Le meneur de jeu doit indiquer quelles ressources peuvent être utilisées et c'est au joueur de décider laquelle il emploie.

Si le meneur de jeu est confronté à une ambiguïté, peut-il utiliser une méthode simple pour savoir quelle ressource doit être utilisée ?

S'il est confronté à une ambiguïté, le meneur de jeu doit d'abord faire appel à son bon sens. Il peut sinon utiliser la table ci-dessous. Il suffit au meneur de jeu d'en suivre l'ordre et de répondre aux questions posées par oui ou par non. La première réponse positive indique quelle ressource utiliser.

S'il répond par la négative aux trois premières questions, la ressource à utiliser est automatiquement la fougue.

Utilisation d'une ressource

Questions	*Si la réponse est oui, utiliser :*
S'agit-il d'une situation où le personnage est en danger immédiat de mort ?	*Survie*
S'agit-il d'une situation où le personnage est motivé par une envie ?	*Désir*
S'agit-il d'une situation où le personnage agit pour aider autrui ?	*Altruisme*
Aucune des trois situations précédentes ne s'applique	*Fougue*

Mon personnage a 5 points en survie. Une fois qu'il les a tous utilisés, peut-il toujours faire appel à la survie ou doit-il employer une autre ressource ?

La valeur d'une ressource ne donne que le nombre maximum de points utilisables pour modifier un jet de dé. La valeur d'une ressource ne varie pas, c'est le total des points de ressource qui diminue. Un personnage peut utiliser sa survie – et ses autres ressources – autant qu'il le désire, jusqu'à ce que le total de ses points arrive à 0.

Exemple :
Rodold l'ulf a imprudemment décidé d'emprunter un chemin qui s'enfonce au milieu de Tantrevalles. Il se retrouve nez à nez avec un ogre imposant. Malgré une âpre discussion, la créature ne semble pas revenir sur sa décision de faire du malheureux son prochain souper.
Rodold : Je ne reste pas une seconde de plus. Je me retourne et je m'enfuis.
Mdj : Bien, l'ogre fait plus de deux fois ta taille. Si tu te mets à courir, il aura vite fait de t'attraper.
Rodold : Heu, oui. Mais je vais courir dans tous les sens, je l'évite, je change de direction brusquement. Je me dirige vers la zone la plus touffue de la forêt et je vais utiliser des points de survie.

Mdj : D'accord.
Rodold : Je vais ajouter 4 points de survie. Je fais... 6 ce qui me donne au total 10.
Mdj : C'est bien, l'ogre ne réussit pas à t'attraper mais il est toujours sur tes talons. Fais un autre test.
Rodold : J'ajoute 4 points de survie. Je fais... 8 ce qui donne 12.
Mdj : Toujours bien, tu entends les vociférations de l'ogre mais tu ne sens pas le contact de ses mains. Fais un autre test.
Rodold : J'ai déjà dépensé 8 points sur mes 11. Je fais le prochain test qu'avec 3 points de survie. Cela fait 10.
Mdj : Bien. L'ogre ne t'a toujours pas eu. Fais un autre test.
Rodold : Je n'ai plus de points de ressource. J'ai fait 2.
Mdj : Pas de chance. L'ogre te rattrape et te mets sous son bras.
Rodold : « Au secours, à l'aide, à moi. Messire, pitié, ma chair est flasque, je n'ai aucun goût, vous allez mal me digérer... »

Mon personnage a 2 points en fougue, cela veut-il dire qu'il doit toujours dépenser 2 points quand il utilise cette ressource ?

Non, c'est toujours le joueur qui décide le nombre de points de ressources employés pour modifier un jet de dé. Dans ce cas précis, lui seul décide s'il en utilise 0, 1 ou 2.

Quand une action a lieu durant un moment de tension, doit-on obligatoirement utiliser des points de ressources ?

Non, c'est toujours le joueur qui décide s'il va utiliser ou non des points de ressources.

Les ressources reflètent-elles l'état d'esprit d'un personnage ?

Les ressources reflètent le comportement et les inclinations naturelles d'un personnage. Ce sont des lignes conductrices qui peuvent permettre à un joueur débutant de mieux interpréter son personnage. Avec un 0 en altruisme, il pourra se considérer comme un fieffé égoïste et avec un 5 en désir, il pourra préférer se comporter d'une manière instinctive basée essentiellement sur sa satisfaction personnelle.

Comment récupère-t-on des points de ressources ?

Les points de ressources utilisés sont récupérés après les moments de tension, une fois que le calme est rétabli. Le personnage doit avoir le temps de se remettre de ses émotions avant de revenir à son total initial. C'est au meneur de jeu de décider le temps nécessaire pour cela en fonction de ce que le personnage a vécu. Ce temps de récupération ne devrait pas excéder un quart d'heure.

A quel rythme, les points de ressources sont-ils récupérés ?

La récupération des points de ressources n'est pas progressive. Un personnage récupère soit tous les points de ressources qu'il a utilisé soit aucun. C'est quand le meneur de jeu lui annonce qu'il s'est remis de ses émotions que le personnage retrouve le total initial de ses points de ressources.

Que se passe-t-il si un nouveau moment de tension survient et que mon personnage n'a pas encore récupéré ses points de ressources ?

Si un moment de tension arrive alors que le meneur de jeu n'a pas encore annoncé au personnage qu'il a récupéré ses points de ressources, celui-ci n'en a récupéré aucun.

1.4 Le personnage

Comment crée-t-on un personnage ?

La création d'un personnage se fait en quatre étapes.

1. Le meneur de jeu va vous donner le nombre de vos points de création.
2. Vous allez déterminer votre milieu social.
3. Vous allez choisir votre métier, votre nationalité et votre âge.
4. Vous allez acheter vos aptitudes et vos ressources.

Combien de temps faut-il pour créer un personnage ?

La création d'un personnage peut prendre entre vingt et quarante-cinq minutes.

Comment le meneur de jeu détermine-t-il le nombre de points de création ?

Le meneur de jeu détermine le nombre de points de création en se basant sur le scénario ou la campagne qu'il désire faire jouer et sur la puissance des personnages qu'il désire y voir. Un bon personnage peut être créé avec 100 points ; vers 180 points, il devient exceptionnel et nécessite un meneur de jeu plutôt expérimenté ; en dessous de 60 points, il est difficilement jouable.

A quoi servent les points de création ?

Les points de création servent à acheter les dés des aptitudes et les points de ressources.

Comment dois-je faire pour connaître le milieu social de mon personnage ?

Le milieu social se détermine au moyen d'une table. Il suffit de lancer un d10 et de consulter la table ci-dessous.

Dans cette table, à quoi sert la colonne « Vous gagnez » ?

La colonne « Vous gagnez » indique ce que vous rapporte votre milieu social. C'est-à-dire un certain nombre de points de création et d'aptitudes qui sont placées gratuitement à d4-1.

Comment dois-je faire pour choisir le métier de mon personnage ?

La table de la page ci-contre indique, par milieu social, les métiers disponibles. Il suffit de se reporter à la colonne qui vous concerne et de choisir librement.

Milieu social

Sur un résultat de :	*Vous êtes d'un milieu social :*	*Vous gagnez :*
1 à 3	*Bas*	*2 points de création et 1 aptitude personnelle à d4-1*
4 à 8	*Moyen*	*6 points de création et 2 aptitudes personnelles à d4-1*
9 à 10	*Elevé*	*10 points de création et 3 aptitudes personnelles à d4-1*

Métiers suivant le milieu

Bas	Moyen	Elevé
Barbier	Architecte	Chevalier
Bateleur	Artisan	Conseiller
Berger	Bourreau	Courtisan
Bûcheron	Charlatan	Noble
Conteur	Chasseur	Tyros
Employé	Cuisinier	
Marchand ambulant	Erudit	
Marin	Héraut	
Mendiant	Marchand	
Ménestrel	Médecin	
Novice	Officier	
Ouvrier	Preneur de pillard	
Paysan	Religieux	
Ribaud	Serviteur	
Soldat		
Voleur		

Où puis-je trouver une description des métiers ?

Une courte description des métiers se trouve à la page 376. Ces descriptions permettent de mieux cerner le champ d'action de l'aptitude « métier ».

Comment dois-je faire pour choisir la nationalité de mon personnage ?

La table ci-dessous donne une liste exhaustive des nations des Isles Anciennes, Skaghane mis à part. Il est aussi possible de choisir un pays continental comme par exemple l'Aquitaine, la Bretagne ou l'Irlande.

Comment dois-je faire pour choisir l'âge de mon personnage ?

Choisissez l'âge que vous trouvez le plus appropriépour votre personnage. Non pas uniquement en termes de jeu mais bien en pensant à ce qui serait le plus logique pour le métier que vous lui aurez choisi.

Nationalité

Blaloc	Pomperol
Caduz	Scola
Dahaut	Troicinet
Dascinet	Ulfland du Nord
Godélie	Ulfland du Sud
Lyonesse	Ys

Comment dois-je acheter les aptitudes de mon personnage ?

Les aptitudes s'achètent avec les points de création selon le barème ci-dessous.

Plus le dé attribué est grand, meilleur votre personnage sera. Les aptitudes naturelles et communes sont automatiquement à d4-1 sans que pour cela vous ayez besoin de dépenser des points de création.

Les aptitudes personnelles sont de base sans valeur. Il n'y a pas de limite au nombre d'aptitudes que vous pouvez posséder ; tant que vous avez des points de création vous pouvez en acquérir.

Comment dois-je acheter mes points de ressources ?

Les ressources s'achètent avec les points de création. Un point de ressource vaut quatre points de création.

Quels sont les maximums et les minimums que je peux donner à une ressource ?

Une ressource ne peut pas avoir une valeur supérieure à cinq. Sa valeur minimale est de zéro.

Et maintenant...

Votre meneur de jeu va vous donner encore deux informations importantes : une liste de ce que votre personnage possède et de combien d'argent il dispose dans son escarcelle. Maintenant, vous êtes prêts à jouer. Pour vous aider vous trouverez un exemple de création de personnage à la page suivante.

Barème d'achat des aptitudes

Type d'aptitude	Valeur à atteindre d4-1	d4	d6	d8	d10	d12	d20	d30
personnelle	10	14	16	18	20	22	30	40
naturelle, commune ou personnelle donnée gratuitement à d4-1	-	4	6	8	10	12	20	30

Exemple de création de personnage

Crystel veut créer un personnage pour jouer à Lyonesse.

1. Le meneur de jeu lui annonce qu'elle dispose de 100 points de création.

2. Elle lance un d10 pour déterminer le niveau social de son personnage. Elle obtient un 5, le personnage vient d'un milieu ***moyen****. Elle gagne 6 points de création supplémentaires (elle dispose maintenant de 106 points de création) et a deux aptitudes personnelles au niveau d4-1.*

*3. Crystel choisit le métier d'****artisan*** *et plus précisement celui d'****orfèvre****. Elle choisit de venir du* ***Dascinet*** *et donne un âge de* ***26 ans*** *à son personnage.*

4. Crystel commence par acheter les aptitudes naturelles de son personnage. Elle veut que son personnage soit très adroite et plutôt avenante. Elle dépense 20 points pour placer son « adresse » et son « charme » à d10. Elle estime ensuite qu'elle sera moins forte que la moyenne et aura les sens peu développés, elle attribue donc d4-1 aux aptitudes « force » et « sens », ce qui ne lui coûte rien car la valeur minimale des aptitudes naturelles et communes est de d4-1. Pour sa « discrétion », son « mouvement » et sa « résistance », Crystel choisit une valeur moyenne soit d4. Cela lui coûte 12 points.

Crystel a utilisé 32 points pour l'achat des aptitudes naturelles. Il lui reste encore 74 points à répartir entre ses aptitudes communes et personnelles ainsi que pour ses points de ressources. Pour les aptitudes communes, elle choisit les valeurs suivantes : « cuisine d6 »(coût 6), « équitation d6 » (coût 6), « escalade » d4-1 (coût 0), « expérience » d6 (coût 6), « métier » d12 (coût 12), « savoir-vivre » d6 (coût 6) et finalement « soins d4-1 » (coût 0). Le tout pour un total de 36 points.
Crystel n'a pas besoin de prendre l'aptitude personnelle « artisanat orfèvrerie », car elle est couverte par son aptitude « métier ». Pour étoffer son personnage, elle décide de prendre l'aptitude personnelle « négoce » à d4 (coût 14). Elle a droit, vu son niveau social moyen, à deux aptitudes personnelles à d4-1, elle choisit « tradition orale » et « itinéraires ». Elle augmente « itinéraires » jusqu'à d4 (coût 4).

5. Il reste maintenant 20 points de création pour les ressources. Crystel met 2 en désir (coût 8), 2 en fougue (coût 8), 1 en survie (coût 4) ce qui lui donne 5 pour le total de ses points de ressources.

Crystel a maintenant fini la création de son personnage.
Son meneur de jeu lui donne la liste de ses possessions et son argent.
Crystel est prête à jouer.

2. La pratique – Situations naturelles

2.1 Introduction

Vous connaissez maintenant les bases des règles de ce jeu. Ce chapitre va vous expliquer comment les mettre en pratique dans les situations les plus courantes d'une partie de jeu de rôle. Ces situations vous sont présentées par ordre alphabétique ce qui devrait simplifier la tâche du meneur de jeu confronté à la sempiternelle question : comment puis-je résoudre cette situation ?

2.2 Combat

Le combat est l'une des manières les plus courantes qu'ont certains personnages de régler les situations problématiques ou conflictuelles. Même si les scénarios de Lyonesse ne privilégient pas cette forme d'expression, le combat est sans nul doute une des applications des règles que le meneur de jeu se doit de bien maîtriser.

Quelles aptitudes utilise-t-on pour résoudre un combat ?

Pour résoudre un combat, le meneur de jeu fait appel aux aptitudes « combat... » ou « force » des antagonistes. Il choisit « combat... » lorsqu'un combattant emploie une arme et « force » lorsque celui-ci est désarmé.

Que signifient les points de suspension de l'aptitude « combat... »?

Les points de suspension de l'aptitude « combat... » signifient qu'il est nécessaire de préciser quelles catégories d'armes l'aptitude couvre. Ainsi, il est possible qu'un personnage ait plusieurs aptitudes « combat... ».

Avec d4-1 et d4 dans l'aptitude « combat... », un personnage peut utiliser indifféremment bâton, bouclier, épée, hache, marteau, masse, poignard et pique. Au-delà du d4, il devra progresser aptitude par aptitude en les précisant. Les catégories fléau, hallebarde et lance qui concernent des armes particulières s'achètent séparement.

Il existe neuf catégories d'armes pour préciser l'aptitude « combat... » .

Les 9 catégories d'armes

Bâton
Bouclier
Épée
Fléau
Hache/Marteau/Masse
Hallebarde
Lance
Pique
Poignard

Exemple :
Sire Edwin est chevalier de Lyonesse. C'est un combattant habile et redouté qui maîtrise de nombreuses armes.
Il dispose des aptitudes « combat... » suivantes :

combat ...	*d4*
combat au bouclier	*d20*
combat à l'épée	*d12*
combat au fléau	*d10*
combat à la hache/marteau/masse	*d8*
combat à la lance	*d10*
combat à la pique	*d8*
combat au poignard	*d12*

Lewglon est homme d'armes au palais du Haidion.
Il dispose des aptitudes « combat... » suivantes :

combat...	*d4*
combat à la hallebarde	*d6*

Comment le meneur de jeu résout-il un combat ?

Le combat est une situation où chacun des participants interfère sur le test d'aptitude de son adversaire. Pour le meneur de jeu, cela signifie qu'il doit opposer les aptitudes des combattants : chacun lance un dé et les résultats sont comparés.

Cette opposition des aptitudes se nomme une passe d'armes. Etre le gagnant d'une passe d'armes, c'est-à-dire celui dont le résultat du dé est le plus grand, a deux conséquences possibles :

- Le gagnant prend l'avantage
ou
- Le gagnant blesse son adversaire.

Que signifie prendre l'avantage ?

Prendre l'avantage veut dire qu'un combattant s'est placé dans une position où il peut occasionner des dommages. Avoir l'avantage est une condition obligatoire pour blesser son adversaire.

Exemple :
Lors d'un tournoi, Sire Edwin affronte courtoisement à l'épée Sire Pridelot, chevalier de Lombardie.
Mdj : Vous êtes dans la lice. Tu remarques, Pridelot, que le bras d'Edwin porte une faveur, peut-être de Dame Devonet.
Sire Pridelot : Ça ne lui évitera pas la défaite. Il va déguster !
Mdj : On verra. Lancez vos dés de « combat à l'épée ».
Sire Pridelot : Pour moi, c'est un 8.
Sire Edwin : Et voila un 10.
Mdj : Sire Edwin prend l'avantage. Allez-y pour une autre passe d'armes.
Sire Pridelot : Zut ! J'ai fait un 4.
Sire Edwin : Moi un 8. - « Désolé, Messire, mais vous êtes touché. »
Sire Pridelot a son aptitude « combat à l'épée » à d10.
Sire Edwin a la sienne à d12.
Pour la première passe d'armes
Le résultat du jet de dé de Sire Pridelot est 8.
Celui de Sire Edwin est 10.
Le résultat du dé de Sire Edwin est supérieur à celui de Sire Pridelot, Sire Edwin gagne la passe d'armes et prend l'avantage.
Pour la deuxième passe d'armes
Le résultat du jet de dé de Sire Pridelot est 4.
Celui de Sire Edwin est 8.
Sire Edwin gagne cette deuxième passe d'armes. Comme il a l'avantage, il blesse Sire Pridelot.

Que se passe-t-il si les jets de dés d'une passe d'armes sont égaux ?

Une passe d'armes dont les jets de dés sont égaux indique que la situation n'a pas changé. Personne n'a réussi à améliorer sa position. Pour les antagonistes, cela signifie :

- Que celui qui avait l'avantage le conserve
ou
- Que personne n'a l'avantage.

Exemple :
Reprenons l'exemple précédent et imaginons que le combat de Sire Edwin et de Sire Pridelot se soit déroulé différemment.
Pour la première passe d'armes
Le résultat du jet de dé de Sire Pridelot est 5.
Celui de Sire Edwin est aussi de 5.
Les résultats des jets de dés sont égaux.
Personne ne prend l'avantage.
Pour la deuxième passe d'armes
Le résultat du jet de dé de Sire Pridelot est 6.
Celui de Sire Edwin est 10.
Le résultat du dé de Sire Edwin est supérieur à celui de Sire Pridelot, Sire Edwin gagne la passe d'armes et prend l'avantage.
Pour la troisième passe d'armes
Le résultat du jet de dé de Sire Pridelot est 2.
Celui de Sire Edwin est aussi de 2.
Les résultats des jets de dés sont égaux.
Sire Edwin conserve l'avantage.

Combien de passes d'armes faut-il pour résoudre un combat ?

Le nombre de passes d'armes nécessaires pour résoudre un combat n'est pas fixe. Il n'est pas prévisible non plus.

Que se passe-t-il lorsqu'un des combattants est blessé ?

Le meneur de jeu détermine si le combattant peut poursuivre le combat. Il se réfère pour cela à la rubrique Dommages de ce chapitre, page 337

Comment sait-on qu'un combat est terminé ?

Un combat se poursuit jusqu'à ce qu'un des participants soit mis hors de combat ou meure. Un combat peut aussi s'arrêter lorsque tous les antagonistes l'ont décidé.

Un combat de personnes désarmées se traite-t-il de la même manière qu'un combat « normal » ?

Un combat se résout toujours de la même manière que les participants soient armés ou désarmés. La seule différence est dans l'aptitude utilisée : « combat... » dans le premier cas, « force » dans l'autre.

Exemple :
A la foire de Montjeu, Rodold, le marchand ulf, interrompt brutalement les agissements d'un voleur bien audacieux.
Mdj : Tu viens de botter les fesses du malandrin qui fouillait ta carriole. Il se retourne promptement et il te fonce dessus.
Rodold : Il va voir de quel bois je me chauffe. Je l'empêche de passer et je lui assène encore quelques bons coups de poing et de pied. - « A moi ! On me vole ! »
Mdj : D'accord, jette ton dé de « force », le voleur fera de même.
Rodold ne porte pas d'armes. C'est pourquoi le meneur de jeu lui fait utiliser son aptitude « force ».
C'est la même chose pour le voleur.
Rodold a son aptitude « force » à d4.
Le voleur a la sienne à d6.
Pour la première passe d'armes
Le résultat du jet de dé de Rodold est 1.
Celui du voleur est de 4.
Le résultat du dé de Rodold est inférieur à celui du voleur, le voleur gagne la passe d'armes et prend l'avantage.
Pour la deuxième passe d'armes
Le résultat du jet de dé de Rodold est 3.
Celui du voleur est 4.
Le voleur gagne cette deuxième passe d'armes. Comme il a déjà l'avantage, il blesse Rodold.

Et un combat entre une personne armée et une personne désarmée ?

Comme précédemment, un combat se résout toujours de la même manière que l'un des participants soit armé et l'autre désarmé. La seule nuance que peut apporter le meneur de jeu à cette situation est d'appliquer un malus de -3 au jet de dé de la personne désarmée. Il peut simuler ainsi le grand désavantage psychologique d'être « sans défense » face à une arme.

Si mon personnage n'a pas d'aptitude « combat... » peut-il quand même se battre avec une arme ?

Oui, même sans une aptitude « combat... », il est possible de se battre avec une arme. Le meneur de jeu doit considérer ce personnage comme désarmé : il utilise son aptitude « force » et il reçoit un malus de confort de -3 s'il est opposé à un adversaire armé et sachant se battre (i.e. qui possède une aptitude « combat... »). L'arme est prise en compte lorsque le personnage blesse son adversaire comme cela est expliqué dans la rubrique Dommages, page 337.

Que se passe-t-il si un personnage utilise un bouclier ?

Le bouclier peut s'utiliser de deux manières. En tant qu'arme de défense, il donne un bonus de confort au dé de l'arme principale. Ce bonus est déterminé par le dé d'aptitude « combat au bouclier ».

Bonus de confort du bouclier

d4 = 0	*d10/d12 = 2*
d6/d8 = 1	*d20/d30 = 3*

Sinon le bouclier peut être utilisé comme une arme normale toujours au moyen de l'aptitude « combat au bouclier ».

Que se passe-t-il si un personnage emploie deux armes ?

Un personnage qui emploie deux armes reçoit un bonus de confort au dé de l'arme principale. On considère que cette deuxième arme a une nature strictement défensive, il n'est donc pas possible de frapper son adversaire avec plusieurs armes. Le bonus est déterminé par le dé de « combat... » de la seconde arme.

Bonus d'une seconde arme

d4/d6 = 0	*d12/d20 = 2*
d8/d10 = 1	*d30 = 3*

2.3 Combat - situations complexes

Vos joueurs auront certainement une imagination débridée. Ils plongeront leurs personnages dans des situations que vous n'aurez pas prévues. Ils remarqueront qu'un combat ne se limite pas à un duel à mort entre deux combattants et vous demanderont plus de possibilités d'agir dans une situation de combat.

Cette rubrique, tout en conservant le côté simple de ces règles, devrait offrir quelques portes de sortie au meneur de jeu en difficulté.

2.3.1 Le combat « amical »

Comment faire si des adversaires décident de se battre sans vouloir se blesser ou se tuer ?

Si des personnages se battent sans avoir la volonté de se tuer, comme par exemple lors d'un entraînement, le meneur de jeu peut décider de ne pas appliquer les dommages.

2.3.2 Le combat contre plusieurs adversaires.

Comment résout-on un combat où un personnage a plus d'un adversaire ?

Que ce soit contre un ou plusieurs adversaires, un combat se résout toujours en opposant les aptitudes des combattants. Dans le cas où le nombre de ses adversaires serait supérieur à un, le personnage doit pouvoir opposer un dé à chacun. Il ne dispose pour cela que d'un seul moyen : diviser son dé.

Diviser son dé veut dire transformer, le temps d'un test, le dé de son aptitude « combat... » ou « force » en plusieurs dés. Cette transformation n'est possible qu'à deux conditions :

- Le joueur l'a décidé avant de jeter son dé d'aptitude
- L'aptitude est au moins à d8.

Comment un dé se divise-t-il ?

Un dé se divise en respectant une règle simple : il doit y avoir autant de faces sur le dé original que sur l'ensemble des dés issus de la division. Le tableau ci-dessous en donne quelques exemples.

Une fois un dé divisé, comment l'utilise-t-on ?

Une fois le dé de votre aptitude « combat... » ou « force » divisé, vous avez à disposition plusieurs dés que vous pouvez opposer à ceux de vos adversaires. Ils s'utilisent alors de manière tout à fait normale.

Divisions des dés

Ce dé :	*Peut se diviser en :*			
d8	*2d4*	-	-	-
d10	*1d4 et 1d6*	-	-	-
d12	*2d6*	*1d4 et 1d8*	*3d4*	-
d20	*2d10*	*1d8 et 1d12*	*2d4 et 1d12*	*etc...*
d30	*1d10 et 1d20*	*3d10*	*1d4 et 1d6 et 1d20*	*etc...*

Comme le montre ce tableau, le d4-1 n'est pas utilisable pour la division d'un dé. Par exemple, il n'est pas possible de voir d12 transformé en 4d4-1

Exemple :

Sire Galeai est en voyage dans la mer Etroite. Son navire suscite l'intérêt d'un long-bateau ska qui ne tarde pas à passer à l'abordage.

Mdj : Les skas ont posé le pied sur votre navire. Deux d'entre eux se dirigent vers toi, Sire Galeai.

Sire Galeai : « Taïaut ! Pour le Lyonesse et pour le Roi ! » - Je me lance au-devant d'eux l'épée au clair.

Mdj : Je te rappelle qu'ils sont deux. Il te faut diviser ton dé de « combat à l'épée ».

Sire Galeai : D'accord. Mon d10 devient d4 et d6. J'oppose le d6 à celui qui a l'air le plus costaud.

Mdj : Bien, jette tes dés, les skas vont faire de même.

Sire Galeai a son aptitude « combat à l'épée » à d10.

Comme il a deux adversaires, il choisit de diviser son d10 en 1d4 et 1d6.

Pour la première passe d'armes

Le résultat du jet du d4 de Sire Galeai est 4.

Celui du premier ska est 3.

Le résultat du dé de Sire Galeai est supérieur à celui du premier ska, Sire Galeai gagne la passe d'armes et prend l'avantage.

Le résultat du jet du d6 de Sire Galeai est 2.

Celui du second ska est 8.

Le résultat du dé du second ska est supérieur à celui de Sire Galeai.

Le second ska gagne la passe d'armes et prend l'avantage.

A la fin de la première passe d'armes, Sire Galeai a pris l'avantage sur le premier ska et l'a perdu face au second.

Lors de la prochaine passe d'armes, Sire Galeai a une chance de blesser le premier ska mais aussi d'être blessé par le second.

Que se passe-t-il si un personnage ne peut pas diviser son dé ?

Pour un personnage dont les aptitudes « combat... » ou « force » sont inférieurs à d8, il n'est pas possible de gérer un affrontement avec plusieurs adversaires.

Il ne peut opposer de dé qu'à un seul de ses adversaires, ce qui signifie qu'il ne pourra en combattre qu'un et qu'il sera automatiquement blessé par les autres.

Exemple :

Rodold le marchand fête ses dernières bonnes affaires à l'auberge du Cochon qui danse. *Le tapage qu'il fait ne semble pas plaire à tous les clients.*

Mdj : Trois gaillards quittent leur table et s'approchent de toi. Tu entends quelques clients les encourager à te mettre dehors.

Rodold : Je ne me laisserai pas faire. C'est un lieu public et j'ai le droit d'y faire tout le bruit que je désire. Je cogne ces abrutis.

Mdj : D'accord. Une petite bagarre commence. Ils sont trois, arrives-tu à diviser ton dé de « force » ?

Rodold : Non, même pas en deux. Mais je mets un grand coup dans l'entrejambe du premier qui me touche.

Mdj : Nous allons voir ça. Lance ton dé de « force », je fais de même pour les trois gaillards.

Rodold a son aptitude « force » à d6.

Il a trois adversaires, mais il ne peut pas diviser son dé.

Pour la première passe d'armes

Le résultat du jet de dé de Rodold est 4.

Celui du premier gaillard (le premier à toucher Rodold) est 3.

Le résultat du dé de Rodold est supérieur à celui du premier gaillard.

Rodold gagne la passe d'armes et prend l'avantage.

Rodold n'a pas d'autre dé.

Les deux autres gaillards le blessent automatiquement.

Que se passe-t-il si un personnage peut diviser son dé mais pas suffisamment pour s'opposer à tous ses adversaires ?

Un personnage qui ne peut pas opposer de dé à un adversaire est automatiquement blessé. Et ceci que le personnage puisse diviser son dé d'aptitude ou non.

Exemple :

Dans l'exemple précédent supposons que Rodold ait une aptitude « force » à d10.

Il peut diviser son d10 en un d4 et un d6. Ce qui lui permet d'affronter deux adversaires. Comme ceux-ci sont au nombre de trois, il pourra en combattre deux et sera automatiquement blessé par le troisième.

Le bonus de confort obtenu avec un bouclier ou une deuxième arme peut-il être divisé entre plusieurs adversaires ?

Le bonus de confort donné par un bouclier ou une deuxième arme peut être divisé contre plusieurs adversaires pour autant que l'aptitude « combat... » de l'arme principale le permette.

Exemple :

Le navire de Sire Guybrecard subit l'abordage d'un navire ska.

Sire Guybrecard : Je me suis préparé à l'abordage. J'ai ma masse dans la main droite et mon bouclier dans la gauche.

Mdj : D'accord, tes adversaires sont équipés chacun d'une longue épée. Ton aptitude « combat au bouclier » te donne un bonus de confort de 3.

Sire Guybrecard : Je mets 2 points de confort sur le premier dé et 1 point sur le deuxième.

Mdj : D'accord, jette tes dés.

Sire Guybrecard a son aptitude « combat à la masse » à d8 et son aptitude « combat au bouclier » à d20

Comme il a deux adversaires, il divise son d8 en 2 d4 et répartit son bonus de confort de 3 soit 2 et 1.

Pour la première passe d'armes

Le résultat du jet du premier d4 de Sire Edwin est 4.

On ajoute le bonus de confort de 2, ce qui donne 6.

Le résultat du jet du premier ska est 5.

Sire Edwin gagne la passe d'armes et prend l'avantage.

Le résultat du jet du second d4 de Sire Edwin est 2.

On ajoute le bonus de confort de 1, ce qui donne 3.

Le résultat du dé du second ska est 4.

Le second ska gagne la passe d'armes et prend l'avantage.

Est-ce le joueur ou le meneur de jeu qui décide comment un dé doit être divisé ?

Tout ce qui concerne la division d'un dé d'aptitude est du ressort du joueur. Il décide quand et comment diviser son dé. Le joueur peut modifier la division de son dé au début de chaque passe d'armes.

Exemple :

Sire Guybrecard est pris à parti par quatre bandits.

Mdj : Tes quatre adversaires passent à l'attaque.

Sire Guybrecard : OK. Je divise mon d20 en « combat à la hache ». Je mets d8 sur celui qui semble le plus fort et d4 sur les trois autres.

Mdj : Jette tes dés.

Sire Guybrecard : J'ai fait 2, 1, 4 et 3

Mdj : Les deux premiers prennent l'avantage sur toi, tu le prends sur les deux derniers. Passe d'armes suivante !

Sire Guybrecard : Je change mon d20 en deux d4 et deux d6. Les d6 vont contre ceux qui ont l'avantage.

Comment utilise-t-on une ressource avec un dé d'aptitude qui a été divisé ?

Les points de ressource sont utilisables, au bon vouloir du joueur, pour modifier ses jets de dés. Peu importe que le dé utilisé soit le résultat de la division d'un autre dé. Il est possible pour un personnage combattant trois adversaires de mettre des points de ressources sur chacun de ses jets de dés.

Exemple :

Sire Edwin protège Sire Nonus Roman, neveu du roi, d'une tentative d'assassinat.

Mdj : Trois personnages masqués viennent de pénétrer dans les appartements de Sire Nonus Roman. Heureusement que tu veillais, cela te laisse juste le temps de t'interposer.

Sire Edwin : « Arrière, gredins ou la mort sera votre compagne ! » - Je sors ma dague et je passe à l'attaque.

Mdj : Bien, comment divises-tu ton dé ?

Sire Edwin : Je n'ai pas vraiment le choix, je change mon d12 en trois d4. Mais j'ajoute deux points d'altruisme à chaque jet.

Mdj : D'accord pour les points d'altruisme. Enlève six points au total de tes ressources et jette tes dés.

Sire Edwin a son aptitude « combat au poignard » à d12. Il a trois adversaires et divise son d12 en trois d4.

Sa ressource altruisme est de 2 et le total de ses points de ressource est de 10. Il choisit de mettre 2 points d'altruisme sur chaque jet de dé soit 6 points qu'il déduit du total.

Pour la première passe d'armes,

Le résultat du jet du premier d4 de Sire Edwin est 4. On ajoute les 2 points d'altruisme ce qui donne un total de 6. Le résultat du jet de dé du premier assassin est 5. Sire Edwin gagne la passe d'armes et prend l'avantage. Le résultat du jet du second d4 de Sire Edwin est 2. On ajoute les 2 points d'altruisme ce qui donne un total de 4. Le résultat du jet de dé du second assassin est 4. Les résultats des jets de dés sont égaux. Personne ne prend l'avantage.

Le résultat du jet du troisième d4 de Sire Guybrecard est 3. On ajoute les 2 points d'altruisme ce qui donne un total de 5. Le résultat du jet de dé du dernier assassin est 7.

Le dernier assassin gagne la passe d'armes et prend l'avantage.

A la fin de cette première passe d'armes, le total des points de ressource de Sire Edwin est de 4. S'il le désire, il pourra encore utiliser son altruisme dans les prochaines passes d'armes mais il ne pourra pas dépenser plus de 4 points.

Les personnages des joueurs peuvent diviser leurs dés, en est-il de même pour tout le monde ?

Absolument, pouvoir diviser son dé de « combat... » ou de « force » n'est pas une particularité des personnages des joueurs. N'importe quel être ou créature du jeu peut faire de même.

Pendant un combat, comment le meneur de jeu doit-il gérer l'intervention d'un nouvel allié ou d'un nouvel ennemi ?

Un combat n'est qu'une succession de passes d'armes. Pour le meneur de jeu, l'arrivée d'une ou plusieurs personnes supplémentaires ne change pas la manière de résoudre un combat.

Exemple :

Sire Edwin accompagne Sire Galeai qui a été envoyé comme conseiller auprès du baron de Slute Skeme qui doit arbitrer un différend entre deux villages. L'arbitrage a tourné en pugilat général.

Mdj : Les hommes du baron se sont retirés tout en protégeant leur maître. Te voici seul au milieu d'une violente bagarre. Un paysan fonce vers toi, un bâton à la main.

Sire Galeai : Je n'ai pas d'armes. - « Ce vilain veut me tuer. Au secours ! »

Mdj : Personne ne semble t'entendre. Il te frappe. Jette ton dé de « force ».

Sire Galeai : J'ai fait 1.

Mdj : OK, le paysan prend l'avantage. Pour la deuxième passe d'armes, un bonhomme de grande taille vient lui prêter main-forte. Lui, par contre, n'a que ses poings.

Sire Galeai : « Pitié, vous vous méprenez, c'est le baron qui est responsable de tout. Je ne suis qu'un modeste fonctionnaire. » - Je ne peux pas diviser mon dé de force. Je l'oppose à celui qui a le bâton.

Mdj : Bien, tu prend l'avantage sur lui mais l'autre te blesse automatiquement.

Sire Galeai : « Au nom de Mithra, pitié ! » - J'implore leur pardon et je hurle aussi à l'aide.

Sire Edwin : Je me trouve pratiquement à côté de lui, puis-je intervenir dans son combat ?

Mdj : Faisable.

Sire Edwin : Alors j'utilise mon épée. Je divise mon d12 en un d4 et un d8. J'utilise le d8 contre celui qui a le bâton.

Mdj : Celui qui a le bâton est aveuglé par la fureur, il continue à frapper Sire Galeai. L'autre fait face à toi.

Le paysan au bâton a son aptitude « combat au bâton » à d6. Sire Galeai n'est pas armé. Il utilise son aptitude « force » qui est à d6 et il reçoit un malus de confort de -3.

Pour la première passe d'armes

Le résultat du jet du d8 de Sire Galeai est 1.
On retire 3 points du résultat, ce qui donne -2.
Le jet de dé du paysan au bâton est 5.
Le paysan gagne la passe d'armes et prend l'avantage.

Pour la deuxième passe d'armes

Un deuxième adversaire arrive dans le combat de Sire Galeai. Il n'a pas d'armes et utilise son aptitude « force » qui est à d6. Sire Galeai ne peut pas diviser son dé de « force » et choisit de l'opposer au paysan au bâton.
Le résultat du jet de dé de Sire Galeai est 6.
On retire 3 points du résultat, ce qui donne 3.
Le jet de dé du paysan au bâton est 2.
Sire Galeai gagne la passe d'armes et prend l'avantage.
Le deuxième adversaire de Sire Galeai le blesse automatiquement.

Pour la troisième passe d'armes

Sire Edwin vient prêter main forte à Sire Galeai. Il divise son d12 de « combat à l'épée » en un d4 et un d8. Il oppose le d8 au paysan au bâton.
Aucun de ses adversaires ne peut diviser son dé. Le paysan au bâton choisit de frapper Sire Galeai, l'autre sans arme s'oppose à Sire Edwin et reçoit un malus de confort de -3.
Le résultat du jet de dé de Sire Galeai est 3.
On retire 3 points du résultat, ce qui donne 0.
Le jet de dé du paysan au bâton est 5.
Le paysan au bâton gagne la passe d'armes et prend l'avantage.
Le résultat du jet du d4 de Sire Edwin est 4.
Le jet de dé du paysan désarmé est 4.
On retire 3 points du résultat, ce qui donne 1.
Sire Edwin gagne la passe d'armes et prend l'avantage.
Sire Edwin blesse automatiquement le paysan au bâton.

2.3.3 Le combat défensif

Comment faire si un personnage ne veut que se défendre et parer les coups de son adversaire ?

Un personnage qui décide d'uniquement se défendre doit l'annoncer au meneur de jeu avant de lancer son dé de « combat... » ou de « force ». Tant qu'il conserve cette attitude défensive, il ne peut pas blesser son adversaire : toutes les passes d'armes gagnées ne lui permettent que de gagner ou de conserver l'avantage.

Exemple :

Sire Guybrecard a fait une halte dans un village du Dahaut. Il interrompt une bagarre entre deux jeunes gens.

Mdj : Ton intervention semble avoir refroidi les ardeurs belliqueuses d'un des jeunes gens. L'autre ne semble pas s'être calmé. Dans sa main, tu vois un large marteau de forgeron. - « Otez-vous, Messire, rien ni personne ne m'empêchera de corriger ce brigand ! »

Sire Guybrecard : « Du calme, jeune homme, la colère est une piètre conseillère. Rentrez chez vous ! »

Mdj : Le premier s'exécute et s'éloigne. L'autre fait mine de se ruer sur lui et lève haut son marteau mais visiblement le coup est pour toi. Tu n'as pas d'arme en main, jette ton dé de « force ».

Sire Guybrecard : Je ne veux pas lui faire de mal. J'évite ses coups. Il finira bien par se fatiguer.

Sire Guybrecard n'a pas d'arme. Il utilise son aptitude « force » qui est à d6.

Le jeune homme n'a pas d'aptitude « combat... ». Il manie un marteau de forgeron mais doit utiliser sa « force ». C'est pourquoi le meneur de jeu le considère comme désarmé.

Sire Guybrecard ne reçoit donc pas de malus de confort pour se battre sans arme contre une personne armée.

<u>Pour la première passe d'armes</u>

Sire Guybrecard annonce qu'il adopte une attitude défensive. Il ne peut pas blesser son adversaire.

Le résultat du jet de dé de Sire Guybrecard est 4.

Celui du jeune homme est 3.

Sire Guybrecard gagne la passe d'armes et prend l'avantage.

<u>Pour la deuxième passe d'armes</u>

Sire Guybrecard conserve son attitude défensive.

Le résultat du jet de dé de Sire Guybrecard est 6.

Celui du jeune homme est 1.

Sire Guybrecard gagne la passe d'armes et conserve l'avantage.

Quand un personnage peut-il décider qu'il n'est plus dans une attitude défensive ?

Au début de chaque passe d'armes, le personnage peut décider s'il conserve son attitude défensive ou s'il revient à une forme normale de combat. Le personnage doit, bien entendu, l'annoncer avant de lancer le dé.

Exemple :

Poursuivons l'exemple précédent et imaginons que Sire Guybrecard, excédé par la frénésie du jeune homme, dégaine son épée et décide de mettre un point final à toute cette agitation.

Son aptitude « combat à l'épée » est à d12. Il a l'avantage. La « force » du jeune homme est à d6. Il reçoit un malus de confort de -3 (il manipule une arme sans avoir d'aptitude « combat... » face à quelqu'un qui est armé et compétent).

<u>Pour la prochaine passe d'armes.</u>

Sire Guybrecard renonce à son attitude défensive. Il peut maintenant blesser son adversaire.

Le résultat du jet de « combat à l'épée » de Sire Guybrecard est 10.

Le résultat du jet de « force » du jeune homme est 2.

On retire 3 points de ce résultat, ce qui donne -1.

Sire Guybrecard gagne la passe d'armes et blesse le jeune homme.

2.3.4 Utilisation d'autres aptitudes en combat

Est-il possible dans un combat de faire appel à d'autres aptitudes que « combat... » ou « force » ?

Le meneur de jeu peut, dans trois situations précises, autoriser les protagonistes d'un combat à utiliser d'autres aptitudes que « combat... » ou « force » :

- Quand l'un d'eux veut rompre le combat pour s'enfuir.
- Quand l'un veut désarmer l'autre.
- Quand l'un d'eux veut tenter une feinte.

Comment s'enfuit-on d'un combat ?

Pour s'enfuir d'un combat, un personnage utilise son aptitude « mouvement ». Il ne peut le faire qu'à une condition et en dépensant un certain nombre de points de ressources, comme cela est présenté dans le tableau ci-dessous.

Exemple :

Imaginons que la situation précédente soit légèrement différente.

Sire Galeai a un total de points de ressource de 12.

Lors de la première passe d'armes, Sire Galeai a pris l'avantage sur le paysan au bâton. Il peut rompre le combat et il utilise son aptitude mouvement qui est à d8. Comme son adversaire est armé et que lui ne l'est pas, le malus de confort de -3 persiste.

<u>Pour cette passe d'armes</u>

Sire Galeai enlève 1 point à son total des points de ressource qui passe à 11.

Le résultat du dé de mouvement de Sire Galeai est 7.

On retranche 3 points du résultat, ce qui donne 4.

Le jet de dé du paysan au bâton est 3.

Sire Galeai gagne la passe d'armes et se retire du combat.

Le point de ressource que coûte la fuite peut-il être utilisé pour modifier le jet de mouvement ?

Non, user de son mouvement dans un combat fait perdre un point de ressource qui ne peut pas être utilisé pour modifier le jet de dé. Par contre, rien n'empêche le joueur de décider d'employer d'autres points de ressources pour modifier le résultat de son dé de « mouvement ».

S'enfuir d'un combat

Aptitude à utiliser	*Condition*	*Coût*	*Si la passe d'armes est gagnée, alors:*
Mouvement	*Avoir l'avantage*	*1 point de ressource*	*Le personnage se retire du combat et s'enfuit*

Un personnage qui rate sa fuite, peut-il en tenter une autre immédiatement ?

Un personnage qui a raté une fuite peut enchaîner une deuxième tentative à condition qu'il lui reste encore un point au total de ses ressources et qu'il ait toujours l'avantage.

Quelqu'un qui s'enfuit d'un combat est-il rattrapable ?

S'enfuir d'un combat ne signifie pas être en sécurité. Le meneur de jeu doit apprécier la situation et juger jusqu'où le personnage peut raisonnablement fuir avant que son adversaire puisse le poursuivre.

Exemple :

Reprenons la situation où Sire Galeai se trouve au milieu d'une bagarre générale et s'enfuit de son combat l'opposant à un paysan vindicatif. Le meneur de jeu pourrait annoncer que la densité de la foule fait que sa fuite n'offre à Sire Galeai qu'un répit temporaire et que son adversaire va immanquablement le rejoindre. La même situation, placée au milieu d'une grande plaine, aurait été le début d'une course poursuite.

Comment désarme-t-on quelqu'un ?

Pour désarmer un adversaire, un personnage utilise son aptitude « adresse ». Comme pour la fuite, cette action se fait aux conditions résumées dans le tableau ci-dessous.

Les quatre points de ressource que coûte le désarmement peuvent-il être utilisés pour modifier le jet d'« adresse » ?

Non, les points de ressource perdus dans une tentative de désarmement ne peuvent pas être utilisés pour modifier le jet de dé. Mais un joueur peut utiliser d'autres points de ressource et les ajouter au résultat de son dé d'« adresse ».

Un personnage qui rate un désarmement peut-il en tenter un autre immédiatement ?

Un personnage qui a raté un désarmement peut en enchaîner un deuxième à condition :

- Qu'il ait encore quatre points au total de ses ressources,
- Qu'il ait toujours l'avantage.

Comment feinte-t-on ?

Pour feinter, le personnage utilise son aptitude « feinte ». Il ne peut le faire qu'à une condition et en dépensant un certain nombre de points de ressources, comme cela est présenté dans le tableau en bas de page.

Exemple :

Dans l'exemple où Sire Edwin se porte au secours de Sire Galeai au milieu d'une bagarre générale, imaginons que Sire Edwin se trouve face à un homme en armes qui l'empêche de rejoindre Sire Galeai.

Sire Edwin est pressé par le temps (Sire Galeai va se faire massacrer s'il n'intervient pas) et il décide de feinter son adversaire afin de le mettre hors de combat plus rapidement.

Sire Edwin à un total de points de ressource de 8.

Son aptitude « feinte » est à d10.

L'homme en armes à une aptitude « combat à la hache » à d4.

Pour la première passe d'armes

Sire Edwin retire 4 points du total de ses ressources. Comme il n'a pas l'avantage, le meneur de jeu l'autorise à utiliser son aptitude « feinte ». Le résultat du jet de « feinte » de Sire Edwin est 6. Le résultat du jet de dé de l'homme en armes est 1. Sire Edwin gagne la passe d'armes et blesse son adversaire.

Les quatre points de ressources que coûte la feinte peuvent-il être utilisés pour modifier le jet de « feinte » ?

Non, les points de ressources perdus dans une tentative de feinte ne peuvent pas être utilisés pour modifier le jet de dé. Mais un joueur peut utiliser d'autres points de ressources et les ajouter au résultat de son dé de « feinte ».

Si mon personnage a réussi sa première feinte, peut-il enchaîner avec une deuxième ?

S'il n'a qu'un seul adversaire, ce n'est plus nécessaire. Ayant réussi à blesser son adversaire, il a désormais l'avantage. C'est cependant possible s'il a d'autres adversaires contre lesquels il n'a pas l'avantage.

Si mon personnage a raté sa feinte, peut-il en tenter une deuxième ?

Un personnage qui rate sa feinte peut en tenter une deuxième à condition :

- Qu'il lui reste encore quatre points au total de ses ressources,
- Qu'il ne soit pas hors de combat.

Si une fuite, un désarmement ou une feinte sont ratés, le coût en points de ressources est-il rendu au personnage ?

Non, le coût en points de ressources d'une action particulière comme la fuite, le désarmement ou la feinte sont dus, que l'action soit une réussite ou un échec.

Désarmer un adversaire

Aptitude à utiliser	*Condition*	*Coût*	*Si la passe d'armes est gagnée, alors :*
Adresse	*Avoir l'avantage et utiliser une arme avec une aptitude « combat... » d'au moins d12*	*4 points de ressources*	*L'adversaire est désarmé*

Feinter

Aptitude à utiliser	*Condition*	*Coût*	*Si la passe d'armes est gagnée, alors :*
Feinte	*Ne pas avoir l'avantage et avoir une arme*	*4 points de ressources*	*L'adversaire est blessé*

2.4 Dommages

Dans cette rubrique est abordé tout ce qui peut nuire à la santé d'un personnage. Qu'il s'agisse de blessures dues à un combat, de noyade, des conséquences d'un poison, de la maladie ou même de l'âge, le meneur de jeu trouvera ici tout ce qu'il faut pour qu'un habitant des Isles Anciennes disparaisse. C'est, avec le combat, une des rubriques que le meneur de jeu se devra de bien connaître.

2.4.1 Les blessures dues au combat

Que doit faire le meneur de jeu quand quelqu'un est blessé dans un combat ?

Si un personnage remporte une passe d'armes tout en ayant déjà l'avantage, son adversaire est blessé. Il est temps alors pour le meneur de jeu de déterminer si cette blessure l'empêche de poursuivre le combat.

Le meneur de jeu va demander au blessé un test de résistance.

Qu'est ce qu'un test de résistance ?

Un test de résistance est un jet de dé que va faire le personnage blessé avec son aptitude « résistance ». A ce test, le meneur de jeu va fixer une difficulté.

Un jet de dé **supérieur** à la difficulté est un test **réussi** et la blessure est dite **insignifiante.** Le personnage peut poursuivre le combat.

Un jet de dé **inférieur ou égal** à la difficulté est un test **raté** et la blessure est alors dite **sérieuse.** Une blessure sérieuse diminue les aptitudes du personnage et peut l'empêcher de poursuivre le combat.

Comment le meneur de jeu choisit-il la difficulté d'une blessure ?

Le meneur de jeu ne choisit pas la difficulté d'une blessure, c'est la différence entre les jets de dés des combattants qui la lui donne.

Exemple :
Sire Edwin a été provoqué en duel par Sire Pridelot, jaloux de le voir courtiser Dame Devonet.
Mdj : La première passe d'armes donne l'avantage à Sire Edwin.
Sire Edwin : Je vais donc poursuivre avec un autre bon coup d'épée. Voici un 11.
Sire Pridelot : Maudits soient les chanceux - « Burnes de mâtin, glaviot du diable, vous allez faire connaissance avec mon fer, Sire Edwin. C'est la dernière fois que vous courtisez une dame qui est mienne » - J'ai fait 9.
Mdj : Sire Pridelot, tu es blessé. Tu vas me faire un test de résistance avec une difficulté de 2.
Sire Pridelot a une aptitude « résistance » à d8.
Test de résistance
La difficulté du test est égal à la différence des deux jets de dés « combat... » soit 2 (11-9 = 2).
Le résultat du dé de résistance de Sire Pridelot est 3.
Le test est réussi, la blessure est insignifiante et le combat peut se poursuivre.
Si le résultat du dé de résistance de Sire Pridelot avait été de 2 ou moins, le test serait raté et la blessure serait sérieuse. Sire Pridelot pourrait ne pas continuer ce duel.

Quelles sont les conséquences d'une blessure insignifiante ?

Une blessure insignifiante n'a aucune conséquence pour le personnage. Il n'y a ainsi pas de limites au nombre qu'il peut en recevoir.

Quelles sont les conséquences d'une blessure sérieuse ?

Une blessure sérieuse entraîne une baisse des aptitudes du personnage, au risque de le voir incapable de poursuivre le combat: pour chaque blessure sérieuse reçue, toutes les aptitudes du personnage passent au dé inférieur (d30 devient d20, d20 devient d12, etc).

On dit que les aptitudes diminuent d'une catégorie.

Exemple :
Reprenons le test de résistance de Sire Pridelot.
Son aptitude « résistance » est à d8
Son aptitude « combat à l'épée » est à d10.
Test de résistance
Le résultat du dé de « résistance » de Sire Pridelot est 1.
Le test est raté, la blessure est sérieuse.
Toutes les aptitudes de Sire Pridelot diminuent d'une catégorie et le combat se poursuit.
Sire Pridelot a maintenant son aptitude « combat à l'épée » à d8 et son aptitude « résistance » à d6. Toutes ses autres aptitudes passent aussi au dé inférieur.

Que se passe-t-il si une aptitude descend en dessous de d4-1 ?

Lorsqu'une aptitude est à d4-1 et qu'une blessure sérieuse la fait diminuer d'une catégorie, l'aptitude prend la valeur 0. Cela signifie que le personnage ne peut plus, avec cette aptitude, que tenter des actions élémentaires. Une fois cette valeur de 0 atteinte, elle ne diminuera plus quel que soit le nombre de blessures sérieuses reçues.

La valeur 0 :
Avoir une aptitude à 0 ne peut être que la conséquence d'un dommage (blessure, maladie, etc). Un personnage en pleine forme n'en aura jamais. C'est un artifice qui distingue le personnage blessé que la douleur ou la fièvre rendent moins efficace, du personnage qui ne sait pas faire quelque chose ou qui ne connaît rien d'un sujet.
Maître Traulkuhius très blessé et qui voit son aptitude « calligraphie... » passer à 0 pourra toujours lire un texte simple et très clairement écrit (c'est une action élémentaire). Gwydd le mendiant qui n'a pas l'aptitude « calligraphie... » ne saura ni lire ni écrire et ce quel que soit son état.

Peut-on utiliser des points de ressource avec une aptitude à 0 ?

Non, un personnage ne peut pas utiliser de points de ressource avec une aptitude à 0. Les ressources sont là pour permettre d'améliorer le résultat d'un jet de dé. Avec un 0 dans une aptitude, le personnage n'a pas de dé.

Comment sait-on qu'un personnage est incapable de poursuivre le combat ?

Un personnage est incapable de poursuivre le combat si son aptitude « résistance » descend en dessous de d4-1.

Il est alors hors de combat et est, pour un moment, incapable de faire quoi que ce soit.

Combien de temps un personnage reste-t-il hors de combat ?

Le temps pendant lequel un personnage est hors de combat est laissé à la discrétion du meneur de jeu. Il ne devrait toutefois pas dépasser le quart d'heure.

Que peut faire un personnage une fois qu'il n'est plus hors de combat ?

Un personnage qui n'est plus hors de combat peut reprendre ses activités. Il sera limité par les valeurs actuelles de ses aptitudes : ne plus être hors de combat ne veut pas dire être guéri de ses blessures.

Pour retrouver son état normal, le personnage devra d'abord se soigner, comme expliqué à la rubrique Soins, page 343.

Exemple :

Sire Galeai s'est copieusement fait rosser par une bande de bambocheurs dans les bas-quartiers d'Avallon.
Il a reçu trois blessures sérieuses qui l'ont mis hors de combat pour une bonne dizaine de minutes.
Toutes ses aptitudes ont donc diminué de trois catégories.

Comparons la liste de ses aptitudes :

avant de se faire rosser		*après s'être fait rosser*	
adresse	*d4*	*adresse*	*0*
charme	*d8*	*charme*	*d4-1*
discrétion	*d6*	*discrétion*	*0*
force	*d6*	*force*	*0*
mouvement	*d6*	*mouvement*	*0*
résistance	*d6*	*résistance*	*0*
sens	*d10*	*sens*	*d4*
cuisine	*d4-1*	*cuisine*	*0*
équitation	*d10*	*équitation*	*d4*
escalade	*d4*	*escalade*	*0*
expérience	*d10*	*expérience*	*d4*
métier	*d20*	*métier*	*d8*
savoir-vivre	*d12*	*savoir-vivre*	*d6*
soins	*d8*	*soins*	*d4-1*
combat...	*d4*	*combat...*	*0*
combat à l'épée	*d10*	*combat à l'épée*	*d4*

Lorsque Sire Galeai n'est plus hors de combat, ses aptitudes gardent les valeurs données dans la colonne « après s'être fait rosser ».

Pendant qu'il est hors de combat, que peut-il arriver à un personnage ?

Pendant qu'un personnage est hors de combat, tout est possible. Il peut se faire détrousser, attacher, tuer ou n'importe quoi d'autre, au bon plaisir de ceux qui se trouvent près de lui.

Exemple :

A la foire de Taciel, Rodold le marchand ulf a battu comme plâtre un de ses concurrents et l'a mis hors de combat.
Mdj : Ton dernier coup de bâton a eu raison de lui, il gît sur le sol sans connaissance.
Rodold : Je vais lui apprendre à essayer de me voler des clients. Je m'approprie le contenu de sa bourse et je le fouille des pieds à la tête. Après, j'irai le balancer au milieu des porcs, comme ça il se sentira en famille.
Mdj : Le contenu de sa bourse passe dans la tienne. Il n'a rien d'autre de valeur sur lui, excepté peut-être ses vêtements qui sont d'une bonne facture.
Rodold : Je ne suis pas un voleur. D'ailleurs ses vêtements ne m'intéressent pas, il est beaucoup plus petit que moi.
Mdj : Très bien. Cela étant fait, tu le traînes au milieu des porcs où tu le laisses, toujours inconscient.
Le concurrent malheureux de Rodold a reçu suffisamment de blessures sérieuses pour voir sa « résistance » tomber à 0. Il est hors de combat. Le meneur de jeu annonce à Rodold que son adversaire est inconscient.
Le meneur de jeu considère que le temps de le fouiller et de l'abandonner aux porcs n'est pas suffisant pour qu'il reprenne conscience. C'est pourquoi, lorsque Rodold s'éloigne, le meneur de jeu lui annonce que sa victime est toujours inconsciente.
La réaction de Rodold aurait pu être plus expéditive et rien ne l'aurait empêché de dire qu'il bat sa victime jusqu'à ce qu'elle meure, qu'il l'étrangle ou qu'il l'égorge.

Les armes et les armures ont-elles une influence sur le test de résistance ?

Oui, les armes comme les armures ont une influence sur le test de résistance. Les premières rendant le test plus difficile, les secondes plus aisé.

Comment l'arme modifie-t-elle le test de résistance ?

Il faut voir dans l'arme un modificateur au test de résistance qui va diminuer le jet de dé du blessé. La seule différence est que le meneur de jeu n'en choisit pas la valeur. Elle lui est donnée par un dé, celui de l'aptitude « force » de l'arme.

Pour connaître la « force » d'une arme, le meneur de jeu se réfère au tableau ci-dessous.

Aptitude « force » des armes

L'arme est un(e)	*Sa force est de :*
bâton	*d4*
bouclier	*d4*
épée	*d10*
fléau	*d10*
hache	*d10*
masse	*d10*
hallebarde	*d10*
lance	*d10*
poignard	*d8*
pique	*d10*

Exemple :

Sire Edwin se retrouve, une fois encore, dans un duel à armes courtoises face à Sire Pridelot. La raison de ce duel est toujours le cœur de la belle Dame Devonet.
Mdj : La première passe d'armes a permis à Sire Pridelot de prendre l'avantage. Lancez vos dés pour la deuxième passe d'armes.
Sire Pridelot : Cette fois-ci sera la bonne. J'ajoute 3 points de désir à mon jet de dé. Ce qui fait un total de 13.
Mdj : D'accord.
Sire Edwin : Pour ma part, je n'utilise pas de ressource. J'ai fait un 9.
Mdj : Sire Pridelot te blesse. La difficulté du test est de 4. Jette ton dé de « résistance », Sire Pridelot lancera le d10 de « force » de son épée.

Sire Edwin : J'ai de la chance, voici un 5.
Sire Pridelot : Et voici un 3.
Mdj : Sire Edwin, tu reçois une blessure sérieuse. Diminue toutes tes aptitudes d'une catégorie.
Sire Edwin a son aptitude « résistance » à d8.
L'arme de Sire Pridelot est une épée de « force » d10.
Lors de la première passe d'armes, Sire Pridelot a pris l'avantage.
Pour la deuxième passe d'armes
Sire Pridelot utilise 3 points de désir. Comme il est motivé par l'envie de conquérir le coeur de Dame Devonet, le meneur de jeu accepte.
Le résultat du jet de dé de Sire Pridelot est 10.
On ajoute 3 points au résultat, ce qui donne 13.
Le résultat du jet de dé de Sire Edwin est 9.
Sire Pridelot gagne la passe d'armes et blesse Sire Edwin.
Test de résistance
La difficulté du test est égale à la différence des deux jets de dés précédents soit 4 (13-9 = 4).
Le résultat du dé de « résistance » de Sire Edwin est 5.
Celui du dé de « force » de l'arme est de 3. Il est retiré du jet de « résistance » de Sire Edwin qui passe à 2 (5-3 = 2).
Le test est raté, la blessure est sérieuse.
Toutes les aptitudes de Sire Edwin diminuent d'une catégorie.
Son aptitude « résistance » passe de d8 à d6, Sire Edwin peut poursuivre le combat.

Comment l'armure modifie-t-elle le test de résistance ?

Comme l'arme, l'armure doit être considérée comme un modificateur au test de résistance qui augmente le résultat du jet de dé du blessé. Le meneur de jeu détermine la valeur du modificateur en jetant le dé de « résistance » de l'armure.

Les résistances des armures sont récapitulées dans le tableau suivant.

Aptitude « résistance » des armures

L'armure est en :	*Sa résistance est de :*
cuir	*d4*
fer	*d8*
acier	*d10*

Exemple :
Imaginons que dans l'exemple précédent, Sire Edwin porte une armure en fer d'une « résistance » d8.
Sire Pridelot utilise toujours une épée de « force » d10.
Test de résistance
La difficulté du test est égale à 4.
Le résultat du dé de « résistance » de l'armure de Sire Edwin est 3.
Le résultat du dé de « force » de l'épée de Sire Pridelot est 4.
Le total de ces deux modificateurs donne -1 (3-4 = -1)
Le résultat du dé de « résistance » de Sire Edwin est 6.
On applique le modificateur de -1, ce qui donne 5.
Le test est réussi, la blessure est insignifiante et le combat peut se poursuivre.

Que se passe-t-il si le résultat d'un test de résistance est un nombre négatif ?

Lors d'un test de résistance, il est possible que le modificateur de « force » de l'arme fasse que le résultat du dé devienne un nombre négatif. Dans ce cas, la blessure n'est pas seulement une blessure sérieuse mais le personnage est automatiquement hors de combat et risque même de mourir.

Une fois la blessure notée et les aptitudes du personnage diminuées d'une catégorie, le meneur de jeu fait lancer au personnage un dé de destin. Suivant le résultat de ce dé, le personnage meurt ou risque des séquelles.

Le dé de destin :
C'est un d20 dépourvu de chiffres et dont huit faces sont marquées d'un crâne. Deux de ces crânes sont rouges et six sont blancs. Ils signifient :
- Crâne rouge = le personnage est mort sur le coup.
- Crâne blanc = le personnage risque des séquelles. *
- Face sans crâne = le personnage est seulement hors de combat

(*) Les séquelles sont traitées à la rubrique Soins, page 343.

2.4.2 Les brûlures

Comment résout-on les dégâts dus au feu ?

Les dégats dus au feu se résolvent au moyen d'un test de résistance. La difficulté du test est donnée par le meneur de jeu qui se base sur les principes suivants :

- Un test doit être fait tant que le personnage est en contact avec le feu.
- Un test doit être fait toutes les dix secondes.
- La difficulté du test double à chaque fois.
- Le premier test se fait avec une difficulté de 3.

Le test d'une brûlure fait-il intervenir uniquement la « résistance » du personnage ?

Non, lors de dégats occasionnés par le feu, un modificateur va intervenir dans le test de résistance : il s'agit de la « force » du feu, c'est à dire la quantité de flammes qui touche le personnage. Cette force n'est pas choisie par le meneur de jeu mais donnée par un jet de dé. Pour savoir quel dé utiliser, le meneur de jeu se réfère au tableau suivant.

Force du feu

Les flammes touchent :	*La force du feu est :*
La moitié d'un membre	*d4*
Un membre ou la moitié du corps	*d10*
Tout le corps	*d30*

Exemple :
Sire Forgelonde se retrouve coincé dans un château en flammes.
Mdj : L'incendie fait rage. Des flammes importantes te séparent de la porte du château.
Sire Forgelonde : Je prends mon élan et je fonce en direction de la sortie. J'évite les flammes au mieux.
Mdj : Difficile, il te faudra bien vingt secondes pour l'atteindre et tu ne pourras pas éviter d'être brûlé.
Sire Forgelonde : Allons-y, vingt secondes, ce n'est pas si long.
Mdj : A ta guise, tu me fais un test de « résistance » avec une difficulté de 3. Le feu a une force de d10.
Sire Forgelonde : Voici un 2. Je crois que c'est raté.
Sire Forgelonde a son aptitude « résistance » à d6.
Le meneur de jeu estime que les flammes ne brûlent que ses jambes. La force du feu est donc de d10.

Test de résistance

La difficulté du test est égale à 3.

Le résultat du dé de « résistance » de Sire Forgelonde est 2.

On retire le résultat du dé de « force » qui est de 8, ce qui donne un total de -6.

Le test est raté, la blessure est sérieuse.

Toutes les aptitudes de Sire Forgelonde diminuent d'une catégorie et il est hors de combat (dans ce cas, il s'écroule au milieu des flammes).

Sire Forgelonde jette le dé de destin et obtient une face sans crâne. Il ne meurt donc pas sur le coup.

Si personne ne vient à son aide, Sire Forgelonde va périr dans les flammes.

Est-ce que je peux appliquer cette règle à d'autres situations ?

Cette règle est aussi valable pour les brûlures dues à l'huile bouillante, les acides ou la foudre.

2.4.3 Les chutes

Que se passe-t-il lorsqu'un personnage tombe ?

Qu'importe la hauteur, un personnage qui chute est considéré comme blessé. Le personnage doit donc faire un test de résistance. La difficulté de ce test est égale à la hauteur, en pas, de la chute.

Le test d'une blessure due à une chute fait-il intervenir uniquement la « résistance » du personnage ?

Non, lors d'une chute, un modificateur va intervenir dans le test de résistance : il s'agit de la « force » de la chute. Cette force n'est pas choisie par le meneur de jeu mais donnée par un jet de dé. Pour savoir quel dé utiliser, le meneur de jeu se réfère au tableau suivant :

Force d'une chute

Le personnage tombe de :	*La force de la chute est :*
1 jusqu'à 2 pas	*d4-1*
plus de 2 jusqu'à 4 pas	*d4*
plus de 4 jusqu'à 6 pas	*d6*
plus de 6 jusqu'à 8 pas	*d8*
plus de 8 jusqu'à 10 pas	*d10*
plus de 10 jusqu'à 12 pas	*d12*
plus de 12 jusqu'à 20 pas	*d20*
plus de 20 jusqu'à 30 pas	*d30*

Quelle est la force d'une chute au-delà de trente pas ?

Au-delà de trente pas de chute, le meneur de jeu détermine le dé de « force » de la chute en utilisant la roue des 7 valeurs.

Ainsi de trente et un à quarante pas, ce sera d40 ; de quarante et un à soixante pas, ce sera d60 ; etc.

Exemple :

Sire Galeai en visite à Twissamy, déambule sur les remparts du château du roi Milo.

Mdj : Le paysage est superbe. Même en Avallon, le palais du roi Audry n'a pas une si belle vue.

Sire Galeai : Je m'assieds sur un créneau et j'en profite. Je laisse même la mélancolie m'envahir.

Mdj : Un ange passe et ta mélancolie est brusquement interrompue par le froid contact du métal. Tu sens qu'une lame vient de se glisser sous ta gorge.

Sire Galeai : Quoi ! Comment ! Je n'ai entendu venir personne ? Qui tient cette lame ? Je tourne précautionneusement la tête.

Mdj : Tu vois trois personnes. Deux colosses qui portent la livrée de Milo et un jeune homme richement habillé. C'est lui qui tient le poignard. Tu reconnais un de tes anciens élèves à l'université d'Avallon. - « Alors, Messire, nous nous retrouvons ! Après m'avoir ridiculisé aux yeux du tout-Avallon, je ne pensais pas que vous auriez l'audace de venir ici ».

Sire Galeai : « Prince Butor ! Qu'il est agréable de vous revoir ! Laissez-moi vous expliquez cette histoire, c'est une méprise. Je... »

Mdj : Ton discours est brutalement interrompu par les deux colosses. Ils te soulèvent tel un enfant et te jettent du haut des remparts.

Sire Galeai : Non ! Je me débats. Je crie. - « Pitié, pitié, Butor, votre père le saura, ne faites pas ça... »

Mdj : Tu n'entend pas la réponse du prince Butor. Tu fais une chute de vingt-cinq bons pas qui t'amène dans les douves. Cela nous fait une difficulté de 25 pour ton test de résistance.

Sire Galeai ne jette aucun dé lorsque les deux colosses l'empoignent et le précipitent du haut des remparts. Tout est tellement à son désavantage, que le meneur de jeu a jugé que rien ne peut empêcher les colosses de réussir leur action.

Sire Galeai doit donc faire un test de blessure.

Son aptitude « résistance » est à d6.

La hauteur de la chute est de vingt-cinq pas, ce qui donne une difficulté de 25. La « force » de la chute est de d30.

Test de résistance

La difficulté du test est égale à 25.

Le résultat du dé de « résistance » de Sire Galeai est 3.

On retire le résultat du dé de « force » de la chute qui est de 21, ce qui donne -18.

Le test est raté, la blessure est sérieuse.

Toutes les aptitudes de Sire Galeai diminuent d'une catégorie et il est hors de combat (le meneur de jeu décide qu'il est inconscient). Comme le résultat du test de résistance est un nombre négatif, Sire Galeai doit jeter le dé de destin et obtient un crâne rouge.

Sire Galeai meurt sur le coup.

2.4.4 Les maladies et les poisons

Comment une maladie ou un poison agit-il sur un personnage ?

Lorsqu'il tombe malade ou lorsqu'il est affecté par un poison, un personnage doit faire un test de « résistance ». La difficulté du test est donné par la virulence de la maladie ou la toxicité du poison.

Maladies et poisons

Virulence de la maladie ou toxicité du poison	*Difficulté*
Légère	*2*
Moyenne	*4*
Forte	*6*

Le test des dommages dus à la maladie ou au poison fait-il intervenir uniquement la « résistance » du personnage ?

Non, lors d'une maladie ou d'un empoisonnement, un modificateur va intervenir dans le test de résistance : il s'agit de la « force » de la maladie ou du poison. Cette force n'est pas choisie par le meneur de jeu mais donnée par un jet de dé. Pour savoir quel dé utiliser, le meneur de jeu se réfère au tableau suivant :

Force d'une maladie ou d'un poison

La maladie ou l'effet du poison est :	*La force de la maladie ou du poison est :*
Pénible	*d4*
Grave	*d6*
Très grave	*d8*

Comment sait-on qu'un personnage tombe malade ?

C'est le meneur de jeu qui juge si un personnage a été suffisament en présence d'un malade ou d'un lieu contaminé et qu'un test de résistance est nécessaire.

Quelle est la « force » d'une maladie ou d'un poison mortel ?

La « force » d'une maladie ou d'un poison mortel peut se mesurer, si c'est nécessaire, à d30. Il est cependant plus simple de considérer qu'un personnage qui contracte une maladie mortelle ou qui ingère un poison mortel meurt.

Que se passe-t-il si un personnage veut droguer quelqu'un plutôt que de l'empoisonner ?

La différence entre une drogue et un poison, réside dans le fait que la première occasionne un effet mais pas de dommages. Si un personnage drogue quelqu'un, sa victime fera un test de résistance avec la « force » de la drogue pour modificateur. Si le test est raté, les aptitudes de la victime ne diminuent pas et la blessure ne nécessitera pas de soins ; seul l'effet de la drogue sera appliqué : le personnage s'endort, est paralysé ou est pris de visions...

Comment connait-on l'effet d'une drogue ?

L'effet d'une drogue est donné par le meneur de jeu.

2.4.5 La noyade et les autres formes de l'asphyxie

Comment le meneur de jeu résout-il une noyade ?

Pour savoir si un personnage se noie, le meneur de jeu doit tester son aptitude « résistance ». La difficulté de ce test est choisie par le meneur de jeu. Il se base sur les principes suivants :

- Un test doit être fait chaque minute.
- La difficulté du test double à chaque fois.
- Le premier test se fait avec une difficulté de 2.

Exemple :

Rodold l'ulf participe à un concours, lors de la foire des pêcheurs de Cluggach.

Mdj : Le concours est simple. Les participants plongent leurs têtes dans une auge remplie d'eau. Celui qui y reste le plus longtemps est déclaré vainqueur.

Rodold : Enfantin, je vais montrer à ces lourdauds de celtes ce qu'est un physique d'ulf. Au signal, je prends une grosse respiration.

Mdj : D'accord. Après une minute, tu me fais un test de résistance. La difficulté est de 2.

Rodold: Facile, j'ai fait un 6.

Md j: Bien, une minute passe encore. Fais-moi un deuxième test avec une difficulté de 4.

Rodold : Voici un 5.

Rodold a son aptitude « résistance » à d6

Premier test

Après une minute d'immersion, la difficulté est de 2.

Le résultat du jet de "résistance" de Rodold est 6.

Le test est réussi.

Second test

Après deux minutes d'immersion, la difficulté double et passe à 4 (2x2 = 4).

Le résultat du jet de « résistance » de Rodold est 3.

Le test est réussi.

Si le test de résistance est raté, cela veut-il dire que le personnage s'est noyé ?

Non, un test de résistance raté pour un personnage qui est immergé, signifie que celui-ci doit respirer immédiatement ou jeter le dé de destin.

Dans cette situation, le dé de destin se lit de la manière suivante:

- Crâne rouge ou blanc = le personnage sombre dans l'inconscience,
- Face sans crâne = le personnage doit respirer dans les trente secondes sinon il sombre dans l'inconscience.

Que se passe-t-il si un personnage sombre dans l'inconscience en étant sous l'eau ?

Sous l'eau, un personnage inconscient meurt. Ramené à l'air dans la minute qui suit son inconscience, il peut être sauvé si un marin ou médecin réussit un test de « métier ». La difficulté de ce test est la même que celle du test de résistance raté par le personnage.

Exemple :

Reprenons le concours, auquel participe Rodold l'ulf, où nous l'avons laissé.

Deux minutes se sont écoulées, Rodold a réussi son deuxième test de résistance. Une minute s'écoule encore, le meneur de jeu demande un nouveau test à Rodold.

Test de résistance

Après trois minutes d'immersion, la difficulté est de 8.

Le résultat du jet de dé de Rodold est 2.

Le test est raté. Rodold doit reprendre son souffle immédiatement ou jeter le dé de destin.

Rodold espère gagner trente secondes et choisit de jeter le dé de destin. Il obtient un crâne et sombre dans l'inconscience.

Le meneur de jeu considère que l'état de Rodold ne passe pas inaperçu et qu'on lui sort la tête de l'eau. Un pêcheur tente de le ramener à la vie.

Le pêcheur a une aptitude « métier » à d10.

Test de métier

La difficulté du test est la même que celle du test précédent raté par Rodold soit 8.

Le résultat du jet de « métier » du pêcheur est 9.
Le test est réussi, Rodold est sauvé.

Est ce qu'une noyade entraîne des blessures et une diminution des aptitudes du personnage ?

Non, un personnage sauvé de la noyade ne reçoit aucune blessure et ne voit pas ses aptitudes diminuer.

Un personnage qui est hors de combat et qui tombe dans l'eau se noie-t-il automatiquement ?

Non, un personnage hors de combat qui tombe à l'eau ne se noie pas automatiquement. Il va tester son aptitude « résistance » comme n'importe quel personnage qui risque de se noyer. La seule différence se trouve dans les conséquences du test :

- S'il est **réussi**, le personnage **reprend conscience** et peut ainsi sortir de l'eau (ou du moins essayer de respirer).
- S'il est **raté** le personnage reste **inconscient** et meurt.

Exemple :
Sire Galeai a surpris deux marchands du Marais aux Grenouilles en train de truquer une balance destinée à peser les sacs de céréales.
Mdj : Les deux marchands t'ont vu. Ils accourent vers toi, le gourdin à la main.
Sire Galeai : Je sors ma dague et je frappe le plus proche. J'ai fait un 1.
Mdj : Bien. tu perds l'avantage sur le plus proche et l'autre te blesse. Fais-moi un test de résistance.
Sire Galeai : Voila un 2.
Mdj : Moins le dé de l'arme, cela donne -1. Diminue tes aptitudes d'une catégorie et lance le dé de destin.
Sire Galeai : Pas de crâne !
Mdj : D'accord, tu gis sur le sol, inconscient. Les deux marchand doivent te prendre pour mort car ils te transportent vers un puit et t'y précipitent. Nous allons voir si le contact de l'eau te réveille. Jette ton dé de « résistance ».
Sire Galeai : Je mets deux points de survie. J'ai fait un 3.
Mdj : Tu reprend conscience. Tu émerges la tête en toussant.
Sire Galeai a son aptitude « combat... » à d4.
Sa « résistance » est à d6.
Les marchands ont leur aptitude « combat au bâton » à d6.
Leurs gourdins ont une « force » de d4
Pour la première passe d'armes
Le résultat du jet de dé de Sire Galeai est 1.
Celui du premier marchand est 4.
Le premier marchand gagne la passe d'armes et prend l'avantage.
Le résultat du jet de dé du second marchand est 4.
Le second marchand blesse automatiquement.
La difficulté du test de résistance est de 4.
Test de résistance
La difficulté du test est de 4.
Le résultat du jet de « résistance » de Sire Galeai est 2.
On retire le résultat du dé de « force » du gourdin qui est de 3, ce qui donne -1.
Le test est raté, la blessure est sérieuse.
Toutes les aptitudes de Sire Galeai diminuent d'une catégorie et il est hors de combat.
Comme le résultat du test de résistance est un nombre négatif, Sire Galeai doit jeter le dé de destin et obtient une face sans crâne.
Sire Galeai est simplement hors de combat.
Sire Galeai est précipité dans un puits.
Sa « résistance » est à d4.
Test de résistance
Après une minute d'immersion, la difficulté est de 2.
Le résultat du jet de dé de Sire Galeai est 3. On ajoute ses 2 points de survie. Ce qui donne 5.
Le test est réussi. Sire Galeai reprend conscience et sort la tête de l'eau.

Quelles autres situations peuvent être résolues de la même manière que la noyade ?

Les situations qui peuvent être résolues de la même manière que la noyade sont l'étouffement et l'étranglement.

2.4.6 Le vieillissement

Que se passe-t-il lorsqu'un personnage vieillit ?

Lorsqu'il vieillit, un personnage voit ses aptitudes diminuer. Ce processus est aléatoire et commence dès sa cinquantième année.

Comment détermine-t-on les dommages dus à l'âge ?

A partir de 50 ans, le personnage doit lancer le dé de destin pour chacune de ses aptitudes. Si un crâne rouge ou blanc apparait, l'aptitude diminue d'une catégorie. Ce test est reconduit tous les 5 ans.

Que se passe-t-il si le vieillissement entraîne une aptitude en dessous de d4-1 ?

Si le vieillissement entraîne une aptitude en dessous de d4-1, celle-ci prend la valeur 0 et ne peut plus diminuer. Si cette aptitude est la « résistance », le personnage meurt.

Si les dommages dus à l'âge sont aléatoires, un personnage ne risque-t-il pas de vivre éternellement ?

Non, un personnage ne peut pas vivre éternellement. Passé 90 ans, on considère que toutes ses aptitudes diminuent automatiquement d'une catégorie tous les 5 ans. Cette diminution automatique ne remplace pas le test fait au moyen du dé de destin. A cet âge avancé, il est donc possible qu'un personnage voit ses aptitudes baisser de deux catégories.

2.5 Evolution du personnage

Vos joueurs apprécieront certainement de voir leurs personnages profiter de leurs péripéties. Comment vont-t-ils pouvoir s'améliorer, que peuvent-ils faire pour être plus savants, plus forts ou plus rapides, en un mot les meilleurs ?

Cette rubrique va expliquer au meneur de jeu comment sortir les personnages de l'état figé de leur création et sera surtout utilisée lors des parties de longue durée ou les aventures successives.

Comment un personnage évolue-t-il ?

Un personnage évolue en améliorant ses aptitudes, c'est à dire en les faisant passer à une catégorie de dé supérieure, en acquérant de nouvelles aptitudes ou en augmentant le total de ses points de ressources.

Comment un personnage peut-il améliorer ses aptitudes ?

Un personnage améliore ses aptitudes en achetant un meilleur dé. Il utilise pour cela des coches.

A chaque test d'aptitude, si le résultat du dé est le maximum et que le test est réussi, le personnage gagne 1 coche dans cette aptitude.

Lorsque le nombre de coches est égal au nombre de faces du dé suivant sur la roue des 7 valeurs, le personnage voit son dé augmenter d'une catégorie.

Exemple :
Sire Edwin a d8 dans son aptitude « équitation ».
Pour l'améliorer et passer à d10, il devra gagner 10 coches, c'est à dire réussir 10 tests d'équitation avec pour résultat un 8 sur le dé. Une fois qu'il aura atteint ce d10, il lui faudra 12 coches pour améliorer son aptitude jusqu'au d12.

Que se passe-t-il si le résultat du dé est diminué ou augmenté par un modificateur ?

Si le résultat du dé est modifié par un bonus ou un malus rien ne change : pour gagner une coche, le test d'aptitude doit être réussi et le chiffre indiqué sur le dé doit être le maximum possible (3 avec un d4-1, 4 avec un d4, 6 avec un d6...).

Pour améliorer une aptitude, les tests doivent-ils être réussis consécutivement ?

Non, pour améliorer une aptitude, il n'est pas nécessaire que les test soient réussis consécutivement. Seul le nombre de coches accumulées compte.

Les coches sont-elles perdues une fois l'aptitude améliorée ?

Oui, les coches d'une aptitude sont perdues lorsque celle-ci est améliorée. Il n'est pas possible d'accumuler des coches pour augmenter de plusieurs catégories un dé d'aptitude. Le passage à une catégorie de dé supérieure est automatique dès que le nombre de coches nécessaire est atteint.

Un personnage blessé peut-il toujours gagner des coches ?

Les coches ne se gagnent que si le personnage est en pleine forme. Un personnage qui voit ses aptitudes réduites temporairement, suite à une blessure sérieuse par exemple, ne peut plus gagner de coches jusqu'à ce qu'il soit totalement guéri.

Exemple :
Après s'être fait copieusement rossé, Sire Galeai a vu toutes ses aptitudes diminuer de trois catégories.
Son aptitude « équitation » qui était à d10, se retrouve à d4.
A partir de maintenant, même s'il réussit un test d'équitation avec pour résultat un 4 sur le dé, il ne gagnera pas de coche.

Un personnage qui divise son dé d'aptitude peut-il gagner des coches ?

Non, un personnage qui divise son dé d'aptitude ne peut pas gagner de coches.

Exemple :
Sire Guybrecard combat deux adversaires. Il divise son d8 de « combat à l'épée » en deux d4.
Il ne gagnera pas de coches même s'il prend l'avantage ou blesse ses adversaires en tirant des 4 sur ses d4.

Un personnage peut-il améliorer ses aptitudes avec un professeur ?

Avec un professeur, un personnage améliore ses aptitudes de la manière suivante: pour chaque semaine d'étude ou de travail passée avec le professeur, le personnage gagne 1 coche dans l'aptitude concernée. La condition *sine qua non* est que le professeur possède l'aptitude à au moins deux catégories de dé de plus que son élève. Ce mode d'apprentissage concerne essentiellement l'aptitude « métier » et les aptitudes personnelles.

Comment un personnage fait-il pour acquérir une nouvelle aptitude ?

Pour acquérir une nouvelle aptitude, un personnage a besoin d'un professeur. Avec 10 coches gagnées, il acquiert l'aptitude désirée à d4-1.

Comment un personnage peut-il augmenter le total de ses points de ressources ?

Un personnage peut augmenter le total de ses points de ressource en dépensant des coches gagnées dans les aptitudes. Pour augmenter le total d'un point, il doit dépenser autant de coches que le double du total actuel. La provenance des coches n'a pas d'importance, elles peuvent être prélevées dans une ou plusieurs aptitudes.

Exemple :
Maître Traulkuhius aimerait augmenter le total de ses points de ressources. Il est actuellement de 8.
Il dispose de 5 coches dans son aptitude « savoir-vivre », 8 dans « érudition », 4 dans « résistance » et 3 en « cuisine ».
Pour passer son total de 8 à 9 points de ressources, il lui faut 16 coches. Il en dépense donc 3 en « savoir-vivre », 8 en « érudition » et respectivement 3 en « résistance » et en « cuisine ».

En augmentant le total des points de ressources, la valeur des ressources change-t-elle ?

Les valeurs des ressources ne changent pas même si leur total augmente. En évoluant, il est possible qu'un personnage ait un total des points de ressources supérieur à la somme réelle de son altruisme, son désir, sa fougue et sa survie.

Un personnage peut-il augmenter ses aptitudes au-delà du maximum humain ?

Non, un personnage ne peut augmenter ses aptitudes au-delà du maximum humain. Une fois atteint d10 dans ses aptitudes naturelles et d30 dans ses aptitudes communes et personnelles, un personnage ne peut plus améliorer que le total de ses points de ressources ou acquérir de nouvelles aptitudes.

2.6 Soins

Il existe énormément de moyens pour les personnages de se faire mal ou de faire mal aux autres. L'esprit belliqueux faisant partie de la nature humaine, vos joueurs trouveront suffisamment de *casus belli* pour l'exprimer.

Toute période de violence étant normalement suivie d'une période de calme, le meneur de jeu aura dans cette rubrique les moyens de remettre n'importe quel personnage blessé en parfait état de marche.

Comment un personnage récupère-t-il de ses blessures ?

La guérison d'une blessure est un processus naturel. Un personnage n'a donc, en théorie, pas besoin de se soigner pour récupérer de ses blessures.

Cependant, lorsqu'un personnage a reçu une ou plusieurs blessures sérieuses, le meneur de jeu doit déterminer le temps nécessaire au personnage pour revenir à son état initial (en d'autres termes, le temps qui lui est nécessaire pour guérir). Il utilise pour cela la formule suivante :

temps de guérison =
10 jours - jet de **résistance actuelle + valeur des blessures**

La résistance actuelle :
C'est la valeur de l'aptitude « résistance » du personnage au début de la guérison

La valeur des blessures :
C'est la somme de toutes les difficultés des tests de blessure que le personnage a ratés.
Ainsi un personnage qui a raté trois tests de blessure de difficulté respectives de 3, 2 et 2 a une valeur des blessures de 7 (3 + 2 + 2 = 7)

Exemple :
Ressortons Sire Galeai du puit où il a été abandonné et laissons-le soigner sa blessure.
Sire Galeai a son aptitude « résistance » à d4.
La valeur des blessures est de 4.
Temps de guérison
Le résultat du jet de dé de Sire Galeai est 3.
Ce qui donne un temps de guérison de 11 jours (10-3 + 4 = 11)
Au bout de onze jours, toutes les aptitudes de Sire Galeai retrouveront leur valeur initiale.

Supposons que Sire Galeai ait reçu deux blessures sérieuses au lieu d'une. Et que la seconde blessure soit la conséquence d'un test de blessure de difficulté 3.
Toutes les aptitudes de Sire Galeai ont diminué de deux catégories.
Son aptitude « résistance » est donc à d4-1.
La valeur des blessures est de 7 (4 + 3 = 7).
Temps de guérison
Le résultat du jet de dé de Sire Galeai est 2.
Ce qui donne un temps de guérison de 15 jours (10-2 + 7 = 15)
Au bout de huit jours, toutes les aptitudes de Sire Galeai seront remontées d'une catégorie.
Au bout de quinze jours, toutes les aptitudes de Sire Galeai retrouveront leur valeur initiale.

Si mon personnage a tiré le dé de destin, cela a-t-il une influence sur la guérison de ses blessures ?

Avoir tiré le dé de destin n'a une influence sur la guérison des blessures que si un crâne blanc est apparu. Il signifie que le personnage risque des séquelles s'il n'est pas soigné par quelqu'un, au moyen de l'aptitude « soins » ou, s'il s'agit d'un médecin, au moyen de l'aptitude « métier ».

Lorsqu'un personnage est blessé, à quoi servent l'aptitude « soins » ou « métier » du médecin ?

Les aptitudes « soins » ou « métier » du médecin peuvent servir à deux choses :
- Elles permettent de réduire le temps de guérison
- Elles permettent d'éviter les séquelles.

Comment réduit-on le temps de guérison ?

Une fois que le personnage a été blessé, l'utilisation de l'aptitude « soins » - ou « métier » d'un médecin - peut réduire son temps de guérison. Il faut pour cela :
- Que l'aptitude « soins » ou « métier » soit utilisée dans un délai de trois jours.
- Que le soigneur réussisse un test de soins avec pour difficulté la valeur des blessures du personnage blessé.

Test de soins réussi :
Un test de soins réussi diminue le temps de guérison d'autant de jours que la différence entre la difficulté du test et le résultat du jet de « soins » ou de « métier ». Cette diminution ne peut pas excéder la moitié du temps de guérison.
Un test de soins raté n'a pas d'influence sur le temps de guérison.

Exemple :
Poursuivons l'exemple de Sire Galeai, blessé par les deux marchands malhonnêtes. Il est soigné deux jours plus tard par un médecin.
La valeur des blessures est de 4.
Le médecin a son aptitude « métier » à d12.
Test de soins.
La difficulté est de 4.
Le résultat du jet de dé du médecin est 11.
Le test est réussi, ce qui donne une diminution du temps de guérison de 7 jours (11-4 = 7). Comme cette valeur est supérieure à la moitié du temps de guérison, elle est ramenée à 5 jours.
Le temps de guérison de Sire Galeai est donc maintenant de 6 jours (11-5 = 6).

Comment évite-t-on les séquelles ?

Quand le personnage a été blessé et qu'il a obtenu un crâne blanc sur le dé de destin, l'utilisation de l'aptitude « soins »

Conséquences des séquelles

La valeur de la séquelle est de:	*La conséquence est :*
1	*Fougue diminuée de 1*
2	*Diminution du total des ressources de un d4*
3	*Désir diminué de 2*
4	*Diminution du total des ressources de un d6*
5	*Fougue diminuée de 2*
6	*Toutes les aptitudes sont inconfortables (malus de -1)*
7	*Diminution du total des ressources de un d8*
8	*Toutes les aptitudes diminuent d'une catégorie*

Aptitudes naturelles en dessous de d4-1

Aptitude	*En dessous de d4-1, le personnage est :*
Adresse	*Incapable de se servir de ses membres supérieurs ou souffre de troubles de l'équilibre*
Charme	*Défiguré ou déformé*
Discrétion	*Dénué de souplesse ou boiteux*
Force	*Incapable de bouger*
Mouvement	*Incapable de se servir de ses membres inférieurs*
Résistance	*Mort*
Sens	*Aveugle, sourd ou muet (au hasard ou au choix du personnage)*

– ou « métier » d'un médecin – est le seul moyen de lui éviter des séquelles. Il faut pour cela :

- Que l'aptitude « soins » ou « métier » soit utilisée dans un délai de trois jours.
- Que le soigneur réussisse un test de soins avec pour difficulté la valeur des blessures du personnage blessé.

Quelles sont les conséquences des séquelles ?

Les séquelles ont pour conséquences de diminuer de manière permanente les aptitudes ou les ressources d'un personnage. Trop diminuées, les aptitudes naturelles peuvent fortement handicaper ou faire mourir un personnage. Les séquelles ne sont pas choisies par le meneur de jeu mais par le personnage. Il utilise pour cela le tableau de la page précédente.

La valeur de la séquelle :

Si quelqu'un soigne le personnage, c'est la différence entre la valeur des blessures et le jet de dé de « soins » ou de « métier » du soigneur.

Il n'y a pas de séquelles si le test de soins est réussi.

Si personne ne soigne le personnage, la valeur de la séquelle est égale à la valeur des blessures.

Si la valeur de la séquelle est supérieure à 8, le joueur doit choisir plusieurs séquelles jusqu'à ce que la valeur soit atteinte.

Lorsqu'une séquelle n'est pas ou plus applicable (par exemple la fougue est à zéro et ne peut plus être diminuée) on utilise la séquelle supérieure.

Exemple :

Rodold l'ulf s'est fait détrousser et copieusement blesser sur la Vieille Chaussée.

Mdj : Lorsque tu reviens à toi, tu es dans un lit. Tu reconnais l'endroit assez rapidement, c'est le dispensaire du monastère de Bulmer Skeme.

Rodold : J'espère que l'on m'a bien soigné au moins.

Mdj : C'est ce que nous allons voir. Tu as reçu trois blessures et tu as tiré un crâne blanc sur le dé de destin. Fais-moi un jet de résistance pour connaître le temps de guérison.

Rodold : Ma résistance est à 0.

Mdj : Bien, tu en as alors pour 21 jours. Voyons maintenant si tu as été bien soigné. Le médecin a d8 en « métier ». Il fait 7. La valeur de ta séquelle est de 4. A toi de la choisir.

Rodold a reçu trois blessures sérieuses, ses aptitudes ont diminué de trois catégories.

Il a obtenu un crâne blanc sur le dé de destin. Il risque donc des séquelles. Son aptitude « résistance » est à 0. La valeur des blessures est de 11.

Temps de guérison

Rodold ne fait pas de jet de résistance (il n'a plus de dé)

Ce qui donne un temps de guérison de 21 jours (10-0 + 11 = 21)

Au bout de sept jours, toutes les aptitudes de Rodold seront remontées d'une catégorie.

Au bout de quatorze jours, toutes les aptitudes de Rodold seront remontées de deux catégories.

Au bout de vingt-et-un jours, toutes les aptitudes de Rodold retrouveront leur valeur initiale.

Test de soins

Le médecin a une aptitude « métier » à d8.

Il ne peut pas diminuer le temps de guérison (il ne peut pas réussir un test de difficulté 11 avec un d8) mais il peut diminuer les séquelles.

La difficulté du test est de 11.

Le résultat du jet de « métier » est 7.

La valeur de la séquelle est de 4 (11-7 = 4).

Séquelle

La valeur de la séquelle est 4.

Rodold choisit de diminuer son total de ressources d'un d6.

Il aurait pu choisir de diminuer deux fois sa fougue de 1 (séquelle de valeur 1) et son total de ressource de un d4 (séquelle de valeur 2).

Que se passe-t-il si un personnage est blessé alors qu'il n'est pas encore remis de ses dernières blessures ?

Si un personnage reçoit des dommages alors qu'il ne s'est pas rétabli de ses anciennes blessures, la guérison est suspendue. Le meneur de jeu doit déterminer à nouveau un temps de guérison en tenant compte de la nouvelle blessure.

Exemple :

Rodold a quitté le dispensaire de Bulmer Skeme. Onze jours se sont écoulés depuis qu'il a été blessé. Ses aptitudes sont déjà remontées d'une catégorie. Il reçoit un nouveau dommage en ratant un test de résistance de difficulté 2.

Rodold a sa « résistance » à d4-1.

La valeur des blessures est de 13 (11 + 2 = 13).

Temps de guérison

Le résultat du dé de Rodold est 3.

Ce qui donne un temps de guérison de 20 jours (10-3 + 13 = 20).

Il reste trois jours à Rodold pour trouver un médecin et espérer diminuer son temps de guérison.

2.7 Tir

Il n'est pas nécessaire d'être à proximité de votre adversaire pour lui faire sentir l'importance de votre courroux. Cette rubrique explique au meneur de jeu comment résoudre les situations où les personnages utilisent des armes de jet.

Comment se déroule un tir ?

Pour savoir si le tir d'un personnage atteint sa cible, il doit tester son aptitude « tir... » C'est le meneur de jeu qui choisit la difficulté de ce test en s'aidant du tableau ci-dessous.

Difficulté d'un tir

Si le tir se fait à:	*La difficulté est de :*
courte distance	*1*
distance moyenne	*3*
longue distance	*6*

Que signifient les points de suspension de l'aptitude « tir... » ?

Les points de suspension de l'aptitude « tir... » signifient que l'aptitude doit être précisée. C'est-à-dire qu'il est nécessaire d'indiquer quel type d'armes l'aptitude couvre. Il est possible qu'un personnage ait plusieurs aptitudes « tir... ».

Il existe quatre types d'armes pour préciser l'aptitude tir.

Types d'armes pour l'aptitude tir

arc
fronde
pique
poignard

Quelle aptitude doit-on utiliser pour lancer un caillou ou une mogue ?

Pour lancer un caillou ou une mogue, le personnage peut utiliser son « adresse ». Le meneur de jeu peut, si l'objet lancé est particulièrement lourd, demander que la « force » du personnage soit utilisée au lieu de son « adresse ».

Quelle « force » ont toutes ces armes de jet ?

Toutes les « force » des armes de jet sont récapitulées dans le tableau ci-dessous. Le meneur de jeu y trouvera aussi une indication des portées de ces différentes armes.

Exemple :

Sire Guybrecard participe, en tant qu'archer, à la bataille de la Colline de l'Orme.

Mdj : Tu t'es placé dans une position qui surplombe l'ensemble du champ de bataille. Tu remarques la bannière aux trois licornes qui indique l'emplacement du roi et de son escorte. Un groupe d'ennemis semble vouloir les prendre à revers.

Sire Guybrecard : Sont-ils nombreux ? A portée d'arc ?

Mdj : Il s'agit d'un groupe de six chevaliers lourdement armés. Ils sont à portée longue.

Sire Guybrecard : Je vais essayer d'en atteindre un maximum avant qu'ils ne rejoignent le roi.

Mdj : Bien, disons deux flèches avant qu'ils soient trop près de l'escorte du roi. Le premier tir se fait à longue distance, le second à distance moyenne.

Sire Guybrecard : D'accord. Pour le premier tir, je vise le chevalier le plus proche du roi.

Mdj : Jette ton dé de « tir à l'arc ».

Sire Guybrecard : J'ai fait 19.

Mdj : Tu le touches. Jette le dé de « force » de ta flèche. Je fais de même pour l'armure puis pour la « résistance » du chevalier.

Sire Guybrecard : 12 pour la flèche.

Mdj : Bien. Il vide les étriers.

Le meneur de jeu accorde deux tirs à Sire Guybrecard avant que les chevaliers ennemis n'atteignent le roi et son escorte.

Sire Guybrecard a son aptitude « tir à l'arc » à d20.

Pour le premier tir

La difficulté du tir est de 6 (longue distance).

Le meneur de jeu juge que le chevalier se déplace très rapidement avec son cheval. Le jet de dé de Sire Guybrecard reçoit donc un malus de mouvement de -3.

Le résultat du jet de dé de Sire Guybrecard est 19.

On retire les 3 points du malus de mouvement, ce qui donne 16. Le test est réussi, le chevalier est touché.

Test de blessure

L'armure du chevalier est en acier.

Elle a une « résistance » de d10.

Le chevalier a une « résistance » de d6.

La « force » de la flèche est de d12.

Le résultat du jet de « résistance » de l'armure est 2.

On retire le résultat du jet de « force » de la flèche qui est de 12, ce qui donne -10 (2-12 = -10)

Le résultat du dé de « résistance » du chevalier est 6.

On applique le modificateur de l'arme et de l'armure qui est de -10, ce qui donne -4.

Le test est raté, la blessure est sérieuse. Toutes les aptitudes du chevalier diminuent d'une catégorie.

Comme le résultat du test de blessure est un nombre négatif, le chevalier doit jeter le dé de destin et obtient un crâne rouge. Il meurt sur le coup.

Pour le second tir

La difficulté du tir est 3 (distance moyenne).

Le malus de mouvement de -3 est toujours valable.

Le résultat du jet de « tir à l'arc » de Sire Guybrecard est 16.

On retire les 3 points de mouvement, ce qui donne 10.

Le test est réussi, le second chevalier est touché.

Projectiles

Cette arme:	*A une « force » de :*	*La portée (en pas) est :*		
		courte	*moyenne*	*longue*
Flèche	*d12*	*0 à 19*	*20 à 50*	*51 à 90*
Fronde	*d8*	*0 à 8*	*9 à 15*	*16 à 40*
Objet (gros)	*d6*	*0 à 3*	*-*	*-*
Objet (petit)	*d4*	*0 à 2*	*3 à 5*	*6 à 8*
Poignard	*d8*	*0 à 3*	*4 à 8*	*9 à 15*

3. La pratique – Situations surnaturelles

3.1 La magie :

Les éléments de contexte existant par ailleurs dans ce livre, le présent chapitre ne s'intéresse qu'à l'aspect technique de la magie. Comme il n'est pas fréquent de rencontrer des mages sur les routes des Isles Anciennes, les règles de *Lyonesse* ne proposent, pour l'instant, que le tyros – l'apprenti – comme personnage magicien jouable. Il peut être intéressant d'en avoir un parmi vos joueurs, mais attention : la magie est puissante.

Tous les personnages peuvent-ils utiliser la magie ?

La magie contenue dans les objets magiques est accessible à tous les personnages. Sinon, seuls les personnages ayant une part de sang féerique peuvent faire appel à des sortilèges.

Comment utilise-t-on la magie ?

La magie est un artisanat qui n'est pas naturel et qui permet de réaliser des choses à priori impossibles. L'utilisation de la magie se déroule exactement à l'inverse d'une situation normale. Ainsi lorsqu'un mage lance un sort, il ne teste pas son aptitude « métier » face à une difficulté, mais il est lui-même la difficulté que la « force » du sort ne doit pas dépasser pour être lancé correctement.

Comment détermine-t-on la difficulté d'un lanceur de sorts ?

La difficulté d'un lanceur de sort correspond à son niveau. Plus le lanceur de sorts est compétent, plus son niveau est élevé. Un tyros aura un bas niveau et peu de chance de réussir ses sorts, un archimagicien aura un niveau très important et ne ratera quasiment jamais une incantation.

Quelle est la différence entre l'aptitude « métier » et le niveau d'un lanceur de sorts ?

Comme pour d'autre types de métiers, par exemple les combattants, l'aptitude métier représente les connaissances théoriques et l'aspect purement fort-en-thème d'un lanceur de sorts. Le niveau, lui, est l'équivalent de l'aptitude qu'un guerrier aura développé dans une arme particulière à ceci près que le niveau d'un mage n'est pas une valeur quantifiée par un dé, mais un nombre fixe.

L'aptitude « métier » sera employée dès que le mage aura besoin de connaître ou opérer mais de manière purement théorique, tandis que le niveau sera employé chaque fois que le magicien jettera un sort.

Comment détermine-t-on la « force » d'un sortilège ?

Un sortilège est composé de syllabes. Par syllabe, on entend paroles, onomatopées, sifflements et gestuels simples. Plus le sortilège est puissant, plus son nombre de syllabe est grand. La « force » du sortilège correspond à son nombre de syllabes, en respectant le tableau en bas de page.

Comment fait-on pour lancer un sort ?

Lorsqu'un personnage veut lancer un sort, le meneur de jeu teste la « force » du sortilège contre le niveau du personnage. Si le test est raté, le personnage domine le sortilège et celui-ci se déclenche. Si le test est réussi, le sort surpasse son lanceur et par conséquent, ne fonctionne pas.

Exemple :

Malveau est un tyros au service du mage Qualmes. Son maître lui demande, à titre d'exercice, de faire apparaître quelques papillons.
Malveau : Pas de problème, je l'ai déjà réussi une fois. Je vais les faire apparaître directement sur les genoux de Qualmes.
Mdj : D'accord, ce sortilège compte 3 syllabes. Quel est ton niveau ?
Malveau : Je suis un bon tyros... c'est 2.
Un sortilège de 3 syllabes a une « force » de d4.
Le niveau de Malveau est 2, la difficulté du test est donc de 2.
Le résultat du dé est 3, le test est réussi.
Le sortilège ne fonctionne pas. Le meneur de jeu peut annoncer que malgré toute sa volonté, Malveau n'a pas pu garnir de papillons les genoux de son maître.

Un sort doit-il être appris avant d'être lancé ?

Non, il n'est pas nécessaire d'apprendre un sort pour pouvoir le lancer. Le personnage peut le mémoriser et ainsi le lancer quand bon lui semble ou il peut le lire directement depuis un support écrit.

Combien de temps un personnage met-il pour mémoriser un sort ?

Le temps nécessaire pour mémoriser un sort dépend du nombre de syllabes de celui-ci. Le temps de mémorisation est fixé à cinq minutes par syllabe.

Combien de sorts un personnage peut-il mémoriser ?

Le nombre de sortilèges qu'un personnage peut garder en tête dépend de son niveau. Il est possible de mémoriser un nombre de syllabes égal à trois fois son niveau.

Exemple :

Avelis, un tyros expérimenté, a atteint le quatrième niveau. Il peut mémoriser jusqu'à douze syllabes en même temps, soit un sort de douze syllabes ou trois sorts de quatre syllabes ou un de six et deux de trois syllabes, ou tout autre combinaison ayant un total inférieur ou égal à douze.

Les sorts en mémoires peuvent-ils être oubliés ?

Oui, les sorts mémorisés peuvent être effacés de la mémoire du personnage. A chaque emploi, un sortilège risque de s'échapper de l'esprit de son lanceur.

« Force » d'un sortilège

Nombre de syllabes	*1-2*	*3-4*	*5-6*	*7-8*	*9-10*	*11-12*	*13-20*	*21-30*
« Force » du sortilège	*d4-1*	*d4*	*d6*	*d8*	*d10*	*d12*	*d20*	*d30*

Ensuite, de 31 à 40 syllabes d40, etc. en suivant la route des 7 valeurs.

Comment le meneur de jeu fait-il pour savoir si un sort reste en mémoire ?

Lorsqu'un sortilège est lancé, avec ou sans succès, le meneur de jeu teste une deuxième fois la « force » du sort contre le niveau du personnage. Si ce deuxième test est raté, le sort reste en mémoire ; s'il est réussit, le sort échappe totalement au contrôle du personnage et quitte sa mémoire.

Un personnage peut-il apprendre plusieurs fois le même sort ?

Non, un personnage ne peut pas apprendre plusieurs fois le même sort, on ne peut pas apprendre ce que l'on sait déjà.

Est-il possible de résister à l'effet d'un sortilège ?

Non, il n'est normalement pas possible de résister à l'effet d'un sortilège.

Peut-on, dans un moment de tension, utiliser les ressources pour augmenter son niveau ?

Non, on ne peut jamais utiliser de ressources pour augmenter son niveau de lanceur de sorts. Au contraire, la magie nécessite calme et maîtrise de soi afin d'enchaîner sans accroc les séquences précises qui vont déclencher le sortilège.

Quels modificateurs peut-on appliquer lorsqu'un personnage lance un sort ?

Lorsqu'un personnage lance un sort, tous les modificateurs de situation sont applicables. La seule différence réside dans le fait qu'ils doivent être inversés. Ainsi, si le lanceur de sorts est très fatigué, le test de « force » du sort recevra un bonus de fatigue. En cas d'hésitation, le meneur de jeu pourra se référer à la liste ci-dessous.

Comment utilise-t-on un objet magique ?

Un objet magique est un réceptacle à l'intérieur duquel un sortilège ou une créature imaginaire a été confiné. Pour l'utiliser, il suffit de savoir comment il fonctionne. Si le personnage active l'objet de la manière adéquate, son effet se déclenche immédiatement, sans erreur et sans qu'il soit nécessaire de faire un quelconque test.

Comment évolue un lanceur de sorts ?

Un lanceur de sorts évolue de deux manières: il peut améliorer son aptitude « métier » ou augmenter son niveau.

Comment un lanceur de sorts fait-il pour augmenter son niveau ?

Un personnage augmente son niveau en lançant des sortilèges. A chaque fois qu'il réussit un sort dont le nombre de syllabes est plus grand que son niveau actuel et que le test de « force » obtient le résultat minimum du dé, le personnage gagne 1 coche imaginaire par syllabe.

Lorsqu'il en a obtenu dix fois le niveau à atteindre, il gagne automatiquement un niveau.

Exemple :
Malveau, un tyros de niveau 2, a déjà accumulé 27 coches imaginaires.
Il réussit un sortilège de trois syllabes et le meneur de jeu a fait 1 avec le d4 de « force » du sort.
Malveau gagne 3 coches . Son passe alors à de 30 coches et gagne par conséquent automatiquement unniveau.
Malveau est désormais un tyros de niveau 3.

Existe-t-il des listes de sorts clef en main ?

Oui, la liste de la page 378 en propose quelques-uns qui sont loin d'être les seuls ni même les plus pertinents d'un point de vue ludique ou magique. Ils représentent cependant un échantillon révélateur d'erreurs, variantes, grands classiques et rituels divers.

Qu'existe-t-il comme objets magiques ?

Il n'y a pas de limites aux formes qu'on peut leur avoir donné. La liste de la page 379 donne une série d'exemple connus.

Modificateurs à un lancer de sorts

Le lanceur de sort	*C'est un*	*Points à ajouter au jet de « force » du sort*
Est dans une situation confortable	*Malus de confort*	*-1 à -3*
Est dans une situation inconfortable	*Bonus de confort*	*1 à 3*
A souvent réussi ce sort	*Malus de facilité*	*-1 à -3*
Est fatigué	*Bonus de fatigue*	*1 à 3*
Est en mouvement	*Bonus de mouvement*	*1 à 3*
Ne voit pas ce qu'il fait	*Bonus de visibilité*	*1 à 3*

Scénario :
Péché de cerf

Introduction

L'histoire se déroule dans l'ouest du Dahaut, sous le règne d'Audry II. La région du village de Château Foire voit alterner les collines douces et les champs de blé et d'orge, à une demi-journée au nord des frondaisons millénaires de la légendaire forêt de Tantrevalles. Bâtie sur une motte, avec du bois bien solide et bien sombre, partiellement fortifiée de pierre, la forteresse de Château Foire augure d'un temps paisible durant lequel son seigneur peut se préoccuper davantage de chasse que de guerre. Et justement, son seigneur actuel, Jocelyn, est reconnu par tous comme un chasseur remarquable, auquel on attribue un palmarès prestigieux : ours, cerfs, aurochs, loups, et bien d'autres gibiers encore. On parle même - surtout en fin de soirée – d'un griswold terrassé dans une terrible bataille, au cœur de l'hiver, il y a huit ans de cela.

Le baron est fier de cette flatteuse réputation et son caractère insatiable y puise une certaine compensation en face d'une conversion au Christianisme qui, si elle a été sincère, n'en a pas moins signifié quelques aménagements dans son style de vie : une seule femme, des activités plus restreintes au niveau des plaisirs de la table et des messes hebdomadaires qui ne l'amusent pas toujours. Son épouse, dame Brunehaut, venue d'Aquitaine et donc chrétienne de naissance, sait combien il en a coûté à son mari de la rejoindre dans sa foi et d'accepter le mariage religieux exigé par sa famille. Elle lui est reconnaissante des sacrifices consentis et remercie plus encore le ciel d'avoir pu faire un mariage d'amour, peu fréquent dans son niveau social.

En bref, tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes… ou presque !

La chasse de la saint-Jean

Aux premiers jours d'un été maladif, il y a de cela deux ans, le baron et toute sa maisonnée sont partis à la chasse, une fois de plus. Jour de chance, semblait-il, puisque la meute a levé un cerf extraordinaire, un grand mâle d'une taille exceptionnelle, dont la ramure était tout bonnement démesurée, une prise d'une incroyable rareté, dont Jocelyn se réjouissait d'orner son mur de trophées. Mais la bête avait du tempérament, elle brisa à trois reprises l'encerclement de la meute et entraîna les chasseurs loin de leurs bases, en direction de Tantrevalles, dont elle sentait confusément que les sombres frondaisons recelaient son salut. Malheureusement pour elle, le baron, fasciné, intima l'ordre de la poursuivre à l'intérieur même de la forêt, sans tenir compte des grognements de mécontentements et des craintes superstitieuses de certains de ses hommes. Epuisé, le cerf résista pourtant encore une demi-heure avant d'être finalement contraint de s'arrêter dans une petite clairière, cerné une fois de plus par la meute hurlante de ses poursuivants canins. La baronne elle-même participa à la mise à mort en lançant à la tête de l'animal son faucon le plus précieux et le coup de grâce fut finalement donné par Jocelyn lui-même, comme de juste. On dîna de venaison ce soir là et une ramure exceptionnelle alla orner la grande salle de Château Foire.

Tout en serait resté là si la fin de la chasse n'avait pas eu pour témoin sire Walrick, chevalier fée de Nildenny Shee, le fort des fées le plus proche des lieux de la mise à mort. Incom-

modé par les hurlements de la meute et par les cris des humains, outré de voir un si bel animal brutalement assassiné par des malappris, qui, non contents de l'avoir tué dans un pré si verdoyant, y laissent de surcroît pourrir sa carcasse une fois équarrie et privée de ses meilleurs morceaux comme de sa tête, le chevalier lança un mordet sur la femme du baron : son premier né naîtrait cornu comme un cerf, et sa naissance ne saurait manquer de la déchirer sauvagement. Une bien satisfaisante façon de contourner la loi des fées qui interdit de tuer directement, car, après tout, la malédiction de Walrick ne traite guère que d'une histoire de ramure... non de meurtre. Plutôt content d'avoir fait justice à sa façon, le chevalier fée s'en retourna au shee l'âme en paix et ne repensa plus guère à toute cette histoire depuis.

La situation actuelle

Deux années ont passé depuis la chasse sans que rien ne change fondamentalement à Château Foire : le baron Jocelyn poursuit ses chasses, alors que son chapelain, frère Tardémus, partage son temps entre ses offices, ses ouailles et la belle bibliothèque de la maison forte, qu'il parcourt avec assiduité. En effet, il peut y lire les œuvres de chroniqueurs fameux qui ont travaillé au château, laissant des récits aussi agréables à lire qu'instructifs sur les événements du passé. Citons au passage les noms de Ranard le Calleux, qui vécu à l'époque d'Olam III, et du moine Bernard qui venait du continent et qui alla finir ses jours dans l'abbaye saint Martin, à une demi-lieue à l'intérieur de la forêt.

Seul changement notable, source de joie et de soulagement car la nouvelle commençait à tarder plus que de raison, la baronne est enceinte. Malheureusement, sa grossesse anormale fait froncer bon nombre de sourcils chez les sages-femmes et les servantes de la maisonnée. Son ventre s'est gonflé de façon excessive, a tel point même que les personnes qui pensaient à des jumeaux commencent à s'inquiéter pour la santé de la dame. Consulté par le baron, frère Tardémus a établi à l'aide de tablettes divinatoires, que la baronne s'apprêterait à donner naissance à un enfant doté d'une magnifique ramure de cerf. Pour lui, cela ne fait pas le moindre doute, c'est là l'œuvre du Diable, à qui Dieu a donné les coudées franches suite à un terrible péché commis au château. La mort de Brunehaut et de l'enfant ne font donc aucun doute pour le chapelain. La situation est suffisamment alarmante pour que les festivités, habituellement organisées à Montjeu à cette période de l'année se trouvent tout simplement annulées, au grand dam des nombreux chevaliers qui se réjouissaient de s'y affronter.

Se voyant confier la responsabilité de sauver la baronne, le bon frère ne voit pas ce qui, hormis un miracle, pourrait renverser la situation. Malheureusement, les personnes saintes sont rares dans les Isles Anciennes, les hafelins ayant par trop éclairci leurs rangs, mais, à défaut, il se pourrait qu'une relique suffise à sauver la femme et l'enfant. en attendant, le chapelain suggère au baron de suivre un régime ascétique à base de jeûnes, de messes et de patenôtres pour attirer sur son toit la bienveillance de la Vierge Marie, qui sait ce que signifie être enceinte.

Alors que le baron commence son ascèse, Tardémus retourne à la bibliothèque chercher trace d'une relique géographiquement proche de Château Foire. Il tombe alors sur le récit du moine Bernard, transmis après sa mort pas ses frères, et y découvre l'histoire de saint Martin de Lyonesse, missionnaire malheureux, qui, il y a de cela un peu plus d'un siècle, se serait aventuré dans la forêt de Tantrevalles pour évangéliser les êtres perdus qui y trouvent abri et qu'une déconfiture aurait poussé à rejoindre finalement le continent. Ce saint homme serait le fondateur d'une petite abbaye bâtie dans la forêt à une journée de marche au sud du château. Plus intéressant pour notre moine, il aurait offert ses sandales à un pauvre hère un jour de gel, des sandales que l'intéressé aurait finalement ramenées au successeur de saint Martin, des années plus tard, et que celui-ci aurait très pieusement conservées, comme des reliques, jusqu'à la ruine du lieu. Le chroniqueur affirme les avoir vues.

Sire Jocelyn portant le coup de grâce.

Le baron, dont c'est la meilleure raison d'espérer, dépêche sur place et au plus vite des hommes de confiance, sous la garde du propre novice du chapelain. C'est de cette manière que les personnages font leur entrée dans cette histoire.

Synopsis du scénario

Les hommes du baron, convoqués auprès de leur seigneur, apprennent la vérité sur la grossesse de la baronne, au sujet de laquelle courent toutes sortes de rumeurs suggérant même qu'elle serait victime d'une atteinte diabolique. Ils sont chargés par Jocelyn et par Tardémus de se rendre au vieux monastère en ruine fondé par saint Martin de Lyonesse et d'y récupérer les sandales de celui-ci qui ne sauraient manquer de s'y trouver.

Quittant le château seigneurial perplexes et se rendant au village pour y rassembler leurs affaires, ou remontant dans les communs de la forteresse elle-même, les personnages ont l'occasion de s'ouvrir à leurs proches de l'étrange mission dont ils se voient chargés. L'explication de Tardémus les fait sourire : le Diable ? plutôt un mordet des fées ! Si la conversation s'étend sur le sujet, on tiendra pour preuve de la réalité du pouvoir féerique, le cas du Gros Noiraud, un chien de meute de belle taille qui a été rendu aphone par les fées lors d'une chasse, il y a deux ans de cela, et que le vieux Peclaud, veuf depuis peu, a recueilli pour accompagner ses vieux jours, quand le maître des chiens du baron s'en est débarrassé.

Peut-être plus perplexes encore, les personnages partent néanmoins en direction de l'abbaye abandonnée et ne tardent pas à arriver au village de Montjeu, en bordure de la forêt. S'y renseignant sur l'emplacement de la ruine, ils sont mis en garde contre la malice des êtres fées à qui il n'est nul besoin d'une réelle offense pour se venger terriblement. Malgré les avertissements des hommes de Montjeu, les envoyés s'enfoncent dans la forêt, plus tendus peut-être qu'à l'ordinaire. Après avoir déjoué le piège tendu par un troll particulièrement retors, ils parviennent aux ruines et y découvrent la présence d'un ermite hirsute qui répond au nom de Rubes. Celui-ci ne se fait pas prier pour leur remettre une sandale qu'il a découverte sous un des tas de pierres éboulées de ce qui fut l'ermitage de saint Martin, mais il leur explique que la seconde sandale lui a été volée par un lutin du nom de Surkel. Celui-ci vit dans un fort des fées, situé non loin de l'abbaye, dans une belle clairière où coulent deux sources jumelles.

Probablement passablement effrayés, les envoyés du baron ne tardent pas à trouver le lieu indiqué et s'y voient tarabustés par des mains invisibles. Après quelques moments bien désagréables, mais pas vraiment dangereux s'ils savent conserver leur sang froid, ils ont la possibilité de plaider leur cause devant la cour féérique au grand complet. Au moment où ils parviennent à obtenir la seconde sandale, un chevalier fée peu sympathique, Walrick, ricane et affirme que celle-ci ne leur servira à rien, puisque la malédiction qui atteint la baronne est le fait d'un mordet qu'il se vante d'avoir lui-même lancé. Supplié par les personnages qui doivent une fois de plus faire preuve d'un grand sens de la courtoisie, le roi Fathin somme Walrick de lever le mordet. En contrepartie, les grands balourds doivent accomplir une mission pour lui. Et voici alors nos héros engagés pour libérer une fée répondant au nom de Devonys des griffes, sans aucun doute sanguinaires, d'un marchand humain.

Après un nouvel épisode, plus violent, au cours duquel ils ont la chance de sauver une jeune fille des pattes avides d'un gros troll, les envoyés de Château Foire se lancent à la poursuite du marchand, qu'ils rattrapent finalement dans l'après-midi, en train d'attendre sa compagne de voyage, au bord de la route menant à Bauge-Blanche, alors que la fée se promène dans les bois, non loin de là. La rencontre leur permet de comprendre, à leur grande stupeur, que les fées ont menti, Devonys n'a pas été enlevée, mais est amoureuse du marchand. Bien que contraints de laisser le couple repartir, les envoyés ne peuvent renoncer à agir vues les conséquences d'un éventuel échec.

Qu'ils décident d'enlever la jeune fée ou d'essayer de la séduire à leur tour, les envoyés de Jocelyn reprennent leur poursuite et arrivent, le soir, au bourg de Bauge-Blanche où une fête bat son plein. Dans l'ambiance d'excitation et de défoulement, ils suivent sans peine le marchand Julias jusqu'à une tente aux motifs orientaux, propriété d'un certain Ezmir, intermédiaire d'un thaumaturge puissant, que Julias savait pouvoir trouver en bordure de Tantrevalles, peu de temps avant la fameuse Foire des Gobelins. Là, ils découvrent le sinistre accord que concluent les deux hommes : en échange de Devonys, Ezmir remettra une très forte somme à Julias, et pour preuve de sa bonne volonté, il s'engage à lui verser une avance quelques heures plus tard, près des enclos où sont enfermés les animaux du marché aux bestiaux.

Les personnages profitent de ce temps de répit pour monter un plan et le mettre en action. Ils parviennent d'une manière ou d'une autre à tirer Devonys des griffes redoutables de Julias et à faire en sorte de s'en tirer eux-mêmes. Ils retournent alors au shee où ils obtiennent, au prix d'une nouvelle dispute avec Walrick, la levée du mordet et la seconde sandale de saint Martin.

Satisfaits, leur mission brillamment accomplie, ils rentrent à Château Foire où naît bientôt la fille de Jocelyn... dépourvue de ramures.

Thème et ton

Cette histoire met en lumière une particularité importante d'Hybras : il s'agit d'une région qui subit la forte influence des êtres fées, du moins en ce qui concerne les communautés qui entourent la forêt de Tantrevalles. Elle est inscrite sous le signe de la découverte. En effet, les personnages partent en mission pour leur seigneur avec des idées bien arrêtées et complètement fausses passibles de provoquer la mort de la baronne et de son enfant à naître s'ils n'en changent pas assez vite. Il leur faudra donc faire preuve d'une grande ouverture d'esprit et d'une sérieuse capacité à admettre des choses qui les dérangent s'ils veulent mener à bien leur noble mission. L'aventure qu'ils vont vivre va leur enseigner l'humilité à la fois envers le petit peuple, bien dangereux pour de vulgaires humains, et vis-à-vis d'eux-mêmes, de leurs certitudes et de leurs à prioris. Malgré les questions graves qu'ils devront aborder, les personnages vont se lancer dans une his-

toire au ton assez léger. En effet, les fées sont de grands enfants, certes bien dangereux, mais très attendrissants par de multiples aspects. Les quêteurs vont en rencontrer plusieurs spécimens et ils ne devraient pas mener à bien cette histoire sans avoir été touchés par leur étrange mentalité. De plus, l'histoire joue sur l'absurde et le secret. L'absurde car le travail confié par le baron est vain, les sandales n'étant que des sandales, pourtant, en fin de parcours, tout le monde croira en leur miraculeux pouvoir. Le secret est alors nécessaire si l'on ne veut pas risquer de s'aliéner le frère Tardémus et de se voir supprimer par le baron tous les bénéfices de la réussite, l'un comme l'autre n'aimant pas que l'on remette en cause leurs certitudes. Le secret sera aussi celui qu'ils partageront avec le menu peuple, ces villageois qui les mettent dès le début sur la piste des fées et qui ne seraient guère surpris d'apprendre la véracité du mordet.

Frère Tardémus et Sire Jocelyn

Première partie : Départ

Note :
Les astérisques indiquent un **personnage** *auquel est consacrée une notice dans l'appendice 1 : Personnages secondaires (page 361). Les double astérisques indiquent un* **hafelin** *auquel une notice est consacrée dans l'appendice 2 : Une société féerique : Nildenny shee (page 366).*

C'est dans une ambiance de conspiration que trois des hommes du baron sont introduits dans la chapelle privée du château par le chambellan, **Sevrest***, un homme maigre et peu avenant. Ils y découvrent leur seigneur, le **baron***, agenouillé au pied de l'autel, son chapelain frère **Tardémus***, occupé à psalmodier des prières d'une voix forte, ainsi qu'un autre religieux – le quatrième personnage prétiré – concentré sur la tâche ingrate de gratter les restes de cierges consumés. Après quelques instants, le baron se relève, se signe et se tourne vers les personnages pour leur présenter la situation en quelques phrases.

« Vous avez entendu parler de la grossesse difficile de la baronne... Bien. Frère Tardémus ici présent a fait appel à la sagesse de Dieu et aux écrits de nos prédécesseurs et a pu ainsi déterminer qu'il s'agit d'un maléfice diabolique destiné à punir cette maison de sa conversion à la vraie foi – hochement de tête affirmatif de Tardémus. *Il est convaincu que nos prières seules ne suffiront pas à éliminer le mal et qu'elles auraient besoin de l'aide d'un fragment de sainteté, ce que l'on nomme relique dans le christianisme. Ainsi, je vous ai choisis pour accompagner frère Quéray* – il désigne le novice – *dans la quête des sandales de saint Martin de Lyonesse. Les sandales sont restées dans le monastère que saint Martin a fondé dans la forêt de Tantrevalles, non loin du village de Montjeu, à une journée au sud de Château Foire, pour autant que nous puissions le savoir. N'échouez pas je vous en prie, la vie de la baronne est entre vos mains et le terme de sa grossesse approche. »*

Le baron finit sa harangue avec un sanglot dans la voix et les yeux de plus en plus humides. Le novice vient assez timidement saluer les hommes choisis pour l'accompagner, puis ils se mettent tous quatre en quête de leurs effets pour partir le plus tôt possible.

Passant en coup de vent dans les communs du château ou dans la petite demeure villageoise où ils vivent, les envoyés du baron s'attireront immanquablement des questions sur leur mission au sujet de laquelle courent déjà des rumeurs plus ou moins fantaisistes. S'ils ouvrent leur cœur et révèlent leur mission, ils remarqueront sans peine que les gens du village les regardent d'un œil attendri... tout le monde a vite compris qu'il s'agit non pas de l'attaque d'un diable que personne ne connaît, mais d'un mordet. Les gens dont ils sont les plus proches pourraient même leur exprimer le sentiment des gens simples en leur racontant ce qui est arrivé au Gros Noiraud. Celui-ci, un chien de meute de belle taille, a été rendu aphone par les fées lors d'une chasse, il y a deux ans de cela et il a eu bien de la chance d'être recueilli par le vieux Peclaud, veuf depuis peu. Tous deux s'accompagnent mutuellement dans leurs vieux jours.

Une vérification auprès du maître des chiens confirme les dires des villageois. **Imbolt***, en effet, leur racontera cette chasse terriblement longue où un cerf magnifique avait été débusqué, un animal gigantesque, avec une ramure phénoménale et doué d'une telle énergie qu'il fallut le pourchasser jusque dans Tantrevalles pour en venir à bout. Gros Noiraud était le chef de meute et Imbolt pense que c'est pour cela qu'il a été puni par les fées. *« Fallait pas aller déranger les hafelins jusque chez eux, j'vous dit. Z'aiment pas ça, les hafelins ».* Il pense aussi, comme la quasi totalité des gens, que la grossesse anormale de la baronne est due à un mordet, mais ne fera pas le lien avec la chasse. Il penchera plutôt pour une autre offense, commise hypothétiquement, par la baronne elle-même. Il n'osera guère aller plus loin de lui-même, mais si on le pousse en lui promettant le secret, il dira en chuchotant ce que les gens pensent tout haut hors de portée des oreilles du baron et de ses hommes les plus proches, c'est-à-dire que la baronne a dû fauter avec un être de la forêt pour accélérer la venue d'une grossesse que l'on croyait impossible, vu le temps qui passait depuis le mariage.

Equipés, les envoyés du baron et le novice du chapelain quittent Château Foire, alors que le temps tourne progressi-

vement à la pluie, pour une marche qui s'annonce pénible, puisqu'il va leur falloir couvrir une bonne distance en moins de six heures. Six heures dénuées d'épisodes croustillants qui amusent un nombreux public au coin du feu. C'est à peine si le petit groupe croise quelques paysans rentrant avec leurs bœufs du travail des champs, à peine si la route accueille une bande de journaliers satisfaits de leur employeur et de leur paye. Le paysage est typique de ce que l'on retrouve dans l'ensemble de l'Extrême Dahaut, alternant champs et bosquets de jeunes arbres au milieu d'une plaine légèrement vallonnée. Et si la petite pluie fine qui tombe sur la fin de l'après-midi ne correspond pas aux espoirs des voyageurs vite humides, elle fait le bonheur de la terre à blé qui la reçoit comme une bénédiction.

A la nuit tombée, les personnages découvrent les lumières du village de Montjeu, quelque quarante maisons et moitié moins de granges installées à moins d'une lieue de la Forêt. Le village marque la frontière des terres de Château Foire, mais ses habitants sont encore des sujets de Jocelyn. Si les envoyés s'annoncent comme des hommes du baron, ils seront très agréablement reçus et ils seront invités à dîner et à dormir dans la maison du maire du village, **Jak Grand***. Il leur offrira tout le confort possible, leur servira un repas soigné (poulet aux champignons, pain blanc) et les invitera à venir en profiter dans l'une de ses granges, qui abrite régulièrement les assemblées du village. Là, il leur présentera ses proches amis et voisins, trois hommes qui constituent l'élite de Montjeu : Bernardin Pierrier, Rub le Gras et Carloman Essarté. Le premier est un éleveur de moutons réputé, le second brasse la meilleure bière du village et en fera profiter ces hôtes exceptionnels, alors que le troisième possède presque autant de terres arables que Jak.

Ces hommes mettront très largement en garde les quêteurs contre la Forêt et contre les maléfices des fées, à condition qu'ils soient informés de la mission des personnages ou, à défaut, de leur intention de s'enfoncer, dès le lendemain, sous ses frondaisons. Ils décriront abondamment, par des exemples significatifs, les dangers qui y attendent les voyageurs courageux. Il y a le cas de ce marchand d'étoffes qui a vu toute sa marchandise être soudainement et irrémédiablement ruinée par les mites ; puis ces explorateurs du Pomperol, arrivés dans la région pas plus tard que le printemps dernier à la recherche d'un oiseau fabuleux, et qui sont ressortis de la forêt assaillis de merles, de pies, de mésanges, de grives et de fauvettes, qui piquaient droit sur leurs têtes, prenant apparemment leurs cheveux pour des vers ; et il ne faut pas oublier ce chevalier qui a perdu la raison, et se bat contre les rochers, brisant une lame après l'autre et ruinant son nom, sa réputation et sa fortune en achats d'épées. Il arrive même que des gens du village, qui connaissent pourtant les dangers de Tantrevalles et qui savent, en principe, ne pas déplaire aux fées, soient frappés de mordets terribles. A témoin, le cas du malheureux tonnelier, Tiguel, qui partit aux champignons, l'automne dernier, et découvrit un lutin endormi au milieu d'un groupe de chanterelles qu'il convoitait. Malgré la discrétion dont il tenta de s'entourer, il réveilla le lutin qui s'en trouvant fort mécontent, lui enroula et lui noua la langue pour lui apprendre à faire moins de bruit. Depuis, le pauvre homme est incapable de s'exprimer de façon compréhensible. Si les personnages insistent sur la nécessité urgente qui est la leur et mentionnent l'abbaye de saint Martin, les villageois rendront les armes et leur conseilleront un chemin rapide pour s'y rendre. Il leur faudra prendre un chemin de traverse qui quitte la route menant à Longs Danns et qui se dirige plein sud, droit sur la Forêt. Là, il ne tarderont pas à découvrir un second chemin, plus ancien et encore moins fréquenté, qui s'enfonce dans les sous-bois. Une demi-lieue plus loin, ils croiseront la voie, mieux entretenue, qui traverse la partie nord de Tantrevalle, reliant le Bel Avrillion à Wookin. Il leur sera alors nécessaire de marcher quelques minutes vers l'est en prêtant attention à un chemin qui se dirige vers le sud et dont les villageois ne peuvent garantir qu'il soit encore véritablement discernable. C'est au bout de cette sente que se dressent les ruines de l'abbaye.

Le lendemain matin, après un solide petit-déjeuner, les envoyés de Jocelyn reçoivent de Jak deux bouteilles de bière et trois saucissons maisons. Ils quittent alors le village, entourés et encouragés par les souhaits et les salutations de tous les villageois qui les regardent passer depuis le pas de leur porte.

Deuxième partie : L'abbaye de saint Martin

Suivant la direction indiquée par les habitants de Montjeu, le groupe se dirige au sud et passe sous les branches altières de la Forêt peu avant la mi-matinée. Il fait agréablement frais et un vent assez violent venu de l'est balaie dans le ciel les nuages de pluie, qui sont rejetés contre la formidable barrière du Teach tac Teach, plus loin à l'ouest.

Le chemin maladroitement tracé qu'ils suivent avec difficulté depuis quelque dix minutes les amène auprès d'un prunier splendide aux fruits généreux et mûrs à souhait. S'ils ne se laissent pas tenter par l'agréable dessert que constitueraient ces prunes et passent leur chemin, ils entendront presque instantanément une voix douce leur vanter l'extraordinaire qualité de ces fruits divins et les encourager à se saisir de deux ou trois d'entre eux. Et il est vrai que la seule évocation de ces chairs sucrées ne manquent pas de leur mettre l'eau à la bouche. S'ils cèdent et s'emparent de l'un ou l'autre des fruits de cet arbre, ils voient surgir des sous-bois avec un air de triomphe un troll plus laid qu'un pou qui exige un payement pour le fruit et une compensation pour la tentative de vol. Il répond au nom de **Kesdil*** et n'hésite pas à demander deux florins par fruit et une couronne pour le vol, ou plus encore, si les membres du groupe lui semblent particulièrement riches. Si ceux-ci font mine de tirer leurs armes et qu'ils donnent l'impression de savoir s'en servir, le malheureux Kesdil préférera prendre la tangente aussi vite que le lui permettent ses courtes jambes...

Après avoir réglé le problème posé par Kesdil, les envoyés du baron de Château Foire ne tardent plus guère à rejoindre un chemin bien mieux tracé et apparemment bien plus régulièrement emprunté qui relie, le Bel Avrillon, à l'ouest, à Wookin, à l'est. Ils marchent quelques minutes en direction de Wookin et atteignent un nouvel embranchement difficile à repérer (*sens* difficulté 5 ou *chasse* difficulté 3), qui descend au sud, en direction de saint Martin qu'ils découvrent un quart d'heure plus tard.

Il ne reste pas grand chose des murs bâtis par le saint homme. Des trois bâtiments organisés en forme de U, il ne reste que l'aile est et la portion sud de l'aile ouest, le reste n'étant plus qu'un amas de pierres et de bois presque complètement pourri.

La croix chrétienne que le saint avait lui-même sculptée gît au sol, devant le corps de bâtiment central, achevant de tomber en morceau sur le sol de la clairière, où les végétaux reprennent lentement leurs droits. Un sentiment indéfinissable ne peut manquer de saisir le spectateur, même s'il n'est pas chrétien, lié à la sorte de tranquillité, de sérénité qui exhale des lieux, malgré leur état de profonde décrépitude. Le soleil, qui dégouline de branche en branche jusqu'au sol de la clairière, nimbe les bâtiments effondrés d'une aura d'éternité et la croix misérablement échouée sur le sol augmente l'aspect sacrilège de cette destruction. Une fois passé un premier moment d'observation, il n'est pas possible de manquer de remarquer la présence d'un petit jardin potager, bien entretenu, caché du vent derrière le bâtiment occidental, ainsi que les fenêtres de l'aile est, protégées par du parchemin huilé, et une toile cirée, soigneusement attachée, couvrant une partie des trous du toit, du même côté.

Un appel haut et clair ou un bruit considérable arrachera **Rubes***, le gardien des lieux, à sa contemplation et à sa solitude. Cela ne concourt pas à améliorer son humeur, déjà gâtée par un aphte persistant, et il se montre d'emblée assez cassant avec ceux qui osent venir troubler son ermitage. Il apostrophera les gêneurs dans sa langue fleurie et leur demandera *« ce qu'ils croient devoir venir faire ici »*, un bâton à la main. Si ses interlocuteurs restent calmes et polis, une discussion s'engagera et Rubes pourrait même se rendre compte qu'il apprécie d'échanger quelques mots avec des personnes qui savent rester à leur place ; il pourrait même les inviter à partager avec lui une infusion. Les visiteurs découvrent alors un invraisemblable bric-à-brac d'objets de bois, bricolés pour servir à toutes sortes d'usages, domestiques ou ésotériques. Le philosophe exilé essaie alors d'entraîner ses hôtes impromptus sur les pistes de réflexion qui l'occupent en ce moment : l'esprit humain est-il une abstraction du désir d'immortalité de l'homme ; ou, peut-on affirmer que l'âme humaine est la partie intangible de la création divine. Des questions qui préoccupent moins les envoyés du baron de Château Foire qu'une autre, plus pragmatique, qui consiste à se demander où se trouvent les sandales de saint Martin de Lyonesse.

La discussion avec le philosophe est plutôt ardue à mener et il sera nécessaire de déployer des trésors de politesse et des ressources oratoires non négligeables pour le ramener constamment sur la question des sandales. Interrogé sur ce point, et voulant rapidement le régler pour revenir à ses préoccupations, Rubes avouera avoir en effet découvert, à son arrivée il y a cinq ans, une paire de sandales en très bon état dans les ruines de l'aile centrale du bâtiment. Malheureusement, l'une des deux lui a été volée par un lutin malicieux du shee de Nildenny, non loin de l'abbaye, qui l'a utilisée comme luge sur les rayons de lune. Mais que penser des créatures apparemment animales, dont l'âme, pourtant, conçoit les idées et les sentiments humains, comme César, son corbeau ? Oui, le lutin s'appelait Surkel, et d'ailleurs, la conception que les êtres fées ont d'eux-mêmes n'est-elle pas sans rappeler celle des bacchantes d'Euripide ? Le Nildenny shee ? Mais il est très dangereux d'y aller, du moins sans une idée claire des dernières théories concernant le fonctionnement du délire du vin chez Platon, délire qui semble être l'état naturel de fonctionnement du petit peuple. Etc., etc.

Finalement, il devrait être possible de lui arracher l'emplacement exact où se sont établis les êtres-fées de Nildenny shee, ainsi que la sandale qui est restée en sa possession. Juste au moment du départ, quand la solitude s'apprête à retomber sur l'ermite et qu'il se surprend à le regretter, il est même possible d'obtenir un conseil, celui de ne pas réagir aux taquineries incessantes dont ils ne vont pas manquer d'être les victimes de la part du petit peuple, car c'est le seul moyen d'éviter une pluie de mordets.

Rubes émergeant de sa solitude.

Emportant avec eux un souvenir assez confus de la discussion qui vient de s'achever et, dans leur baluchon, un mélange d'herbes à infuser, spécialement conçu pour libérer les parties les plus nobles de l'esprit, les quêteurs reprennent le chemin, presque invisible, et rejoignent la route. Ils l'empruntent vers l'est et la quittent, une demi-heure plus tard, remontant vers le nord, le long d'un petit ruisseau. De la route, il ne leur faut guère que dix minutes pour arriver à une vaste clairière dont la surréalité féerique transparaît dans la qualité particulière de l'air, la couleur unique de l'herbe et le son inimitable de l'eau cascadant. Pourtant, nulle trace visible de château...

Troisième partie : Nildenny shee

La clairière est certes magnifique, mais elle est absolument vide, l'ermite se serait-il trompé ? Quelques pas plus loin en direction du centre de l'espace dégagé, le premier des envahisseurs va se rendre compte que la solitude est souvent une illusion : il se prend les pieds dans

un fil invisible tendu par deux êtres fées dont il entend le rire cristallin une fois au sol... Et les plaisanteries vont s'abattre sur lui et sur ses camarades sans discontinuer dans les minutes qui suivent, soumettant leurs nerfs à rude épreuve et obligeant leurs fesses, leurs coudes et leurs genoux à subir de nouvelles avanies. De petites mains invisibles les touchent, les pincent, les chatouillent ; des voix enfantines rient, chuchotent des commentaires peu agréables ou susurrent des mots doux à moitié incompréhensibles ; des chapeaux s'envolent, des sacs s'ouvrent et se répandent, des objets y disparaissent ; des branches invisibles provoquent d'hilarantes chutes, des cheveux sont tirés et des lacets sont délacés, ou relacés. Aussi longtemps que les plaisanteries sont subies avec calme et sérénité, tout va bien mais si l'un des émissaires craque soudain et se met à insulter les êtres fées ou s'il tente de s'accrocher à certaines de ses possessions ou encore d'user de violence pour faire cesser le petit jeu, alors les mordets risquent bien de pleuvoir. A ce moment, le malheureux qui a perdu le contrôle de ses nerfs subit le sort déplaisant de se retrouver pendu... à rien du tout, à six pieds au-dessus du sol la tête en bas ; il se voit frappé d'un tremblement nerveux incontrôlable et très largement incapacitant ; ses yeux cessent brutalement tout service, peut-être simplement parce que ses paupières refusent de se soulever, mais le mordet pourrait bien être plus cruel et le yeux du personnage être vraiment atteints ; ses oreilles bourdonnent constamment, ajoutant à la désagréable certitude d'une attaque constante de moustique, un mal de tête carabiné ; son nez devient un groin porcin aussi peu agréable au regard que peu performant à l'olfaction ; tout cela encore accompagné de bien d'autres signes de la colère des fées qui démontrent que l'imagination des êtres de la forêt est fertile. En général, ils tentent de trouver une punition qui soit adaptée au mauvais comportement du trouble fête.

Au bout d'un temps fort long, même les fées se lassent de ce petit jeu, et certains des tortionnaires de nos pauvres héros prennent alors une apparence perceptible aux yeux humains.

Le roi Fathin et quelques membres de sa cour.

Réagissant finalement aux demandes incessantes des envoyés ou désirant savoir quel bon vent les amène, **Silomelle****, une fée, entre finalement en conversation avec l'humain qui lui paraît le plus apte à commettre un impair, passible d'être la cause de nouvelles plaisanteries. Elle se jouera probablement de son interlocuteur, le poussant à prononcer des formules douteuses, qu'elle s'empressera de prendre le plus mal possible... Les jeux s'arrêtent finalement sur l'ordre de sire **Galla****, l'un des chevaliers fées du shee. Il ordonne sèchement à Silomelle de cesser de tourmenter les étrangers et de les laisser parler, afin de savoir ce qui les amène. A ce moment, le fort des fées se révèle dans toute son invraisemblable grandeur, la clairière devenant soudain le lieu d'une cour grandiose et magique.

Note au meneur de jeu :

La vision qui s'offre aux personnages est proprement inouïe. Elle les marquera profondément et habitera leur rêves durant de longues années. Il est donc particulièrement important de soigner cette partie de l'histoire. Afin de vous permettre d'appuyer vos propres créations sur une base solide, un appendice est consacré à la description de la société du shee, détaillant, proportionnellement à leur importance, chacun des membres de la cour du roi Fathin et donnant de larges peintures du fort lui-même et des salles que les personnages pourraient être invités à visiter. Lisez soigneusement le second appendice avant de reprendre votre lecture et de continuer de suivre les faits et gestes de nos héros.

C'est avec le roi **Fathin****, en personne, que les envoyés vont traiter. Or le roi est estomaqué par l'outrecuidance de ces humains, qui osent venir sciemment déranger la vie paisible de ses sujets sans avoir songé à lui apporter des présents somptueux, capables de calmer sa légitime colère. Néanmoins, et heureusement pour la baronne Brunehaut, il est aussi particulièrement intéressé d'entendre ce que les personnages ont à dire, la curiosité étant en l'occurrence la plus belle qualité que peuvent reconnaître au roi des humains sans défense...

Le roi s'adresse à eux depuis son trône végétal, une orchidée rouge géante, pliée, par magie, pour lui offrir une assise confortable. A sa gauche, légèrement devant lui se tient le duc **Tifon****, débordant de sa propre importance. A sa droite, très près du trône et légèrement en retrait se trouve **Liutprand****, prêt à intervenir par de judicieux chuchotements, le moment venu. Les deux chevaliers du shee se postent entre les humains et leur roi, de façon à interdire toute folie violente, bien que peu probable, il faut l'avouer. Silomelle et les siens se positionnent à quelques distances, tout comme **Surkel****, qui se tient juste à portée d'ouïe, mais invisible – du moins pour des yeux de mortel.

Durant la première moitié de la conversation, le groupe de Silomelle complique singulièrement la tâche de l'orateur du groupe, en manipulant de petits effets magiques, qui compromettent totalement par moment sa capacité à s'exprimer. Sa langue saute soudain dans sa bouche, il se la mord, il la tire en direction du monarque... Mais, une fois qu'il a réussi à faire comprendre qu'il s'agit pour lui d'une question de vie ou de mort et qu'il recherche une simple sandale, Liutprand susurre quelques mots à l'oreille du roi, qui met fin à ces petits jeux d'un ordre sec. Le joueur doit essayer d'être à la fois parfaitement poli et d'une rare concision. Il devrait éviter de laisser entendre que la sandale a été volée, terme malsonnant, et se morigéner largement d'avoir osé venir sans cadeau digne du service qu'il demande ... mais la vie d'une baronne est dans la balance.

Les personnages attentifs, ou perceptifs (*sens* difficulté 4), ont la nette impression que cette situation amuse largement l'un des chevaliers-fées, celui de droite, qui arbore une longue tresse de cheveux noirs, Walrick** pour ne pas le nommer. Le provoquer serait prendre un risque inconsidéré, et un mordet en serait le résultat le plus probable, mais peut-être qu'avec un nouvel exploit diplomatique il serait possible de lui faire avouer tout de go qu'il est l'auteur de la malédiction frappant la baronne, qui, il faut l'avouer, l'a bien méritée pour le massacre imbécile d'un animal aussi somptueux.

Si les personnages ne provoquent pas cet aveu, celui-ci viendra finalement au moment où ils obtiennent du roi la remise de la sandale volée par Surkel. Walrick se met alors à ricaner ouvertement et affirme à la face du monde sa profonde colère envers le comportement inutilement destructeur et stupidement égoïste des humains en général et des chasseurs en particulier. Pendant que Surkel, boudeur, s'en va chercher sa luge pour la remettre aux humains, une nouvelle discussion s'engage alors tournant autour de la levée du mordet de Walrick. Avec beaucoup de respect, le roi s'enquiert des conditions que le chevalier met à celle-ci, alors que l'intéressé fait mousser le groupe en montrant une remarquable mauvaise volonté. Il propose d'abord de lever le mordet contre la résurrection du cerf ; puis il enchaîne en demandant que l'un des personnages accepte d'être transformé en animal pour compenser la perte subie par la forêt ; ensuite, il exige la venue de Jocelyn lui-même, afin que les bois, qu'il a si sauvagement arrachés, lui soient fixés sur le crâne.

Devant le refus obstiné, mais poli – espérons-le pour eux – des personnages, et les insistances du roi qui veut se montrer magnanime, le hafelin cède enfin et exige le sauvetage de sa promise - terme qui fait sursauter sire Galla - en échange de sa mansuétude. C'est alors le roi qui présente la situation en ces mots :

« Devonys est la plus belle des fées, – haussement d'épaules de Silomelle – *et c'est pour cela qu'un marchand humain, malveillant et dépourvu de la moindre dose de savoir-vivre, s'en est emparé il y a de cela… un certain temps. Il est parti par là* (l'est) *et a rejoint le monde des mortels en emmenant, captive, la promise de sire Walrick* – nouveau sursaut de sire Galla qui jette un regard peu amène à son adversaire du jour. *Pour gagner la levée du mordet, il vous faut ramener ici la belle Devonys, saine et sauve, comme sire Walrick l'a demandé.* » Là, il s'arrête, alors que l'assemblée semble retenir son souffle. Liutprand se penche à son oreille, le roi reprend : « *J'allais oublier. Maintenant que les paroles de la vérité ont été prononcées, c'est l'autorité royale que j'ai engagée dans cette affaire. Lorsque vous ramènerez la captive, le mordet sera levé sans restriction aucune et sans que de nouvelles conditions vous soient imposées, ni par moi, ni par le chevalier Walrick qui est obligé par la force de mes mots.* » Satisfait, il s'arrête et jette un petit coup d'œil à Liutprand qui hoche la tête. L'entrevue est terminée. Les humains sont priés de s'en aller, d'autant plus que la nuit approche et que tous les hafelins attendent la fête promise.

Quelques minutes plus tard, la tête emplie de rêves devenus réalité, les personnages s'engagent à nouveau sur la route trop banale qui va mener leurs pas vers l'est, vers Wookin. Leurs surprises ne vont pourtant pas s'arrêter là, car, après quatre heures de marche, alors que la route croise un chemin venant du nord, ils rencontrent un petit garçon en pleurs, apparemment seul.

Quatrième partie : Sur la piste de Julias

À peine aperçoit-il les personnages, que le petit bonhomme se précipite vers eux, les yeux encore pleins de larmes et tentant maladroitement de les chasser de son visage. Il s'agit de **Roalf***, il a neuf ans. Si les personnages ne sont pas tous des cœurs de pierres et qu'ils s'enquièrent de ce qui lui est arrivé, de ce qu'il fait dans la Forêt et de la raison pour laquelle il pleure, ils apprendront, dans un discours entrecoupé de sanglots, que Roalf recherche sa grande sœur, **Nati***. Ils avaient commencé une partie de cache-cache à l'orée des sous-bois, et, alors que Roalf était sur le point de découvrir sa sœur, il a vu apparaître un troll armé d'un gros gourdin. Il s'est caché et a assisté impuissant à l'enlèvement de sa sœur, terrifiée. C'était il n'y a guère plus d'un quart d'heure, et le troll est parti par un chemin de traverse difficilement visible en direction du nord-ouest qu'il indique avec force mouvements de bras.

Il supplie les personnages de faire quelque chose pour sauver sa sœur, se tordant les mains d'inquiétude. Comment refuser ?

Quelques minutes de marche sur le chemin emprunté par le troll et sa jeune victime et les personnages découvrent une petite cabane, adossée à un énorme rocher moussu, construite assez maladroitement de planches de bois et de branches d'arbres, recouverte par quelques blocs pesants d'ardoise et dépourvue de fenêtre. Seuls les jours entre les planches et un large trou qui fait office de porte permettent à la lumière de pénétrer dans les deux pièces qui constituent l'intérieur de Gorg, le troll. En tendant l'oreille, ils perçoivent des plaintes étouffées. Depuis la porte, ils aperçoivent Gorg occupé d'une main à défaire les liens qui retiennent son pantalon et de l'autre à maintenir Nati à plat ventre sur la table de cuisine, jupe relevée ; ses intentions ne font pas l'ombre d'un doute…

Gorg est entièrement accaparé par sa tâche et ne prête aucune attention à ce qui se passe autour de lui. Seul un bruit remarquable ou un appel sonnant permettent d'attirer son attention, une attention que l'on devine profondément courroucée. Il n'est guère courageux, mais il a tellement envie d'assouvir son désir qu'il tentera de faire face aux personnages même si ceux-ci lui semblent bien menaçant. Il essaiera tout d'abord de leur faire peur, se saisissant de son gourdin et les menaçant de tous les mordets qui lui viennent à l'esprit. Dans un deuxième temps, si les personnages ne marchent pas, il tentera de leur revendre la fille pour une somme rondelette (il commencera par exiger dix couronnes). Si cela n'a pas prise sur la détermination de ces trublions d'humains, il leur demandera de lui laisser Nati juste quelques minutes, en échange de quoi il s'engage à leur donner deux poignées de pièces par personne et même un objet magique dont ils pourront tous profiter en commun. Si les envoyés cèdent devant cette ignoble proposition, il tiendra parole et leur payera le prix convenu. Cela fera une quarantaine de sous par personne et une plume de chapeau qui a la particularité magique d'être est strictement incassable et très joliment colorée de bleu et de rouge ; si la plume a jamais eu un autre pouvoir, celui-ci s'est perdu avec son précédent propriétaire. Les personnages n'auront plus qu'à ramasser la jeune fille et à la ramener chez

elle, ou presque jusque là, car ils risquent sinon d'avoir des ennuis quand elle racontera à son père le marché conclut par ses « sauveurs » !

Si les héros de cette histoire ne cèdent à aucune des propositions de Gorg et que, de plus, ils le menacent de façon convaincante, ce dernier cédera avec un regret sans borne, n'osant même pas formuler un mordet à leur encontre de peur qu'ils ne le découpent en rondelles, et les laissera partir. Ils peuvent alors ramener les jeunes gens chez eux, au village de Longs Danns, juste au nord de la Forêt. S'ils hésitent à le faire, peut-être serait-il opportun de leur rappeler que les indications du roi de Nildenny shee concernant le marchand étaient assez lacunaires et qu'un complément d'information serait le bienvenu. Il n'est pas impossible que l'homme qui a enlevé Devonys ait choisi de quitter la route de l'est pour aller vers le nord où se déroulent les nombreuses foires qui ont lieu en cette saison dans l'ouest du Dahaut. Après tout, Fathin l'a bien décrit comme un marchand.

Longs Danns est un petit village de quelque deux cents habitants, peuplé en premier lieu par des cultivateurs de seigle et d'avoine et par des éleveurs de moutons qui produisent, dit-on, la laine la plus fine de toute la région, car les moutons y sont heureux et prennent bien soin de ne pas accrocher leur laine dans les ronces et dans les sous-bois. La foire qui y a battu son plein durant trois jours la semaine précédente est maintenant terminée mais les nombreux étals qu'il a fallu monter et les fils de laine colorés qui décoraient la rue principale n'ont pas tous été enlevés, tout comme les détritus amassés n'ont pas tous été ramassés ; le village semble encore se remettre de ses émotions. (***Note au meneur de jeu:*** *dans des conditions normales, l'arrivée des personnages a lieu le neuvième jour de samhaig).*

Revenant avec les deux enfants après les avoir arrachés aux pattes velues du troll, les personnages ne peuvent être accueillis qu'en héros. Leurs parents, **Deilia*** et **Pantlen***, tiennent à les remercier et les invitent à rester dîner. Qu'ils acceptent ou non, ils leur offriront à chacun un belle tunique de laine issue de la production locale (à choisir parmi les teintes suivantes : jaune, rose ou blanc ; les habits sont de *bonne qualité*).

Julias marchand et séducteur.

S'ils se renseignent sur un éventuel passage du marchand qu'ils recherchent, et malgré la très probable insuffisance de leur description – qui pourrait bien s'arrêter à la mention d'une fille superbe – les habitants du village se souviennent de son passage la veille, dans la matinée. Difficile cependant pour les villageois, malgré leur excellente volonté, d'en être certains : ils ont vu tellement de monde ces derniers temps, à cause de la foire. Malgré cela, leurs témoignages concordent : après avoir acheté du pain blanc, du fromage et des pommes bien mûres et avoir offert à la belle jeune femme une robe splendide sur laquelle le meilleur teinturier du village était parvenu à réaliser un jaune safran magnifique, le marchand est reparti vers Wookin, par la route du nord, celle qui ne pénètre pas dans la forêt, mais qui est bien plus longue, au pas lent de ses chevaux de trait. Il semble aux villageois qu'il soit possible de le rattraper en quelques jours. Vu l'heure d'arrivée, normalement en début de soirée, il vaut mieux prendre une nuit de repos avant de repartir, tôt le lendemain, par la route direct qui traverse Tantrevalles. Ils trouvent sans aucune peine une chambre à l'auberge de la *Lune Joyeuse*, un établissement de bon niveau qui sait allier conditions de séjour confortables et prix raisonnables.

Repartis de bon matin sous les frondaisons de la Grande Forêt, il faut cinq bonnes heures de marche à nos personnages pour parcourir la distance qui sépare Longs Danns de Wookin et c'est à la mi-journée que les envoyés de Jocelyn parviennent au village. Une nouvelle enquête, menée rapidement, confirmera le passage de **Julias*** et de Devonys. A en croire les gens du village, le chariot les a emmenés au sud, vers le carrefour des Trois Milles.

Il leur faut un peu moins d'une heure pour atteindre le carrefour, qui se présente comme un endroit où plane l'ombre sinistre du Six-d'un-Coup, une potence multiple qui, en ce jour de samhaig, n'accueille aucun pensionnaire. Les environs sont déserts, et à moins de se fier à la chance pure et de choisir au hasard l'une des trois autres routes qui rayonnent à l'est en direction de Bauge-Blanche, au sud vers Lumarth et à l'ouest jusqu'à Tumby, les envoyés du comte pourraient exercer leurs talents de pisteurs. Repérer un chariot ne semble guère ardu, d'autant plus que l'homme poursuivi ne devrait plus avoir tellement d'avance sur eux. Deux problèmes rendent cependant la tâche presque impossible : c'est, d'une part, la foire de Bauge-Blanche qui vient de commencer et qui a attiré au carrefour plus de passage qu'à l'accoutumée ; c'est, d'autre part, que contrairement à des pieds, les traces d'une roue ne donnent pas d'indication de la direction empruntée. Au bout d'une dizaine de minutes, le nez dans la poussière, il n'est néanmoins pas impossible de déterminer (*pistage* difficulté 6) que le plus grand nombre de chariots se dirige vers l'est, sans certitude aucune, bien sûr, que celui de Julias fasse partie du lot. Il ne faut guère qu'une heure de marche du carrefour au village, et quelle ne sera pas la surprise des personnages d'apercevoir, à mi-chemin, un chariot bâché arrêté non loin de la route, à l'orée d'un petit bois de pins et de marronniers. En s'approchant des lieux, les pisteurs s'aperçoivent avec surprise que des chevaux de traits paissent tranquillement à proximité, entravés, et que personne ne semble se tenir à proximité pour les surveiller. Un long voile diaphane de tissu pourpré sèche lentement sur un fil tendu entre deux arbrisseaux alors qu'un homme, qui correspond assez bien à la description de Julias que les personnages possèdent est assis sur un morceau de bois, occupé à tailler nerveusement un branchage avec un long couteau.

Il s'agit bien du marchand qui doit, une fois de plus, supporter les caprices de Devonys qui tient absolument à ramasser quelques marrons pour son repas du soir. Julias aurait préféré arriver le plus tôt possible à la foire de Bauge-Blanche et a eu tout le mal imaginable à garder son calme ; il a néanmoins plié,

comme à l'accoutumée. Cela fait maintenant plus de quatre heures que Devonys s'est absentée et le marchand bout littéralement de rage.

Vu son état de nerfs, il est probable que les personnages n'auront guère de peine à neutraliser le marchand s'ils n'annoncent pas leur présence à grands bruits de branches cassées (opposer la *discrétion* des personnages aux *sens* de Julias, avec un malus de 3 pour ce dernier). Le marchand n'ayant aucune intention de résister par la force à des hommes armés, il demandera, s'il en a l'occasion, de lui laisser au moins la vie sauve en contrepartie de tout ce qu'il possède, simulant magnifiquement la peur la plus intense. Il espère ainsi gagner du temps et permettre à Devonys de l'entendre afin qu'elle puisse intervenir... et ne sera pas déçu.

A peine les envoyés du baron ont-ils le temps de le menacer ou de lui demander ce qu'il a fait de la fée qu'il a enlevée que celle-ci apparaît et offre à ses sauveurs une réception féerique dont ils n'apprécieront pas la première note : il n'y a pas à douter qu'ils vont se trouver rapidement mis hors de combat dans des circonstances relativement traumatisante pour les gros bras de l'équipe. D'un un simple sifflement, elle envoie balader l'un d'eux dans les airs pour le faire atterrir la tête en bas, coincé dans les branches d'un sapin à plusieurs pieds du sol ; un autre verra ses jambes s'enfoncer dans une zone de sables mouvants, qui n'existaient pas l'instant d'avant et qui se solidifient sur ses tibias ; un troisième sera poursuivi par un essaim de guêpes furieuses, apparu dans le ciel au-dessus de son crâne. Voilà le genre de désagréments que vont subir les personnages sans qu'ils ne puissent rien faire contre. L'ayant sauvé des griffes de ces bandits, la fée se jettera dans les bras de son cher amour et les deux tourtereaux s'apprêteront au départ.

Un moment plus tard, alors que le soleil continue inexorablement sa course au-dessus du lieu du combat, si l'on peut nommer ainsi une telle leçon, et que quelques gouttes de pluie dégoulinent des feuilles jaunies, les envoyés de Jocelin retrouvent leurs esprits, les yeux emplis d'éclairs et la chair parcourue de tremblements. Devonys leur a échappé et, avec elle, toute chance de persuader Warrick de lever le mordet qui va tuer leur maîtresse. Il ne doivent pourtant pas céder au découragement, et poursuivre bravement leur mission, en se demandant combien de temps l'attachement de la fée va durer ou comment l'abréger, car le temps presse cruellement. Les traces du chariot mènent à l'est, vers Bauge-Blanche, les héros, fatigués, se remettent en route...

Cinquième partie : La foire de Bauge-Blanche

C'est par l'ouest que les personnages arrivent en vue de Bauge-Blanche, le dixième jour de samhaig. Ils découvrent une bourgade, traversée de part en part par la route qu'ils suivent, composée d'environ quatre-vingts bâtiments, dont une soixantaine de maisons particulières, le reste étant constitué de granges, d'étables et d'ateliers. En temps normal, le bourg compte environ trois cents âmes, mais durant les périodes de foire ce chiffre peut tripler. Des visiteurs des trois autres villages du carrefour des Trois Milles ainsi que des nombreux hameaux de la région viennent sur place admirer le travail du bois présenté par les artisans locaux et profiter des produits un peu plus exotiques proposés par les marchands itinérants. Même si les négociants transportent souvent une roulotte ou une tente avec eux pour passer la nuit et que la plupart des Dauts des environs rentrent chez eux le soir, le *Nuage Ecarlate*, la seule auberge des alentours, est bondé et le seul moyen pour ne pas dormir à la belle étoile est de s'adresser à un habitant pour utiliser sa grange.

Il y a donc, durant les quatre jours que durent la foire, une deuxième bourgade qui se crée, juste au sud de la première et sur le même modèle. Une allée principale, bordées par les étals des commerçants, traverse une ville en miniature, faite de tentes et d'abris en bois facilement démontables. Le nord de cette allée étant vite stoppé par les premières maisons de Bauge-Blanche, c'est vers le sud en direction de Tantrevalles, que se développe le campement, composé d'environ une soixantaines de tentes de toutes sortes, rectangulaires, rondes, avec des toits en pointes ou allongés, et plus d'une dizaine de roulottes.

L'extrémité ouest du champ de foire est réservé aux animaux à vendre, enfermés dans des enclos séparés. Il n'y en a pas beaucoup, quelques moutons, des chèvres, une douzaine de poules, quatre vaches et un taureau, car la spécialité de Bauge-Blanche n'est pas l'élevage, mais ils sont suffisamment bruyants et odorants pour être mis un peu à l'écart. A l'autre bout de la rue marchande, une place a été dégagée pour y accueillir la partie restauration de la foire : on y a installé des tables sur de tréteaux, des bancs, des supports pour les tonneaux et deux âtres pour y faire griller la nourriture dévorée par les visiteurs. C'est à cet endroit que l'on peut déguster les fameuses conques à la crème qui font la réputation de cette fête. Un peu plus loin encore, du côté du levant, sont parqués les chariots des marchands, leurs attelages et leurs roulottes.

Les animations de la foire sont pratiquement toutes concentrées sur une seule avenue, avec des stands des deux côtés. Tout un coin en est consacré à l'artisanat de Bauge-Blanche, c'est-à-dire l'ébénisterie. Des habitants de la bourgade présentent leur production de l'année, principalement des meubles – armoires, sièges, couverts – mais aussi des objets conçus spécialement pour l'occasion, comme de petites statuettes représentant des animaux. En dehors des travailleurs du bois locaux, on découvre toutes sortes de marchandises : un vendeur de fruits sec côtoie un rival qui vend du raisin et des prunes, un miroitier essaye d'écouler sa précieuse production dans un milieu qui n'a peut-être pas les moyens de se l'offrir, depuis une roulotte aux couleurs criardes, un petit bonhomme vante les mérites de sa décoction miracle qui, non seulement fait disparaître tous les maux de têtes imaginables, mais en plus donne une magnifique teinte verdâtre à la chevelure, une mode des plus prisée à Paris. La musique et les amusements ne sont pas en reste dans ce lieu de fête, une femme chante de sa voix claire des légendes d'autrefois, et, à un autre endroit, deux hommes font des acrobaties et des pitreries pour récolter quelques piécettes. Il y a beaucoup de monde, biens plus de visiteurs que de marchands, la plupart des gens ne venant à la foire que pour y rencontrer des connaissances, boire et manger quelques chose et écouter les boniments des camelots. La foule est donc assez dense à la mi-journée et s'éparpille avec la venue du soir.

Le fatal destin de Devonys.

Julias a déposé son chariot bâché à l'endroit réservé tout à l'ouest, puis, à la demande de Devonys, ils sont allés se mêler à la foule, voir les produits présentés, écouter la musique d'une petite troupe d'artistes et manger quelques pâtisseries. Malgré l'affluence et sa relative petite taille, la fée ne passe pas inaperçue, s'attirant plusieurs sifflements et remarques peu galantes, mais, dans son humeur joyeuse, elle n'y répond que par un sourire. C'est pendant cette promenade, que le marchand espère rencontrer l'homme qu'il vient voir, et de fait, leur couple se fait remarquer par Ezmir, un riche marchand qui vient pour la Foire des Gobelins. Celui-ci envoie Treungàirdan, le mercenaire godélien qui l'accompagne, demander une entrevue avec Julias. Ce dernier prétextant une affaire à mener, laisse Devonys seule dans son chariot, qui s'est mis en tête de préparer un repas pour son amoureux et qui, pour ce faire, se téléporte dans la Grande Forêt pour y quérir les ingrédients dont elle à besoin.

Julias va donc rencontrer Ezmir dans sa tente, une des plus grandes de la foire. C'est une véritable maison carrée, de toile épaisse et de bois, décorée de motifs orientaux, faisant cinq bon pas de côté, avec un avant-toit soutenu par deux piliers qui rajoute deux pas de plus devant l'entrée, divisée en deux pièces séparées par des draperies. La première de ces pièces sert d'antichambre et de logement à Treungàirdan, alors que celle du fond, plus grande, est la pièce réserve à Ezmir. Le sol est recouvert d'un tapis sombre et parsemé de nombreux poufs et coussins moelleux. En général, le marchand passe ses journées vautré dans ses soieries, à téter une pipe à eau.

Après les salutation d'usages, le marchand d'Arabie en vient directement au fait : il demande combien il doit verser à Julias pour acheter la fée. L'Ulf est content que son collègue soit intéressé par son affaire et demande cent couronne d'or en échange de Devonys. Pour ce prix là, il est même prêt à tuer de ses mains l'être fée, afin d'éviter ce sale boulot à son client. Un court échange de marchandage – incontournable – a lieu entre les deux hommes, mais au bout du compte la somme reste la même et les conditions de livraison sont fixées : Devonys sera remise lendemain à la mi-journée, près d'un bosquet au bord de la rivière Murmeil, à un couple de milles plus à l'est. Pour sceller le contrat, Ezmir propose une avance de vingt couronnes à Julias ; le rendez-vous pour la remise de la somme est fixé au petit matin près des enclos aux animaux.

Si les personnages n'interviennent pas :

Le lendemain matin, après une promenade aux aurores, Julias propose à Devonys d'aller faire un tour au bord de l'eau, dans un endroit romantique qu'il connaît. Toute heureuse, la fée accepte avec joie. Quelques heures plus tard, ils se retrouvent sur la rive de la Murmeil, à une centaine de pas d'un bosquet de frênes. A l'intérieur de ce petit bois sont camouflés Ezmir et Treungàirdan, attendant que le traître fasse son office. Tout en marchant vers les arbres et en discutant de l'avenir, Julias tire sa dague et poignarde la fée dans le dos...

Si les personnages agissent :

Les envoyés de Jocelyn atteignent Bauge-Blanche quelques temps après le couple formé de Julias et Devonys. En souvenir des ennuis qui leur sont arrivés durant le premier contact avec l'être fée, ils ne devraient pas avoir envie de la croiser de sitôt, se disant qu'ils ont de la chance d'être encore en vie. Après avoir repéré le chariot bâché de l'escroc parmi les autres attelages, ils peuvent surveiller à distance le marchand, sans trop risquer de représailles de la part de la fée, car il est facile de se cacher dans la foule de la foire. le premier événement notable est la visite d'un colosse blond fortement armé à la roulotte de Julias. Quelques instants plus tard, ce dernier qui quitte la fée en compagnie du mercenaire. Pas de problème particulier pour les suivre, car Treungàirdan dépasse d'une tête le reste de la population. Ils arrivent vers une grande tente parée de motifs colorés. L'Ulf rentre à l'intérieur pendant que le Godélien monte la garde devant l'entrée. Cette tente est située dans la deuxième rangée d'abris depuis l'allée centrale, en direction du sud. Il est donc assez facile d'emprunter une autre rangée parallèle pour arriver par derrière. A ce moment là, il suffit de tendre l'oreille pour entendre, à travers l'épaisse toile aux nombreux interstice, l'ignoble marchandage entre les deux esclavagistes. Ensuite, Julias repart tout sourire pour aller rejoindre sa compagne.

Maintenant qu'ils ont découvert les cruelles intentions de Julias, les personnages doivent intervenir avant que Devonys ne soit tuée, car la mort de la fée implique le maintient du mordet de sire Walrick et la mort de l'épouse de leur seigneur.

Première possibilité : les personnages tentent de convaincre Devonys de quitter Julias en essayant de reconquérir son cœur. Tâche peu évidente, mais avec les hafelins on ne sait jamais. Cette manœuvre nécessite l'éloignement du marchand, pendant que l'un des personnages se risque à rencontrer la belle en tête-à-tête. C'est une tentative qui a peu de chance d'aboutir si la fée reconnaît le prétendant, comme étant l'un de ceux qui les ont attaqués elle et Julias peu de

temps auparavant ; mais avec un grand art du dialogue, de la diplomatie et de nombreux compliments, cela peut s'avérer possible. Si, malheureusement, le marchand intervient avant la fin de l'entretien, Devonys se rangera de son côté car elle est quand même très éprise de Julias, et celui-ci renverra sans ménagement celui qui fait les yeux doux à sa compagne. Une deuxième option, sous les mêmes conditions d'absence du commerçant, est de convaincre la fée de la méchanceté de Julias, de ses intentions criminelles, avec pour preuve la remise de l'argent par le marchand arabe à l'aube. Cette technique requière encore plus de finesse, de diplomatie et de politesse que la précédente, car au moindre mot peu élogieux sur son chevalier servant, la hafeline congédie le malotru avec un mordet à la clé. Il faut donc être très prudent dans le choix des termes employés, et amener le sujet tout doucement. Même si Devonys ne croit pas les personnages, elle sera quand même sur ses gardes et ne se fera pas surprendre lors de la tentative d'assassinat.

Deuxième possibilité : la neutralisation de Julias. Comme celui-ci est intouchable lorsqu'il est avec l'être fée et comme au milieu de la fête, il lui suffit de crier pour que les gardes de foire et la population interviennent, car on aime pas les racketteurs dans la région, il faut que les personnages trouvent un moment propice pour l'attaquer. De plus, les nouveaux amis de Julias comprennent un redoutable mercenaire, prêt à intervenir sur simple demande de son employeur. Trouver une bonne occasion est difficile, mais ils peuvent quand même lui parler un moment dans la foule pendant l'une de ses sorties et tenter de lui faire peur, ou autre chose, pour le convaincre de cesser ses activités. Si Devonys se retrouve parmi les humains sans Julias, elle rentre immédiatement à Nildenny shee, car elle n'a plus rien qui la retient éloigné de chez elle.

Troisième possibilité : les personnages suivent le couple pendant leur balade romantique et interviennent au moment où Julias tente de poignarder Devonys. Cela demande beaucoup de discrétion et une excellente coordination, mais c'est une bonne technique. Dans ce cas, en fait, il suffit d'alerter la fée quand le marchand tire son poignard dans son dos, pour qu'elle fasse le reste. Prenant subitement conscience des événements, elle envoie Julias voler jusqu'au milieu de la rivière. Ensuite, alors qu'Ezmir et Treungàirdan sortent du bois pour la capturer, elle les cueille de pareille manière. Elle abreuve les trois compères de mordets avant de disparaître, se rendant *ex tempora* au shee. Une fois sortis de l'eau, les marchands tirent un bilan qui n'est pas très flatteur : le Godélien, rapetissé à la taille d'un garçonnet de six ans, a toute les peines du monde à porter son matériel ; Ezmir, lui, voit sa peau sombre devenir transparente, laissant apparaître tous ses organes internes, et ses cheveux pousser au point de mesurer rapidement plusieurs dizaines de pieds ; quant à Julias, ses yeux se mettent à loucher terriblement, ses oreilles d'âne n'entendent plus rien malgré leur taille disproportionnée et sa nouvelle langue, bifide comme celle d'un serpent, ne lui permet plus de parler qu'en sifflant.

Pour les envoyés du seigneur Jocelyn, il ne reste qu'à retourner à Nildenny shee à pied puisqu'eux ne disposent pas des pouvoirs de Devonys. Ce voyage peut se faire en une simple phrase ou occuper une pleine séance de jeu, suivant les motivations du meneur de jeu, mais de toute manière, une fois arrivés au fort des fées, les personnages devront une nouvelle fois batailler verbalement contre sire Walrick. Ce dernier refuse de tenir sa promesse, sous prétexte que Devonys ne s'intéresse plus à lui, mais à sir Galla. Il faut l'intervention du roi Fathin, dont la mémoire est rafraîchie par Liutprand, pour lui rappeler les termes exacts du contrat. Finalement ils recevront la confirmation que le mordet du chevalier est levé et la deuxième sandale de saint Martin. Il font le chemin du retour jusqu'à Château Foire en se pressant, car l'événement qui doit être heureux ne tardera plus guère, et il leur faut absolument ramener les sandales au baron, sous peine d'être tenu pour responsables de tous les maux de la baronne. Effectivement lorsqu'ils arrivent dans la cour de Château Foire, le travail a déjà commencé, comme le confirme les cris en provenance de la chambre de dame Brunehaut. La vue des saintes sandales et les prières de frère Tardémus auront raison des douleurs de la baronne, et, le lendemain matin, sire Jocelyn exhibera fièrement à tous ses gens une petite fille, déjà baptisée Martine.

Appendice un : Personnages secondaires

Introduction

Les personnages secondaires, incarnés en général par le meneur de jeu, seront toujours regroupés dans un appendice séparé du corps du texte pour permettre au meneur de jeu de Lyonesse de se constituer, petit à petit, une galerie de portraits qu'il réutilisera à l'envi pour ses propres histoires. Cette méthode a aussi l'avantage de faire presque complètement disparaître la technique du texte et de le laisser le plus descriptif possible.

Les aptitudes naturelles et communes qui ne sont pas signalées sont moyennes (valeur : d4) et les aptitudes personnelles manquant dans la description sont inconnues du personnage.

Sevrest

« Un homme aussi sec qu'un cep de vigne à la fin de l'été, aussi froid qu'un rocher du sommet du Mont Akka et aussi amusant qu'une ode funéraire. »

Fabri, secrétaire à Château Foire, sous les ordres directs du chambellan.

Sevrest est le chambellan de Jocelyn de Château Foire, il n'aime pas rire et considère qu'un travail sérieux ne peut être accompli que dans une ambiance concentrée, ce que d'aucuns qualifieraient volontiers de sinistre. Les locaux de la greffe sur lesquels il règne en maître abritent une poignée de scribes terrorisés par sa seule présence. Grand et maigre, il fait penser à un vautour et son visage émacié au poil clairsemé augmente encore la ressemblance. Les autres membres de la maisonnée du baron le craignent moins s'ils n'ont rien à faire avec lui. Malgré ces aspects désagréables, il faut lui reconnaître

des compétences remarquables, un jugement très sûr et une honnêteté à toute épreuve. Des qualités qui expliquent la confiance que Jocelyn lui renouvelle depuis qu'il a accédé au siège baronnal, il y a douze ans.

Sevrest

Aptitudes naturelles et communes :
charme d4-1 / expérience d8 ; métier (chambellan) d12 ; savoir-vivre d6.
Aptitudes personnelles :
érudition d8 ; itinéraires d6.

Jocelyn de Château Foire

« Un bon maître, pour sûr, qui paye bonnement et régulièrement la solde promise. Et il la porte sur lui, son honnêteté, un visage bien fait et des yeux droits, voilà comment on le reconnaît. »

Brun, archer au service du baron

Jocelyn, le seigneur de Château Foire, est un homme respecté par ceux qui sont en-dessous de lui, mais moins par ses pairs, qui lui pardonnent assez difficilement sa conversion au Christianisme et encore plus mal d'avoir conclu un si bon mariage sur le continent. De ce fait, il s'est trouvé remisé dans sa petite seigneurie et fut découragé de se présenter à la cour d'Avallon. Il offre au regard un physique agréable, malgré ses quarante ans bien tassés et ses nombreuses chasses, un corps bien découplé, un visage avenant, à la barbe brune soigneusement entretenue et aux yeux bruns vifs et intelligents.

Jocelyn de Château Foire

Aptitudes naturelles et communes :
adresse d8 ; charme d6 ; résistance d6 / équitation d6 ; expérience d6 ; métier (baron) d8.
Aptitudes personnelles :
combat à la hache d6 ; dressage chiens d4 ; érudition d6 ; religions d4 ; chasse d20

Frère Tardémus

« C'est un saint homme qui pense plus aux autres qu'à lui-même et qui a une intime compréhension du cœur de ses semblables. Un serviteur idéal pour notre Seigneur. »

Dame Brunehaut baronne de Château Foire

Tardémus n'est pas un mauvais bougre, il est convaincu de ce qu'il professe sur le religion chrétienne, certain de la valeur positive de son action pour ses ouailles, et concerné par le bien-être de la famille du baron. Il n'est, par contre, pas aussi angélique et désintéressé que le croit dame Brunehaut, il apprécie grandement les avantages qu'il a obtenus par sa position de chapelain du baron et n'hésiterait pas un instant à balancer du haut d'une tour un autre prêtre qui viendrait essayer de se mêler à la maisonnée.

De plus, il est devenu assez imbu de son savoir et n'est plus capable que d'une souplesse d'esprit très, très limitée, ce qui limite peu à peu sa vision des choses.

Large d'épaules, relativement grand, Tardémus n'a pas grand chose du rat de bibliothèque. Ses bras encore musclés suggèrent un métier manuel, il fut en effet charpentier, comme Joseph, le père du Christ. Son doux visage, ses yeux noisettes bordés de très nombreux cils augmentent encore son image de douceur et de magnanimité. Mais ce qui frappe le plus celui qui le rencontre pour la première fois, c'est sa voix extraordinaire de contre-alto qui, déjà musicale quand il parle, s'avère proprement remarquable lorsqu'il chante. Une voix de sirène disent ses ennemis, une voix, en tout cas, qu'il est difficile de contredire ou d'oublier.

Frère Tardémus

Aptitudes naturelles et communes :
charme d10 ; résistance d6 / expérience d6 ; métier (moine) d8.
Aptitudes personnelles :
artisanat charpentier d8 ; calligraphie d4 ; érudition d6 ; religions d8 ; tradition orale d6.

Imbolt

« Il aime plus les chiens que les hommes, je le crains. Et je suis sure qu'il les comprend bien mieux. »

Perle, fille du maître des chiens.

Imbolt est un homme solitaire au caractère sévère et exigeant, ce qui est une obligation pour obtenir quelque chose des gros mâtins qui servent de chiens de chasse dans cette partie du Dahaut. Il n'est pas très doué socialement, parce qu'il se comporte avec les gens qui ne lui inspirent pas immédiatement de la sympathie comme avec des chiens. Large, de corps comme de visage, son apparence frappe surtout par les terribles cicatrices qui déchirent la partie droite de son visage, de la pommette au menton, souvenir de la première erreur d'un apprenti qui aimait les chiens... Bourru mais pas méchant, Imbolt aime bien le vin et il est rare qu'un interlocuteur qui lui offre une bonne lampée de bon vin ne puisse pas l'arracher quelques minutes aux soins de ses animaux.

Imbolt

Aptitudes naturelles et communes :
adresse d6 ; charme d4-1 ; force d6 ; résistance d6 / métier (maître chien) d12.
Aptitudes personnelles :
chasse d8 ; combat au bâton d6 ; culture d8 ; jeu d6 ; orientation d6 ;

Jak Grand

« Et il a encore eu un fils ! Vous vous rendez compte de la chance ! Il y en a vraiment qui sont nés sous une bonne étoile ! Quand je pense que son père ne lui a légué que vingt moutons et un champ de trois arpents... »

Gilem, voisin du maire et métayer de l'une de ses terres.

Notable de village typique, Jak est un riche paysan qui semble réussir tout ce qu'il entreprend : ses bêtes sont

grasses et ne rencontrent aucun problème pour se multiplier, presque comme par magie, ses champs donnent, année après année, une récolte de tout premier ordre et sa famille participe également à cette opulence, puisque sa femme, Rufine, lui a déjà donné trois fils et une fille et qu'un cinquième enfant est en route.

Jak profite d'une autre chance : une apparence pleine de prestance, qui lui donne une autorité peu contestée à Montjeu. Grand, brun, large d'épaules et de vues, son regard est franc et direct, ses beaux yeux, gris et sa langue, presque dépourvue de traits dialectiques campagnards. Il a acheté l'office de maire avec la bénédiction de la communauté à la mort de son prédécesseur, il y a deux ans, et s'est comporté depuis de façon très correcte, ce qui n'a fait que renforcer les appuis dont il bénéficie.

Jak Grand

Aptitudes naturelles et communes :
charme d6 ; sens d6 / métier (paysan) d10 ; savoir-vivre d6.
Aptitudes personnelles :
calligraphie d4 ; élevage d8.

Kesdil

« Je vous assure que c'était un troll, pas très grand, d'accord, mais bigrement costaud à ce qu'il semblait. Ah, si seulement je n'aimais pas tant les prunes ! »

Velni Descours, employé du seigneur de Vervold et chargé d'une missive urgente pour le preneur de pillards de Longs Danns.

Kesdil est aussi laid que l'on s'y attend quand il est question des hafelins de son espèce : le poil gras à l'excès, le nez sauvagement tordu vers la droite, la bouche déformée vers la gauche, affublé d'un énorme furoncle à la commissure des lèvres, qui fait toute sa fierté, il ne prête guère le flanc au rire, malgré une taille plutôt réduite d'un peu plus de quatre pieds. Il est couvert de vêtements trop grands pour lui et maladroitement cousus, laissant l'impression qu'il s'est habillé d'un énorme sac. Contrairement à ses congénères, il ne souligne pas particulièrement ses parties génitales, qui sont trop modestes pour les standards trolls. Il a donc l'air plutôt ridicule, si ce n'était un massue cloutée d'apparence peu engageante dont il semble avoir l'intention de se servir s'il n'obtient pas son payement.

Malgré cette apparence qui le sert bien dans son activité quotidienne, il n'est pas plus courageux que résistant à la douleur et préférera prendre ses jambes à son cou, plutôt que de risquer une blessure douloureuse.

Kesdil

Aptitudes naturelles et communes :
charme d4-1 ; discrétion d8 ; force d10 ; mouvement d6 ; résistance d10.
Aptitudes personnelles :
combat à la masse d12.
Arme :
masse (force d12)
Niveau de magie : 2

Rubes

« Ah, lui ! c'est un type bizarre, à moitié avec vous et à moitié dans son monde. Pas facile d'avoir une conversation dans ces conditions, à moins que les conceptions philosophiques sur la portée de la pensée humaine ne vous passionnent. »

Frère Timothée, de la cathédrale d'Avallon.

Rubes est un homme solitaire, taciturne, dont le mauvais caractère a plus fait pour expliquer sa solitude que ses théories incompréhensibles sur le sens de l'esprit humain. Né en Pomperol il y a trente-trois ans, il s'est exilé une première fois auprès des beaux esprits qui côtoient la cour du Dahaut, avant de se fâcher avec tout le monde et de disparaître un beau matin, sans laisser d'adresse. Il est court sur pattes, assez massif et se présente comme un pauvre ermite débraillé et maladif : joues creusées par les privations, yeux mangés par la conjonctivite et vieux vêtements de campagne. Son discours n'est guère plus agréable que son aspect et l'amadouer est une chose malaisée. L'aspect le plus extraordinaire de sa personnalité est l'amitié qu'il a forgée avec un corbeau de belle taille qu'il a nommé César, en souvenir d'un condisciple de jeunesse, en Pomperol. L'oiseau noir est effectivement d'une intelligence peu courante et l'on peut affirmer qu'il comprend certains ordres simples et qu'il perçoit avec finesse les sentiments, ou du moins l'état d'esprit, non seulement de son ami, mais aussi des autres humains de passage. Son lieu d'exil actuel n'est autre que les ruine de l'abbaye de saint Martin, au cœur de la forêt de Tantrevalles, un endroit calme, où il ne risque pas, en règle générale, d'être dérangé par les humains.

Rubes

Aptitudes naturelles et communes :
charme d4-1 ; résistance d6 / cuisine d6 ; expérience d4-1 ; métier (philosophe) d8 ; savoir-vivre d4-1 ; soins d8.
Aptitudes personnelles :
artisanat menuisier d4-1 ; peinture d8 ; filouterie d6 ; pêche d4.

Roalf

« C'est un petit bon à rien qui ferait bien mieux d'apprendre ce qu'il doit plutôt que de courir dans les prés si près de Tantrevalles, si vous voulez mon avis. »

Frère Siméon, écolâtre du village de Longs Danns

Roalf est un garçonnet de neuf ans semblable à beaucoup d'enfants de son âge. La Forêt et les jeux de cache-cache l'intéressent plus que les cours de lecture de Frère Siméon. Plus tard, il sera aventurier et il ira explorer des souterrains emplis de monstres et de trésors, pour sa plus grande gloire, accumulant une richesse qu'il partagera avec tous ceux qu'il aime. Alors, à quoi bon l'école ? Il mesure un peu plus de trois pieds, arbore des vêtements de bonne qualité, en lin et en laine, et porte sur son visage une bonne part de l'innocence du monde, avec ses yeux bleus, ses cheveux châtains et les quelques taches de rousseur qui n'ont pas terminé de s'estomper.

Roalf

Aptitudes naturelles et communes :
charme d6 ; discrétion d6 ; force d4-1 ; mouvement d4-1 ; résistance d4-1 / expérience d4-1.

Nati

« La jeune Nati ? Elle en fera tourner des cœurs, ça vous pouvez en être sûr, mignonne comme elle est. »

Hasted, paysan qui habite à dix pas de la famille de Nati.

Nati a presque seize ans. Blonde comme les blés, un visage dessinant un ovale parfait, des yeux de biche et une bouche parfaitement dessinée, il serait étonnant qu'elle ne devienne pas une femme de grande beauté.

La seule difficulté qui pourrait réfréner les ardeurs de ses soupirants vient de son caractère d'autant plus détestable qu'il se cache sous d'angéliques sourires. Elle est cachottière, rancunière et constamment insatisfaite. Par contre, elle adore son petit frère Roalf et accepte très souvent de participer aux jeux qu'il propose, des parties de cache-cache par exemple. Il est vrai que cela présente un double intérêt : non seulement Roalf est content mais en plus les gens du village, ses parents en premier lieu, enragent de la voir courir dans les champs plutôt que d'aider au travail et de tenir sa place de future femme.

Nati

Aptitudes naturelles et communes :
charme d8 / équitation d6 ; expérience d4-1.
Aptitudes personnelles :
comédie d4.

Gorg

« Ah, Gorg, ... ça c'est un troll qui en a là où ça compte... »

Kesdil, le troll, rêveur.

Gorg est un troll de taille moyenne, aussi large et maladroitement proportionné que la plupart de ses congénères. Ses nippes sont jetées sur ses membres noueux selon un ordre indiscernable sauf à l'endroit de son entrejambe. Le vêtement bleu qu'il apprécie le plus y est resserré pour y mieux révéler des attributs virils énormes. Son visage est une sorte d'énorme poire flétrie, ornée de trois splendides furoncles et d'un œil à trois quart fermé par une maladie de paupière, qui en fait une masse rougeâtre et légèrement sanguinolente. Gorg n'est guère plus courageux que la plupart des trolls, mais il est profondément obsédé par un désir aussi permanent que lancinant. Dans la situation où le découvrent les personnages, il pourrait même se laisser aller à distiller quelques coups de massues pour assouvir son désir, mais, s'ils se montrent vraiment décidés et apparemment compétents, il leur rendra Nati.

Gorg

Aptitudes naturelles et communes :
charme d4-1 ; discrétion d6 ; force d10 ; mouvement d6 ; résistance d12.
Aptitudes personnelles :
combat à la masse d12.
Arme :
masse (force d10).
Niveau de magie : 3

Deilia

« Une forte femme ! Fallait bien quelqu'un comme Pantlen pour la dompter ! »

Frangolin, un pâtre qui travaille parfois pour le couple.

Femme de tête, bien née, puisque fille aînée du précédent maire de Longs Danns, mort sans avoir eu de fils, elle est l'héritière des terres et des têtes de bétail familiales. Elle a fait avec Pantlen un mariage d'amour où tout se passe bien, puisque les enfants naissent nombreux (six déjà en dix ans de mariage) et en bonne santé. Sa fille, précédemment décrite, lui ressemble beaucoup: une blondeur remarquable et un visage d'une rare douceur lui donnent cinq ans de moins que ses trentre trois automnes. Sévère en affaire, les gens ne parviennent pas à l'imaginer tendre et maternelle, ce qu'elle est pourtant. Pantlen se félicite souvent de la perle dont il a hérité.

Deilia

Aptitudes naturelles et communes :
charme d6 ; résistance d6 ; cuisine d8 ; métier (paysanne) d10.
Aptitudes personnelles :
calligraphie d4-1 ; élevage d8 ; érudition d4.

Pantlen

« Moi, je te dis que Pantlen n'a pas le droit d'ensemencer ce champ. Depuis des générations c'est une pâture libre pour les bêtes. Il n'a pas le droit et je vais en parler au maire de ce pas. »

Laset, éleveur de mouton à son fils Jard.

Pantlen est un homme rude et dénué de la moindre souplesse en affaire. Ses dernières initiatives ont fait jaser et se disputer le village durant tout l'été. Il a en effet décidé que certaines terres, qui appartiennent à sa famille – l'une des plus riches en biens fonciers de tout Longs Danns – qui les laissait en friche depuis des générations comme pâturage pour les moutons, devaient redevenir des terres cultivées. Il a donc ensemencé près de huit arpents et s'est attiré l'ire de nombreux éleveurs qui doivent s'éloigner davantage du village et donc prendre un peu plus de risques face aux maraudeurs et aux bêtes sauvages pour trouver d'autres prés. Une affaire que beaucoup considèrent encore comme loin d'être réglée.

Physiquement, Pantlen respire la force virile, il est poilu, grand, large et barbu. Ses cheveux et sa barbe noirs contrastent avec la blondeur de son épouse, avec laquelle il forme un des couples les plus unis du village. Il est très fier de ses enfants et les adore. Bien que cultivateur, il est aussi capable de teindre les vêtements que sa femme fabrique ou fait fabriquer dans le village, et la foire qui vient de se terminer lui laisse une coquette somme en récompense de son travail.

Pantlen

Aptitudes naturelles et communes :
force d8 ; mouvement d6 ; résistance d8 / métier (paysan) d10.
Aptitudes personnelles :
artisanat teinturerie d8 ; érudition d4 ; tradition orale d4.

Julias

« Je ne connais pas d'opportuniste pire que Julias de l'Estran, il vendrait sa propre mère s'il pouvait en obtenir un bon prix. Ne faites pas affaire avec lui, c'est mon conseil. »

Poig, marchand de vin sur le marché hebdomadaire de Gargano, à un collègue.

Julias n'est pas un homme agréable, qui cache son mauvais caractère sous des attitudes enjôleuses et derrière une langue de miel, mais ne parvient plus à tromper ceux avec qui il a déjà fait affaire. Né en Ulfland du Nord, il a quitté le pays à l'arrivée des Skas pour aller commercer partout où il sent une possibilité de profit. Ce n'est pas les scrupules qui l'étouffent et il n'y a plus guère de places de marché sur Hybras où il ne soit dangereusement connu. Il pense d'ailleurs déplacer ses affaires vers le continent, où nombreux seront les gogos qui ne se méfieront pas assez de lui.

Marchand de toutes denrées, trafiquant de tous poisons et de toutes drogues, receleur, esclavagiste à ses heures, il n'y a pas de commerce assez sale pour le dégoûter. Malheureusement pour lui, ses créances sont actuellement relativement faibles et ne l'autorisent pas à aller s'installer dignement dans la Hanse ou en Italie. C'était donc la tête passablement embrumée par ses propres problèmes que le marchand se déplaçait, à l'orée de Tantrevalles à la fin d'un mois de deireadh, qui n'avait pas tenu les promesses annoncées par les foires du Dahaut. La chance le rencontra alors, sous la forme d'une gracieuse fée, qui, sait-on pourquoi, le trouva à son goût et décida de le suivre. Le boulier mental de Julias trouva rapidement le moyen de profiter de cette aubaine exceptionnelle. Il décida de se rendre à la Foire des Gobelins, ou plutôt d'intercepter, avant son début, un homme qu'il connaît pour sa réputation d'intermédiaire au profit de plusieurs magiciens. Cet être, tout aussi dénué de scrupules que lui-même, dénommé Ezmir, est originaire des sables de la lointaine Arabie et Julias pense bien pouvoir lui vendre la fée, morte ou vive, pour une confortable somme.

On se demande bien ce que l'innocente fée trouva à cet homme entre deux âges au visage anguleux, au nez trop long et trop fin. Peut-être rencontra-t-elle dans son regard d'un gris pur le reflet de ses préoccupations ? Ou peut-être se laissa-t-elle attirer dans la toile de Julias par ses vêtements soignés, vestiges de ses meilleures années ?

Julias

Aptitudes naturelles et communes :
charme d10 ; sens d6 / expérience d8 ; métier (marchand en simples et poisons) d20 ; savoir-vivre d6.
Aptitudes personnelles :
calligraphie d4 ; combat... d4 ; comédie d8 ; itinéraires d6 tir au poignard d4.

Ezmir

« Cet humain à la peau foncée est le marchand le plus féroce que j'ai jamais rencontré. Il négocie tout, même le temps de la discussion. Il faut dire qu'ils n'en ont pas beaucoup, les pauvres... »

Wendose, wefkin négociant en ronds de fumée à la Foire des Gobelins.

Ezmir ibn Aslidh est originaire de la lointaine Arabie. Enfant d'une riche famille, il est devenu marchand comme son père. Ses affaires prospérant, grâce à son sens du commerce redoutable et à une moralité à la limite de légalité, il s'est fait remarqué par Afidh al-Taymah, un thaumaturge du Moyen-Orient. Intéressé par les manières de faire du négociant, le mage lui proposa de lui servir d'intermédiaire sur les Isles Anciennes, à des milliers de milles de là. Il était très important pour lui d'avoir un homme de confiance sur place pour pouvoir accéder aux trésors du peuple fée, si intéressant pour sa profession. Ezmir s'est donc embarqué pour Hybras, où il vit depuis quatre ans. Son travail consiste à dénicher et à obtenir, à n'importe quel prix puisqu'il dispose de moyens phénoménaux, des objets féeriques, des grimoires et tout matériel en relation avec la magie, pour les faire parvenir à son employeur.

Ezmir, n'est pas très grand et plutôt corpulent, car son unique activité hormis le marchandage est de se prélasser dans ses coussins de soie. Il est habillé à la mode de chez lui, avec une chemise jaune sous un gilet bleu miroitant, des chausses bouffantes du même tissus et des chaussures sans talons dont la pointe s'enroule sur elle-même. Il habite ordinairement Avallon, mais avant chaque Foire des Gobelins, qui représentent son terrain de chasse de prédilection, il passe quelques jours sur d'autres marchés pour y observer les gens et peut-être tomber sur l'occasion rare. Son échoppe ambulante est celle d'un marchand de parfums et d'eaux aromatisées.

Lorsqu'il repère Devonys, une fée hors de Tantrevalles, qui plus est en compagnie d'une lointaine connaissance, il n'hésite pas un instant, sûr que cet être fée fera le bonheur de son mystérieux mécène.

Ezmir

Aptitudes naturelles et communes :
charme d6 ; résistance d6 ; expérience d8 / métier (marchand en materia magica) d12 ; soins d6
Aptitudes personnelles :
calligraphie d6 ; calligraphie arabe d12 ; filouterie d8 ; langages arabe d12

Treungàirdan

« Treungàirdan est le combattant le plus têtu que j'aie sous mes ordres... mais c'est également le plus obéissant. »

Feartfalach, meneur d'hommes godélien dans la province du Wysrod.

Plus de six pieds de haut, large comme une barrique, solide comme un chêne, une longue chevelure blonde retenue en une épaisse tresse, une barbe qui dissimule une bouche tordue, ainsi se présente Treungàirdan. C'est un Godélien, il en a toutes les caractéristiques et il en est fier. Il parle fort, boit beaucoup et se vante de ses exploits. Il était parmi les premiers Godéliens à s'être introduit en Wysrod, puis s'est aventuré plus au sud, comme mercenaire. Il a plus de quarante ans, mais n'est absolument pas émoussé et à même acquis une sacrée expérience. Cela fait deux ans qu'il est au service d'Ezmir, qui n'a jamais eu à se plaindre de lui. Il est grassement payé pour son travail, alors il ne pose pas de question et ne rechigne pas à aider son employeur, lorsqu'il s'agit d'obtenir quelque chose dont le propriétaire ne veut pas se débarrasser. Il porte une cuirasse composée d'une veste renforcée et d'un solide pantalon mais ne s'embarrasse jamais de casque. La lourde hache suspendue à son ceinturon a déjà dissuadé bien des clients de lui faire des reproches sur le service d'Ezmir, et il est également adroit au poignard lancé

Treungairdan

Aptitudes naturelles et communes :
adresse d6 ; force d8 ; mouvement d6 ; résistance d10 / équitation d6 ; expérience d8 ; métier (soldat) d12 ; soins d6
Aptitudes personnelles :
orientation d4; religions d4-1 ; tir au poignard d8
Armure :
cuir (résistance d4)

Les gardes de foire

« T'as vu cette statuette de cheval ? On dirait qu'elle va hennir…
- Oui, oui… repasse-moi la bouteille. »

Dialogue entre Frene et Tarpel, deux gardes de foire.

Les gardes de foire de Bauge-Blanche ne sont que douze. Ce sont des villageois, plutôt costauds, qui se proposent pour former le service d'ordre durant les quelques jours de la foire. On leur fourni un bon gourdin, une veste de cuir épais et un surcot de couleur rouge à passer par-dessus leur habits pour qu'on les reconnaisse. Etre garde n'est pas vraiment un honneur, mais permet de jouir de quelques avantages, comme celui d'être moins bousculé et de se faire régulièrement offrir à boire.

Les gardes de la bourgade n'ont pas énormément de travail, s'occupant principalement des disputes sur la monnaie rendue, et ont surtout tendance à profiter de la fête, mais ils sont toujours capables d'intervenir et, le cas échéant – flagrant délit de vol, bagarre d'ivrognes –, ils se font aider par la populace, qui n'aime pas voir troubler l'ambiance festive.

Les gardes de foire

Aptitudes naturelles et communes :
force d6
Aptitudes personnelles :
combat à la masse d6
Armure : d4
cuir (résistance d4)

Appendice deux : Une société féérique, Nildenny shee

Introduction

Les hafelins sont des êtres inconstants, dont l'imagination débordante peut donner naissance à toutes les manières concevables de vivre en commun. Bizarrement, ils se sont concentrés sur des types de société proches de celles qu'ont adoptées les humains qui les entourent. En fait, ils ont retenu le système monarchique comme étant le plus apte à répondre à leurs besoins d'organisation et l'ont développé à la façon fée, pour des communautés parfois extrêmement réduites. Certains penseurs voient dans le choix monarchique le poids de la substance terrestre sur les capacités d'imagination des Arcadiens, alors que d'autres soutiennent mordicus que ce type d'organisation était déjà celui qu'ils connaissaient sur le Monde imaginaire. Mais, foin de controverse, voici la société du shee de Nildenny, situé dans la portion la plus septentrionale de la grande Forêt.

Le fort est dirigé par le roi Fathin, encore célibataire et excitant de ce fait la convoitise des fées du fort et d'ailleurs… Sa cour comprend quatorze hafelins auxquels il convient d'ajouter ceux qui passent une portion importante de leur temps à proximité, une petite dizaine de sujets supplémentaires.

Le fort

Vue l'origine fondamentalement magique de l'endroit, un plan précis du fort n'aurait aucun sens. De nombreuses illustrations accompagnent néanmoins le texte pour tenter de rendre bien vivante l'ambiance qui baigne les lieux.

Nildenny shee est situé dans la portion nord-ouest de la forêt de Tantrevalles, dans l'Extrême-Dahaut, au nord de la route qui relie le village de Wookin et le Bel Avrillion. Les fées ont apprécié la magnifique et large clairière – plus de cent cinquante pas de diamètre – à l'herbe bien verte, sur laquelle les trèfles à quatre feuilles poussent avec un bel enthousiasme.

Le fort lui-même est bien entendu invisible aux yeux des mortels, mais la capacité de le discerner est donnée à ceux qui sont les bienvenus. Le fort se présente comme une citadelle de glace brillant d'un reflet doré, comme s'il était recouvert d'une fine pellicule translucide de feuilles d'or. Plus qu'à un château de contes de fée, il ressemble à une chaîne de montagne sur laquelle ont poussé, comme des excroissances de roches cristallines, les demeures des différents êtres fées qui y ont élu domicile. L'impression de distance que perçoit l'œil humain donne le vertige de part une géométrie imprécise et étrangère aux capacités d'appréhension de la réalité de ceux qui n'ont pas de sang fée dans leurs veines. Le spectateur a à la fois l'impression d'être très éloigné de la chaîne montagneuse qu'il recouvre d'un seul regard, et de se trouver au pied, voire à la fenêtre de chacune des demeures qui y sont construites, au fur et à mesure que ses yeux s'y promènent. Seuls les esprits les plus bizarres résistent à l'étourdissement provoqué par un spectacle aussi incroyable.

Chaque membre de la cour de Fathin a conçu et créé sa propre habitation selon ses goûts architecturaux et ses désirs décoratifs. Le roi lui-même s'est réservé la demeure basse et cossue qui s'accroche aux flancs les plus élevés du pic central. La fée Silomelle a, pour sa part, établi son refuge sur les pentes d'un double pic très acéré et l'a sculpté dans une pierre aveuglante qui brise quelque peu l'harmonie d'ensemble du fort. Les chevaliers fées de Nildenny, Walrick et Galla ont choisi pour s'y installer deux forteresses à l'aspect massif, mais surmontées de tours improbablement minces, placées des deux côtés d'un col qui court entre le mont royal, où réside Fathin, et le mont aux lutins. Gardo, Lis, Rion et Surkel, les quatre lutins du fort, se sont installés dans des demeures en forme de conifères étincelants de pierreries d'un goût certes chatoyant, mais que les autres membres de la communauté s'accordent à qualifier de douteux.

Citons encore, dans un souci d'exhaustivité, la tour torsadée de la fée Devonys, la grotte bien confortable d'un gobelin, du nom de Kasp, exilé d'un repaire proche, et l'incroyable structure bour-

souflée et polycéphale du fée qui se fait appeler duc Tifon.

Les pentes de cette chaîne de sommets sont couvertes de petits sentiers, où un éclairage de guirlande accompagne le visiteur, et sont toutes reliées par des moyens aussi variés que magiques à une gigantesque salle où se tiennent, chaque soir, des réceptions magnifiques et où se côtoient musique, danse, joie et beauté. La salle de bal de Nildenny est une vaste place entourée de platanes, chauffée par un soleil de nulle part à la douceur enchanteresse et entourée de plans d'eaux, où les plus beaux nénuphars flottent et s'entrecroisent dans leurs propres rondeaux. La musique y pleut d'un ciel bleu liquide et chaque goutte qui tombe éclate d'une phrase musicale ou d'une symphonie. C'est en ce lieu que le roi Fathin tient sa cour quand il le désire et que sont débattus les sujets graves qui préoccupent les fées.

La cour du roi

Le roi célibataire est épaulé dans ses décisions par un fée érudit et beau parleur qui préfère répondre au nom de Liutprand qu'à tous les noms d'oiseaux que lui décernent ceux qui aimeraient avoir une part plus importante de l'oreille du roi. Sa garnison comprend deux chevaliers, Walrick et Galla, compétents et courageux, mais pas vraiment capables de former une équipe... Selon certaines rumeurs, ils seraient tous deux en compétition pour les beaux yeux de la magnifique Devonys. Se drapant dans sa dignité constamment blessée, le duc Tifon a fédéré autour de lui la désagréable Silomelle, une fée cruelle et jalouse, le pauvre Fradellio, qui est peut être l'Arcadien le plus lourd des Isles Anciennes, et la dryade Unilia à laquelle il a promis de récupérer son précieux bandeau, volé par un humain il y a plusieurs mois, un jeune villageois que sa jambe supplémentaire, née du mordet de sa victime, n'a pas aidé à courir quand Fabril le troll l'a rattrapé. Ce dernier a bien précieusement conservé le bandeau et s'est lancé à la recherche de la créature qui lui est promise pour assouvir ses pulsions, abandonnant aux maraudeurs son bosquet de fraises des bois. A l'heure qu'il est, il cherche encore.

Dans les strates inférieures de la société féérique, il convient de citer les noms des acolytes de Silomelle qui s'amusent, avec moins de cruauté mais autant de plaisir qu'elle, avec les humains de passage, les lutins Gardo, Lis et Rion. Le quatrième lutin du fort n'aime faire ni peur ni mal, il préfère s'amuser à des jeux simples pour lesquels il n'a besoin de personne et, surtout, il aime se promener dans la Forêt ; il s'agit de Surkel le lutin lugeur qui est allé voler à Rubes, l'ermite, une sandale dont la forme suggérait de façon trop évidente un rôle de luge. Après s'être amusé avec elle, glissant avec un bonheur sans borne sur les rayons de lune et sur les pentes dorées du fort, il s'en est lassé et l'a abandonnée, accrochée à l'une des branches de son conifère-maison.

Pour finir, il convient de citer le dernier arrivant, qui se fait bien discret dans sa modeste demeure de peur d'encourir les moqueries impitoyables de Silomelle, le gobelin Kasp. Il a fuit le repaire de la Branche d'Orme Cassée à la suite d'un malentendu inexplicable concernant la possession d'un certaine lance du soleil, un puissant objet magique que son grand-père avait ramené d'un Autre Monde, si l'on en croit sa version des faits. Il est très reconnaissant envers le roi Fathin et surtout envers Liutprand le conseiller, qui l'ont accueilli au shee. Malheureusement, trop peu méfiant, il n'a pas compris que ce dernier louchait des deux yeux sur sa précieuse possession.

Pour le reste, on trouve encore quelques hafelins passant une petite partie de leur temps à la cour de Fathin. En voici une liste qui n'est pas loin d'être exhaustive. Les trois sœurs de l'ondine Unilia ; Astraganal, le devin fée le plus réputé du nord de la Forêt ; Gliath le falloy aux yeux gris, qui fut un temps au service du magicien Komparath ; Kisp et Kosp, les fils de Kasp, qui viennent voir en secret leur père ; et le merryhew Asbir, qui apporte avec lui les salutations du roi de toutes les fées, Rodhion de Shadow Thawn.(glace fondue ?)

Il paraît même, mais les Arcadiens eux-mêmes seraient surpris de l'apprendre, que deux skaks se seraient établis dans des galeries creusées à la naissance des pentes du fort. Ils se nomment Ystrio et Piomna et se sentent, une fois de plus, la quantité négligeable de cette belle société. Pourtant ils ont aménagé avec soin leur petit bout de souterrain, choisissant avec le plus grand soin les beaux atours qu'ils revêtent les soirs de fête.

Voilà l'image de la société de Nidenny shee au moment où elle est troublée par l'enlèvement de Devonys par le marchand Julias, peu avant que n'arrivent les envoyés du baron de Château Foire. Mais les êtres fées sont bien connus pour leur extrême versatilité, et il n'est pas exclu que l'apparent équilibre se trouve rapidement brisé, d'une manière ou d'une autre, après le retour de la fée amoureuse.

Quelques membres importants de Nildenny shee

Silomelle

« C'est une pimbêche, une mégère dont le jeu est de pourrir l'existence des autres. A part un groupe de jeunes abrutis, trop bêtes pour voir qu'elle ne s'est liée à eux que pour mieux s'en moquer auprès des autres membres du shee, personne ne peut la sentir. »

Sire Galla, chevalier fée du fort de Nildenny.

Silomelle est une fée au caractère abominable et cruel. Elle est peu appréciée au shee, et cela n'a fait qu'accentuer très largement sa propension à ennuyer le monde, à commencer par les fées de Nildenny. Elle a su s'entourer de trois lutins (Gardo, Lis et Rion) et d'un fée sans beaucoup d'imagination (Fradellio) et forme avec eux une joyeuse bande d'enquiquineurs. Si les autres sont seulement très bêtes, Silomelle, quant à elle, se trouve être vraiment méchante et les plaisanteries qu'elle inflige à nos malheureux personnages visent plus à les pousser à réagir qu'à l'amuser. En effet, elle n'ose pas contrevenir aux ordres du roi de Nildenny et aux traditions des fées et se rend bien compte qu'il est nécessaire de provoquer une agression des humains avant de pouvoir prendre la peine de les châtier et de se jouer d'eux de la façon cruelle qui lui sied.

Silomelle est aussi jolie et menue que peu vêtue. Elle offre au regard un visage d'enfant aux cheveux roux, aux yeux verts allongés et au menton pointu ainsi qu'un corps de jeune fille aux petits seins roses, bien faits et aux formes fines et harmonieuses. Sa nature est clairement annoncée par deux petites antennes translucides qui poussent sur son front. Elle porte pour tout vêtement un simple voile de tulle accroché dans les nœuds complexes de sa chevelure, qui vient s'enrouler autour de sa cuisse droite.

Simonelle

Aptitudes naturelles et communes :
adresse d10 ; charme d12 ; discrétion d8 ; force d6 ; mouvement d6 ; résistance d6 ; sens d12.
Aptitudes personnelles :
combat... d4 ; filouterie d10.
Arme :
épée (force d10)
Niveau de magie : 20

Sire Galla

« Lui ! vous voulez vraiment rencontrer le chevalier fée le plus fat, le plus orgueilleux, le plus... insupportable de toute la Forêt ?! Je vous aurai prévenus. »

Simonelle, répondant à un groupe de lutins venant se plaindre d'un troll venu écraser leurs cabanes de jeu.

Sire Galla est un fée de belle présentation et d'esprit droit. Il se considère comme un chevalier dans le plein sens que donnent les humains les plus idéalistes à ce terme : preux, défenseur des faibles, noble et sérieux, une qualité rare chez les hafelins. Il n'arrive pas vraiment toujours à la hauteur de ses hautes ambitions et se surprend parfois à quitter son air de calme assurance et de noble maintien. Dans le shee de Nildenny où il vit, il n'est pas apprécié de tous. Bien des hafelins ne le supportent plus et nombreux sont ceux qui voudraient bien l'envoyer combattre un ogre pour s'en débarrasser une bonne fois pour toute. Malheureusement pour eux, sire Galla a les faveurs du roi Fathin et rares sont les Arcadiens qui oseraient encourir sa colère. Pour le moment, la situation est donc au statu quo et sire Galla poursuit sa mission purificatrice.

Sire Galla

Aptitudes naturelles et communes :
adresse d10 ; charme d10 ; discrétion d8 ; force d8 ; mouvement d6 ; résistance d8 ; sens d12 / métier (chevalier fée) d12 ; savoir-vivre d6.
Aptitudes personnelles :
combat à l'épée d20 ; érudition d10.
Arme :
épée (force d10)
Armure :
armure fée (résistance d12)
Niveau de magie : 15

Son apparence laisse transparaître la noblesse de ses intentions : son port de tête est aristocratique, ses yeux noirs regardent bien en face ceux à qui il s'adresse, ses larges épaules soutiennent une armure de plaques de métal fée, d'une résistance inconcevable. L'aspect le plus exotique de son équipement est un casque richement décoré, représentant une conque marine dont l'ouverture laisse libre son visage. Au sommet du casque, trois naïades nues et dansantes sont représentées, avec un souci du détail qui donne des inquiétudes sur la santé mentale de l'artiste qui les a réalisées. Sire Galla raconte que le sculpteur est un humain qui a vu un jour des ondines nager dans un étang de la Forêt et qui est mort de faim en réalisant son chef d'œuvre, ne trouvant pas le repos dans un monde redevenu banal après la vision de paradis qui lui avait été donnée.

Il n'est pas connu pour monter régulièrement les créatures que ses collègues fées affectionnent tant. En ce qui le concerne, il profite de ses talents magiques pour conjurer une monture terrible mais noble, en général un destrier chevalin, à l'image de celui des chevaliers humains.

Sire Walrick

« Sire, ne faudrait-il pas tester une fois encore les capacités de Walrick, il me semble qu'il s'amollit à bailler des jours entiers après Devonys. »

Le duc Tifon en grande conversation avec le roi Fathin.

Sire Walrick n'a pas une personnalité facile ou agréable, mais il est brave, capable et désireux d'être utile à la communauté, des qualités qui constituent, aux yeux de certains, ses pires défauts. A combien de missions/guet-apens n'a-t-il pas déjà échappé ? Combien de pièges sournois n'a-t-il pas déjoués ? Il n'est guère dans les bonnes grâces royales, ce qui est d'autant plus injuste que l'autre chevalier du shee, sire Galla, est apprécié du roi pour ses phrases enflammées et qu'il n'est pas soumis aux mêmes risques que lui.

Sire Walrick

Aptitudes naturelles et communes :
adresse d10 ; charme d10 ; discrétion d8 ; force d10 ; mouvement d6 ; résistance d8 ; sens d12 / métier (chevalier fée) d20.
Aptitudes personnelles :
combat à la lance d20 ; itinéraires d6.
Arme :
lance (force d10)
Armure :
armure fée (résistance d12)
Niveau de magie : 12

Tout ceci, ajouté à la rivalité qui les sépare pour la conquête du cœur de la blonde fée Devonys, explique aisément la tension qui règne sur le col des deux chevaliers, comme les autres hafelins nomment l'endroit du shee où Walrick et Galla se sont établis.

Walrick est ombrageux de caractère, susceptible à l'excès et prompt à la colère. Il a trop fréquenté les êtres lourds durant les quêtes qui lui ont été imposées par le roi Fathin et il ne les aime pas. Il a envers eux le mordet facile, un peu trop facile peut-être, et les envoyés du baron de Château Foire feraient mieux de se tenir à carreau s'ils ne veulent pas s'attirer ses foudres.

Le chevalier est engoncé dans une armure d'aspect antique, lourde et encombrante, faite de métal cuivré, laissant seuls visibles ses yeux noirs et une très longue tresse de cheveux noirs comme la nuit. Son casque est un exemple frappant des extraordinaires capacités des hafelins à la

forge : un ensemble tourmenté de structures emboîtées les unes dans les autres, sensées représenter les exploits d'un héros du passé, le chevalier Oiger, et ne donnant finalement qu'une impression de fouillis mal ordonnancé.

Walrick combat sur le dos d'un animal magique, terrible d'aspect, un destrier au puissant poitrail, aux membres courts, dotés de serres, à la tête de mouton noir, creusée d'yeux verts flamboyants. Il l'a nommé Eclair Noir et ils forment une paire particulièrement dangereuse.

Fathin, le roi

« Fathin ? Pas évident de s'entendre avec lui, pas très stable. Je crois que ce vieux célibataire aurait bien besoin qu'une fée vienne lui mettre un peu de plomb dans la cervelle. »

Fragole, reine fée de Fier Foiry

Fathin est un fée de belle allure, le visage empreint d'une respectabilité sans limite, le cheveu soigneusement peigné et la moustache maigre et blonde, mais bien proprement arrangée. Il regarde ses interlocuteurs bien en face et son air de méditation profonde inspire le respect et pousse à la modération. Malheureusement pour lui et pour sa petite communauté de Nildenny shee, il ne comprend pas très bien les subtilités de la politique et son air de componction n'est en fait qu'un masque cachant sa profonde bêtise. Il n'est pas très difficile à manipuler, et Liutprand, d'une part, et le duc Tifon, d'autre part, en profitent pour le mener en bateau et lui arracher des décisions qui sont souvent discutables, voire dangereuses. En fait, toutes ces questions de politique l'ennuient très profondément, lui qui n'aime dans le métier de roi que le plaisir de donner des réceptions, la chance de rencontrer de nouvelles têtes – les hafelins de Tantrevalles savent bien qu'ils peuvent s'arrêter à Nildenny et qu'ils y trouveront bon accueil en échange de nouvelles du vaste monde – et, plus que tout, qu'on lui raconte des histoires, amusantes ou instructives.

Fathin

Aptitudes naturelles et communes :
adresse d10 ; charme d10 ; discrétion d8 ; force d6 ; mouvement d6 ; résistance d6 ; sens d10.
Aptitudes personnelles :
combat... d4 ; tradition orale d6.
Arme :
poignard (force d8)
Niveau de magie : 25

Devonys

« O Devonys, tu es blonde comme les blés d'Ys,
Comme le soleil, tes lèvres vermeilles
Hantent mes jours et me tourmentent, toujours. »

Extrait d'un poème du chevalier Walrick qui semble avoir pris un peu d'avance dans le cœur de la belle.

Devonys est une fée telle que les ouvrages des mages les décrivent : belle, blonde, insouciante, légère de pas et fine de taille, mutine et changeante comme une girouette devenue folle. Dans le shee, sa réputation était bien établie, comme la plus belle mais aussi la plus difficile des fées, et les fêtes de Fathin donnaient lieu à un ballet compliqué des soupirants désireux de lui apporter une goutte de rosée ou une plume de passereau, et de gagner ainsi un sourire ou même un baiser.

Ces derniers temps, elle s'est plu à tourner en bourrique les deux chevaliers fées en se jetant tour à tour dans les bras de l'un, puis dans ceux de l'autre, aigrissant largement leurs relations mutuelles et donnant prétexte à un dangereux concours de bravoure pour eux ainsi qu'à une compétition de poésie, pénible pour l'oreille de tous les véritables artistes et autres bons rimeurs. Elle a fini par se lasser de ce petit jeu et par choisir l'aventure. Elle surveillait la route qui traverse Tantrevalles, lorsqu'elle a aperçu le modeste chariot mené par un marchand humain de belle allure, dénommé Julias. Elle a alors décidé de tomber éperdument amoureuse de lui et est sortie des buissons pour aller à sa rencontre. C'était la première fois qu'elle quittait la Forêt.

Devonys

Aptitudes naturelles et communes :
adresse d10 ; charme d20 ; discrétion d8 ; force d6 ; mouvement d6 ; résistance d6 ; sens d12.
Aptitudes personnelles :
galipettes d10.
Niveau de magie : 20
(réduit à 16 quand les personnages rattrapent Julias non loin de Bauge-Blanche).

Liutprand

« Beau parleur, éructeur de vide, souffleur de néant, je ne sais pas bien pourquoi le roi aime à entendre siffler le vent dans le désert de son crâne. Il est absolument nécessaire que je veille constamment sur notre monarque de peur que les bons conseils que Liutprand lui distille ne mette fin à notre existence à tous. »

Le duc Tifon tenant salon à la veille d'une fête du roi Fathin.

Liutprand, conseiller préféré du roi de Nildenny shee, voilà le titre dont aime à se parer ce fée peu aimable au ton aristocratique et au port supérieur. Contrairement à ce que disent de lui ses ennemis, il serait honnête de lui reconnaître un sens politique et une intelligence dont le roi est totalement dépourvu. Cela ne le rend pas plus sympathique au premier coup d'œil, mais explique probablement pourquoi personne n'a encore osé lui passer un poignard en travers de la poitrine. Seul sire Galla a vraiment compris l'ampleur du danger qui menacerait le shee si Liutprand devait décider de le quitter, les dieux seuls savent alors ce que le roi, livré à lui-même, risquerait de décider... pourquoi pas un pique-nique au beau milieu de la plaine du Dahaut avec tambours et trompettes.

Liutprand adopte le plus souvent la forme d'un fée longiligne au visage en ovale et aux yeux d'une étrange teinte mauve. Il se couvre de drapés aussi complexes que son élocution, mêlant

Liutprand

Aptitudes naturelles et communes :
adresse d10 ; charme d12 ; discrétion d8 ; force d6 ; mouvement d6 ; résistance d6 ; sens d12.
Aptitudes personnelles :
arts courtois d10 ; érudition d20 ; combat... d4.
Arme :
épée (force d10)
Niveau de magie : 30.

avec bonheur les teintes de feu avec les verts et les bleus pastels et réalisant souvent de véritable chefs-d'œuvre. Les deux ailes diaphanes qui sortent de son dos soulignent encore davantage la légèreté de sa silhouette et la finesse de ses goûts vestimentaires.

Le duc Tifon

« Regardez sa demeure, et vous aurez une meilleure idée des boursouflures qui encombrent les réseaux de sa réflexion. Je ne comprends pas ce que le roi trouve à sa conversation. »

Sire Walrick, écœuré, à un groupe de hafelins de passage.

Il est difficile de faire coïncider l'ampleur, voire l'enflure de l'ego de l'autoproclamé duc Tifon, avec le corps filiforme du hafelin qui répond à cette appellation. Le duc est presque maigre, il a des cheveux roux, la peau si claire qu'elle en prend des reflets rappelant la couleur dominante de ses vêtements et de yeux bleus. Il recouvre en permanence son corps de bijoux et de tissus de prix. Son habit préféré est composé d'une lourde cape bordeaux, brodée d'hermine et cousue de fils d'or, qui transmet à sa peau un doux reflet carmin de bel effet.

D'un caractère difficile, trop gonflé de sa propre importance pour laisser quiconque, le roi excepté, finir une phrase, le duc ne s'est trouvé des alliés que dans le groupe des aigris, dont Silomelle est un bon exemple, et dans celui des falots qui se sont laissé impressionner par son aura et ses formules alambiquées.

Le duc Tifon

Aptitudes naturelles et communes :
adresse d10 ; charme d20 ; discrétion d8 ; force d6 : mouvement d6 ; résistance d6 ; sens d12 / savoir-vivre d6
Aptitudes personnelles :
combat... d4 ; érudition d6.
Arme :
épée (force d10)
Niveau de magie : 20.

Fradellio

« On se demande si Fradellio est encore capable d'imaginer un objet qu'il n'a plus vu depuis plus de quatre battements de cœur : c'est le hafelin le plus lourd que je connaisse. Que son cas vous serve de leçon ! »

Liutprand, réprimandant des lutins qui passaient trop de temps hors de Tântrevalles.

Fradellio est à la fois bête et méchant, un mélange rare chez le petit peuple. Il est de plus quasiment incapable de manipuler la magie, trace, dit-on au shee, d'un séjour prolongé dans le monde des humains. Pourtant Fradellio est bien un hafelin, le propre fils du chevalier et poète Ronsaire, tué dans une embuscade tendue par l'ogre Magre. Les membres de la cour de Nildenny qui réfléchissent un peu plus loin sont persuadés qu'il lui est arrivé quelque chose de terrible, qui l'a privé de sa capacité d'imagination et échafaudent de nombreuses théories. Aurait-il essayé de rejoindre l'Arcadie et se serait-il frotté au pouvoir d'Atlante ? Serait-il tombé entre les mains d'un magicien sans scrupule qui lui aurait, on ne sait comment, arraché sa part fée ? Fradellio, en ce qui le concerne, se contente de ricaner stupidement aux questions qu'on lui pose et, si l'on insiste, de retourner dans les jupes (façon de parler) de Silomelle, en qui il voit une bouée dans ce monde étrange de mépris dans lequel il s'est retrouvé depuis son retour.

Il n'est pas beau : plutôt malingre, il ressemble davantage à un lutin qu'à un noble fée, ses cheveux blonds, ses yeux noirs et son visage ovale pourraient être esthétiques s'ils n'étaient constamment gâchés par un sourire mauvais ou par un regard dépourvu de substance. Il prête peu d'attention à son vêtement et se contente en général de tissus aux couleurs vives grossièrement taillés. Depuis peu, il porte un ensemble pantalon, veste, chapeau, dans les rouges et les bruns, offert par sa protectrice et du plus bel effet. Avec ceci sur le dos, il n'est pas exclu qu'il puisse en imposer à un voyageur peu assuré.

Fradellio

Aptitudes naturelles et communes :
adresse d6 ; discrétion d10 ; force d6 : mouvement d6 ; résistance d6 ; sens d8.
Aptitudes personnelles :
combat... d4.
Arme :
bâton (force d4)
Niveau de magie : 3.

Surkel

« Surkel ferait mieux de rester dans son arbre ; Surkel ferait mieux de ne pas se balader seul en forêt ; Surkel ne devrait pas ramener des objets lourds au shee. Et bien, Surkel en a assez, il vous remercie de vos bons soins et vous prie d'aller vous faire voir chez Atlante ! »

Surkel réagissant à des conseils de prudence prodigués par sire Galla.

Surkel a toujours été un solitaire, préférant les promenades sous les feuillages de la Forêt à la compagnie des autres hafelins. Doué pour les arts magiques, ce lutin non-conformiste a pratiqué de nombreuses illusions pour se rire des voyageurs qui les prenaient pour argent comptant, mais surtout pour le plaisir de créer quelque chose de beau. Ceux qui ont eu la chance d'être invités dans sa demeure arboriforme témoignent volontiers des espaces immenses qu'elle occupe dans les domaines imaginaires du shee. S'il diffère beaucoup de ses congénères au niveau de sa personnalité, celle-ci ne rejaillit ni sur son apparence bonhomme, enfantine et souriante, ni sur ses goûts vestimentaires – le terme goût est-il vraiment approprié ?

Son visage rond et sympathique est encadré par un foulard de soie vert pomme surmonté d'un chapeau à pompons bleu nuit. Il habille son buste d'une chemise blanche qu'il recouvre d'un gilet multicolore passant en revue toutes les

Surkel

Aptitudes naturelles et communes :
adresse d12 ; charme d8 ; discrétion d10 ; résistance d6 ; sens d8.
Aptitudes personnelles :
combat... d4
Arme :
poignard (force d8)
Niveau de magie : 8.

couleurs vives de l'arc-en-ciel, alors que son pantalon jaune vif semble appartenir à la moitié d'un autre individu à cause de sa relative sobriété. Surkel donne pleinement raison au dicton qui dit qu'il vaut mieux être bourreau d'un seigneur ulf que tailleur d'un roi lutin.

Il y a plus d'une année humaine, il a trouvé dans un tas de ruines, à quelques centaines de pas du shee un objet admirable qui est devenu son compagnon de jeu le plus fidèle durant plusieurs semaines : une luge formidable, qui avait servi à habiller le pied d'un humain grincheux, mais attachant. Après avoir agacé la moitié de la cour à glisser sur les pentes du fort et à voler au gré des rayons de lune, il s'en est lassé et l'a remisée sur l'une des branches de son arbre pour n'y plus penser. Paradoxalement, l'arrivée des gens de Château Foire va lui redonner sérieusement envie de s'y remettre ; vraiment ces humains ne savent pas vivre...

Jack Vance's Lyonesse

aventures dans les Isles Anciennes

Nom du personnnage : ..... Nom du joueur : .....

Description

Nationalité : .....
Métier : .....
Age : .....
Sexe : .....

Habillement : .....
.....
.....
.....

Points de ressources

Altruisme	Désir	Fougue	Survie	Total	Utilisés
☐	☐	☐	☐	☐	☐

Aptitudes

Naturelles

Adresse	d
Charme	d
Discrétion	d
Force	d
Mouvement	d
Résistance	d
Sens	d

Communes

Cuisine	d
Equitation	d
Escalade	d
Expérience	d
Métier	d
Savoir-vivre	d
Soins	d

Personnelles

..... d
..... d
..... d
..... d
..... d
..... d
..... d
..... d
..... d
..... d
..... d
..... d

Blessures

1	Risque de Séquelle	2	Risque de Séquelle	3	Risque de Séquelle	4	Risque de Séquelle	5	Risque de Séquelle
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Durée des Soins

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Possessions

Armes

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Armures

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Autres

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Notes

.....
.....
.....
.....
.....

Monnaie

Couronne	Florin	Demi-Florin	Sou	Groat
☐	☐	☐	☐	☐

© Boris Leu, juillet 1999. Tous droits réservés. Reproduction pour usage personnel autorisé. Produit et distribué en accord avec Jack Vance c/o Ralph M. Vicinanza, Ltd.

Description des aptitudes

Naturelles

Adresse
L'adresse est une mesure de la rapidité des réflexes et de la coordination des gestes du personnage. C'est aussi celle de la souplesse de son corps et de son agilité.

Charme
Le charme est la facilité qu'à le personnage à nouer des contacts et l'aisance qu'il a lorsqu'il est en compagnie d'autrui. C'est une mesure de ses avantages physiques et de son tempérament. Un fort charme dénote une capacité à ne laisser personne insensible et surtout à se faire apprécier.

Discrétion
La discrétion est la manière dont le personnage sait utiliser l'environnement dans lequel il se trouve pour éveiller au minimum l'attention. C'est aussi un reflet de son attitude générale qui reprend aussi bien sa démarche et la lourdeur de son pas que le ton de sa voie ou l'intensité de son rire.

Force
La force est la puissance physique du personnage. C'est une mesure de son tonus musculaire et la capacité qu'il a de soulever de lourdes charges. Pour se battre sans armes ou sans en connaître la science, le personnage utilisera cette aptitude.

Mouvement
Le mouvement est une mesure de la vitesse à laquelle le personnage se déplace. Elle est utile pour déterminer l'issue d'une course bien que dans des conditions normales, le gagnant se doit d'être celui qui a le mouvement le plus élevé.

Résistance
La résistance est la qualité du physique du personnage. C'est à dire sa capacité à encaisser les coups et à guérir promptement mais aussi à rester vaillant face à la maladie, aux privations et au manque de sommeil.

Sens
L'aptitude sens est une moyenne très abstraite du goût, de l'odorat, de l'ouïe, de la vue et du toucher du personnage. Elle ne tient pas compte d'un éventuel handicap et devrait, dans ce cas, être utilisée avec une bonne dose de bon sens.

Communes

Cuisine
La cuisine est le talent qu'à le personnage pour composer un repas agréable au regard comme au palais. C'est aussi une connaissance pratique des diverses manières d'apprêter ou de préparer tout ce qui se mange. Pour un cuisinier, cette aptitude est une mesure du succès qu'à sa cuisine auprès du public.

Equitation
L'équitation permet de connaître la maîtrise qu'a le personnage dans la conduite d'un cheval fut-il monté ou attelé. Cette aptitude est aussi valable pour d'autres animaux comme l'âne ou le boeuf.

Escalade
L'escalade mesure l'aisance avec laquelle un personnage peut grimper à un mur ou à un arbre ou à tout obstacle s'approchant fortement de la verticale.

Expérience
L'expérience est un reflet de la maturité d'esprit du personnage. C'est une mesure des enseignements que lui a apporté la vie. Une expérience basse dénote un esprit candide.

Métier
Le métier regroupe toutes les connaissances et savoir-faire nécessaires à l'exercice du métier du personnage. Les situations qui s'y rapportent sont résolues par son intermédiaire, à l'exception de tout ce qui a trait au combat. Il n'est donc pas nécessaire de donner une valeur aux aptitudes personnelles en rapport avec la profession du personnage.

Savoir-vivre
Le savoir-vivre représente la maîtrise qu'a le personnage des usages nécessaires à la vie en société. C'est une mesure de ses manières qui fait la différence entre la personne bien élevée et le lourdaud.

Soins
L'aptitude soins est le savoir dont dispose le personnage sur le corps humain et sur les manières de le réparer. C'est une connaissance pratique des simples et de leur emploi.

Personnelles

Art de la guerre
L'art de la guerre mesure la capacité du personnage à gérer et à commander une troupe qu'elle soit au repos ou sur le champ de bataille. Cela comprend aussi bien la connaissance de la tactique que celle de l'organisation d'un campement.

Artisanat...
L'artisanat est une aptitude qu'il est nécessaire de détailler en donnant à l'endroit des points de suspension le nom de l'artisanat désiré. Elle représente la connaissance des éléments utiles à son usage. C'est à dire la réalisation ou la réparation d'un objet fini. Il est possible que le personnage dispose de plusieurs aptitudes artisanat.
Quelques exemples : armurerie, charpente, maçonnerie, forge, joaillerie, orfèvrerie.

Arts courtois
L'aptitude arts courtois mesure le savoir théorique et pratique des arts généralement réservés à la noblesse, comme la danse, la musique, la déclamation et la composition de la poésie.

Bouffonneries
L'aptitude bouffonneries donne la capacité qu'a le personnage à distraire autrui comme les gens du spectacle. C'est à dire savoir jongler, se trémousser comiquement voire connaître quelques chansons légères ou en improviser.

Bricolage
Le bricolage est la capacité avec laquelle le personnage peut, avec peu de moyens, préparer ou remettre en état quelque chose de simple, comme s'aménager un siège ou colmater une fuite dans une toiture.

Calligraphie...
La calligraphie est une aptitude qu'il est nécessaire de détailler en donnant à l'endroit des points de suspension la langue concernée. Elle détermine la capacité du personnage à tracer des caractères et à les lire. Si aucune langue n'est précisée, celle-ci est automatiquement la lingua franca. Sans cette aptitude un personnage est totalement illétré. Il est possible d'avoir plusieurs aptitudes calligraphie.
Quelques exemples : arabe, irlandais.

Chasse
La chasse donne la connaissance qu'a le personnage des différents gibiers et des manières de les chasser. Elle permet de reconnaître les traces des animaux de la forêt et de suivre une piste mais aussi de savoir comment les dépecer et quelles en sont les parties les plus goûteuses.

Combat...
Le combat est une aptitude qu'il est nécessaire de détailler en donnant à l'endroit des points de suspension le type d'arme utilisée. Elle mesure la maîtrise du personnage dans le maniement d'une arme de contact. Si le personnage est un combattant moyen ou inférieur à la moyenne (pas plus de d4), il n'est pas nécessaire de préciser l'arme : il est admis que le personnage peut se servir indifférement du bâton, du bouclier, de l'épée, de la hache/du marteau/de la masse, du poignard, ou de la pique. Au delà, l'arme doit être précisée. Il est bien entendu possible d'avoir plusieurs aptitudes combat.
Il existe les types d'armes suivants : bâton, bouclier, épée, hache/marteau/masse, fléau, hallebarde, lance de cavalier, pique, poignard.
Le combat n'est jamais couvert par l'aptitude métier

Comédie
La comédie est la maîtrise qu'a le personnage de l'expression volontaire d'un sentiment. C'est aussi la connaissance de l'art du mime et de la mise en scène mais également celle du mensonge.

Coupe-gousset
L'aptitude coupe-goussset mesure la maîtrise des techniques employées par les voleurs pour délester quelqu'un d'un objet ou d'une bourse sans que personne ne s'en rende compte.

Culture
La culture mesure le savoir qu'a le personnage du travail de la terre. C'est à dire la capacité à préparer un champ, à l'ensemencer, à faire pousser puis à récolter différentes céréales, légumes, plantes ou fruits. Cette aptitude permet aussi de savoir quelles parties d'une plante se mangent et comment elles doivent être apprêtées avant d'être consommées.

Dressage...
Le dressage est une aptitude qu'il est nécessaire de détailler en donnant à l'endroit des points de suspension le type d'animal. C'est l'art et la manière de dompter un animal dans le but de le faire obéir et travailler. C'est aussi une connaissance précise de sa valeur et des soins à lui prodiguer. Il est possible d'avoir plusieurs aptitudes dressage.
Quelques exemples : chats, chevaux, chiens, faucons, ours.

Elevage
L'élevage est la connaissance des différents bétails et autres animaux d'élevage. La manière dont ils doivent être nourris et soignés. L'élevage comprend aussi bien les boeufs, que les moutons, les chevaux ou les abeilles.

Erudition
L'érudition donne une appréciation de la culture générale du personnage. C'est à dire ce qu'il a pu apprendre par la lecture ou par la fréquentation d'un professeur, d'une université ou d'une bibliothèque. Elle regroupe des sujets comme l'histoire, les sciences, la philosophie, les écrits.

Fabrication...
La fabrication est une aptitude qu'il est nécessaire de détailler en donnant à l'endroit des points de suspension le nom du produit fabriqué. C'est la connaissance qu'a le personnage des méthodes utilisées pour faire passer un matériau d'un état brut à un état fini.
Quelques exemples : cordes, tissus, planches.

Filouterie
La filouterie mesure la facilité avec laquelle un personnage peut profiter de la crédulité d'autrui. C'est la connaissance des méthodes pour faire passer quelqu'un ou quelque chose pour ce qu'il n'est pas et en exploiter les conséquences à son profit.

Feinte
La feinte est une aptitude de combat. Elle mesure la capacité naturelle, ou acquise par l'entrainement, du personnage à blesser son adversaire en usant de la ruse.
Cela implique une bonne maîtrise de soi car le personnage doit généralement se découvrir et risque lui même d'être blessé.
La feinte n'est jamais couverte par l'aptitude métier.

Galipettes
L'aptitude galipettes évalue l'expérience qu'a le personnage des diverses techniques érotiques et de celles de la séduction. C'est à dire les moyens d'amplifier le plaisir, de réveiller une virilité distraite ou de susciter le désir.

Itinéraires
L'aptitude itinéraires est la connaissance des meilleurs moyens pour se rendre d'un point à un autre des Isles Anciennes ou du continent.C'est à dire les trajets les moins risqués et les plus faciles.

Jeu
Le jeu donne la faculté du personnage à saisir rapidement les règles d'un jeu, à en assimiler les principes et à en dégager des tactiques. C'est aussi la connaissance des manières d'y tricher.

Langages...
L'aptitude langages nécessite d'être détaillée en donnant à l'endroit des points de suspension la langue désirée. C'est la connaissance d'une langue étrangère uniquement sous sa forme parlée. Il est admis que tous les personnages parlent la lingua franca. Il est possible d'avoir plusieurs aptitudes langages.

Marchandises...
L'aptitude marchandises nécessite d'être détaillée en donnant à l'endroit des points de suspension la chose concernée. Elle permet au personnage de savoir d'où un objet provient, s'il est authentique, quel est son prix et sa facture, qui le vend et qui est susceptible de l'acheter.
Quelques exemples: armes, bétail, bois, tapis.

Mécanismes
L'aptitude mécanismes est la connaissance du fonctionnement des mécaniques simples, comme les serrures. Elle permet au personnage d'en réaliser mais aussi de les empêcher de fonctionner.

Natation
La natation indique si le personnage sait évoluer dans un milieu aquatique. C'est à dire sa capacité à se déplacer, avec aisance, au-dessus ou au-dessous de l'eau. Sans cette aptitude, un personnage ne peut tenter que de flotter brièvement avant de se noyer.

Navigation
La navigation est la maîtrise de la conduite et de l'entretien d'un navire. C'est aussi la connaissance des vents et des courants et de la manière de les utiliser pour faire avancer un navire.

Négoce
Le négoce mesure la connaissance des endroits où l'on vend et des usages qui y ont cours. C'est aussi la capacité de conclure un marché à son avantage.

Orientation
L'orientation est la faculté du personnage à trouver des points de repère et à les exploiter. Il peut ainsi se diriger sur terre comme sur mer.

Pêche
La pêche est l'ensemble des techniques visant à recueillir quelque chose de comestible de la mer ou d'une rivière. Elle donne au personnage une connaissance des variétés de poissons et autres créatures aquatiques, de leurs habitudes, de leurs dangers et de toutes les légendes qui s'y rapportent.

Peinture
La peinture mesure la connaissance générale et la pratique de divers arts graphiques comme le dessin, l'enluminure ou la sculpture.

Religions
L'aptitude religions mesure le savoir qu'a un personnage des cultes et des nombreux panthéons que l'on peut trouver dans les Isles Anciennes. Cela entend la connaissance des principes d'une religion, des périodes sacrées et des rites.

Tir...
Le tir est une aptitude qu'il est nécessaire de détailler en donnant à l'endroit des points de suspension le type d'arme. Elle mesure la maîtrise du personnage dans l'utilisation d'une arme de jet. Il est possible d'avoir plusieurs aptitudes tir.
Il existe les types d'armes de jet suivantes : arc, fronde, pique, poignard.
Le tir n'est jamais couvert par l'aptitude métier.

Tradition orale
La tradition orale est la connaissance des légendes et des histoires transmises de manière orale essentiellement dans la paysannerie. Cela comprend aussi bien des dictons pour connaître le temps que des conseils et des mises en garde sur les agissements des magiciens et des fées.

Description des métiers

Architecte

L'architecte est un maître artisan, le plus souvent maçon, qui a su apprendre à lire et à écrire. Il sait concevoir une construction et en établir les plans et les coûts. Il connait les différents intervenants d'un chantier et a de bonnes notions de leur métier. Son équivalent pour les navires porte le nom d'architecte-naval.

Artisan

L'artisan est un métier qui se doit d'être précisé: orfèvre, charpentier, maçon, forgeron, tailleur... Il connait les techniques de son art mais il sait aussi juger de la valeur, la provenance, les qualités de matériaux finis comme de matières premières. Un artisan est souvent établi en un lieu précis.

Barbier

Homme à tout faire pour ce qui à trait aux soins du corps, le barbier est passé maître dans l'art de raser le visage, coiffer les cheveux, couper les ongles des orteils, nettoyer les oreilles et inciser les furoncles. Sans avoir les compétences d'un soigneur, il sait opérer une saignée sans forcément en connaître les bénéfices et incise les furoncles avec dextérité. Un barbier est le plus souvent itinérant et suit le même parcours des années durant.

Bateleur

Le bateleur est un amuseur public qui pratique quelques tours d'adresse mêlé de facéties. Bon parleur, il use de la naïveté d'autrui pour le délester de son argent ou d'affaires encombrantes. Il connait avec précision les villes, villages et chemins à plus d'une dizaine de miles à la ronde.

Berger

Le berger est un gardien de moutons. Il les soigne, connait leurs habitudes, leurs besoins et les dangers des lieux où il les emmène. Il sait aussi estimer leurs valeur et durant les périodes de pâture, aménager et réparer les étables et les refuges qu'il utilise. Que son troupeau soit fait de boeufs et on l'appellera bouvier. Un berger ou un bouvier est généralement au service d'un noble ou d'une communauté villageoise.

Bourreau

Le bourreau s'est fait pour profession l'application des sentences de la justice. Il possède différentes méthodes pour faire souffrir, mutiler ou mettre à mort ses clients. Il est au courant des lois et des usages et sait se comporter en noble présence. Il a un certain sens du spectacle et des notions de médecine suffisantes pour maintenir quelqu'un en vie.

Bûcheron

Le bûcheron s'occupe de la coupe des arbres d'une fôret. Il sait en reconnaître les essences, leurs qualités, leur état et leur usage. Il connait aussi bon nombre d'histoires et de légendes concernant les lieux où il travaille et aussi sur les choses à ne pas faire avec les hafelins et autres curiosités de Tantrevalles

Charlatan

Vendeur d'espoir, beau parleur, le charlatan vit de son boniment et de ses acolytes au moyen desquels il prouve le bien-fondé de ses paroles. Il sait écrire et connait les rudiments de beaucoup de sciences qu'il étale pour argumenter ses découvertes. Il ne reste que peu de temps au même endroit et connaît de ce fait plutôt bien les routes des Isles Anciennes

Chasseur

Le chasseur est au service d'un seigneur. Il parcourt les forêts à la recherche du gibier dont il connait bien les habitudes. Il sait juger de l'état d'un animal et peut le préparer à un usage culinaire. Il est familier des bois et de ses sentiers, comme de ses habitants. Il connait plus ou moins les usages des hafelins.

Chevalier

Le chevalier est une personne de noble naissance, quoique certains obtiennent cette distinction sur le champ de bataille. Il est au courant du protocole, des arts de la guerre et dispose d'une bonne culture. Il sait lire et écrire et connait très bien l'ensemble de ses terres, lorsqu'il en possède.

Conseiller

Le conseiller est un lettré de noble naissance, cultivé et qui connait parfaitement les usages de sa cour et de celles des autres. Il peut être spécialisé dans un domaine particulier si sa fonction le demande comme dans la gestion des finances ou de celle des forces militaires. Il porte le titre de diplomate lorsqu'il se rend auprès des autres grands de ce monde.

Conteur

Homme de spectacle itinérant, le conteur parcourt l'ensemble des Isles Anciennes en racontant ses histoires et en les agrémentant à chaque fois de ses expériences. Il connait bien la géographie des Isles et est une source de renseignements réels ou inventés sur tout ce qui traite des ses habitants féeriques.

Courtisan

De petite ou de moyenne noblesse, le courtisan et la courtisane sont l'indispensable entourage d'un roi ou d'un haut noble. Familier de l'étiquette, cultivé juste ce qu'il faut, ils pratiquent avec adresse l'art de la comédie, du mensonge mais aussi de la danse et de la lecture.

Cuisinier

Le cuisinier est un artisan de la bonne chère. Il en connait les ingrédients et la manière de les apprêter. Il sait gérer une cuisine et son personnel comme il est à même d'organiser la préparation d'un banquet de plusieurs plats. Un cuisinier est en général au service d'une maisonnée. S'il est son propre patron, il est souvent aubergiste et connait dans ce cas les usages des voleurs avec lesquels parfois il s'acoquine.

Employé

Un employé fait partie du personnel d'une maison ou d'un château. Il peut être cantonné dans des taches simples: valet, chambrière ou aide de cuisine, ou il peut se voir attribuer des fonctions plus spécialisées comme tenir la tenue de livres de compte ou d'inventaire, à la simple condition qu'il sache écrire.

Erudit

Homme de sciences, l'érudit se veut le véhicule de la pensée et du savoir. Il connait un peu de tout et est familier avec trois voire quatre langues. Il est souvent au service d'un noble ou d'une université, il prend alors les fonctions de professeur, de précepteur, de bibliothécaire ou d'archiviste. Il est à l'aise avec les légendes, l'histoire, les religions, les arts et les sciences. Il en général dénué de sens pratique sauf s'il a voyagé.

Héraut

Le héraut connait l'essentiel et même le superflu de l'étiquette et du protocole. Compagnon des chevaliers et de la noblesse, il est le garant du bon déroulement des batailles comme des cérémonies de cour. Versé dans la généalogie, dans la lecture des blasons, il est lettré et connait souvent plusieurs langues.

Marchand

Le marchand est un métier qu'il convient de préciser. Il possède une ou plusieurs échoppes et voyage souvent d'un coin à l'autre des Isles. Il connait tout ce qui à trait à ses marchandises, à leur production et à leur valeur. On trouve ainsi des marchands de tissus, d'armes, de produits précieux, de vins, de bétail et aussi très rarement de materia magica (où dans ce cas, les matériaux vendus dépassent parfois la connaissance des marchands).

Marchand ambulant

Petit commerçant qui propose de modestes marchandises disposées le plus souvent sur une éventaire. le marchand ambulant est très spécialisé: fleurs, saucisses frites ou gâteaux, fruits ou pommades. Il en connait les différents villages et villes de sa région.

Marin

Le marin est familier avec le manoeuvrage et l'entretien d'un navire. Il connait les courants et sait se repérer grace aux étoiles. Il est le véhicule de beaucoup de traditions et de légendes concernant la mer, ses dangers et ses habitants. S'il ne fait que caboter, il vit généralement de la pêche.

Médecin

Le médecin étudie le corps humain et connait quantités de potions, baumes, onguents, recettes et méthodes pour le réconforter et le soigner. Il est souvent lettré et dans ce cas partisan de fumeuses théories dont ses patients sont parfois les victimes.

Mendiant

Parasite ou victime de la société, le mendiant travaille seul dans les campagnes ou en bandes plus ou moins organisées dans les villes. Il a un certain talent de comédien et sait simuler toutes sortes de maladies et d'affections plus ou moins graves. Il connait l'art du déguisement et sait distinguer le naïf et le généreux, ses bons clients.

Ménestrel

Musicien ambulant qui se produit dans les auberges et dans les cours, le ménestrel vit pour l'amour de son art qui ne lui rend pas toujours. Il se tient au courant des nouvelles, des modes et des légendes qui sont pour lui source d'inspiration. Il connait bien les auberges et les usages de la cour et sait monnayer son travail contre le gîte et le couvert.

Noble

Qu'il ait des terres ou non, le noble est le garant de l'autorité du roi. Il se doit d'être lettré et instruit à tous choses nécessaires pour se mouvoir auprès du roi auquel il doit obéissance. Il connait les lois et les fait appliquer.

Novice

Le novice est un apprenti religieux, généralement une jeune personne, qui connait un peu plus que les rudiments du culte qu'il embrasse. Il est parfois lettré et connait les usages du temple où il loge ou s'il suit un maître, les inconvénients et les risques du voyage.

Officier

L'officier est un soldat responsable d'un groupe plus ou moins large d'hommes. Il est souvent au bénéfice d'une solide expérience de la guerre. Il connait les tactiques à employer sur un champ de bataille et sait gérer une expédition ou un campement. Il est lettré.

Ouvrier

Considéré comme une paire de bras, l'ouvrier est employé à l'exécution de taches simples comme haler ou porter de lourdes charges. Un ouvrier est généralement spécialisé dans un artisanat dont il connait les rudiments nécessaires pour exécuter son travail.

Preneur de pillard

Le preneur de pillard est un représentant de l'autorité du roi. Il fait respecter l'ordre et se charge de pendre les brigands, pillards et petits voleurs qui officient sur un territoire. Il connait bien les habitudes et les méthodes des malfrats qu'il pourchasse. Il sait souvent lire et écrire.

Paysan

Attaché au domaine pour lequel il travaille, le paysan connait la manière et les moyens de cultiver quelque chose. Il est un homme à tout faire, attentif à ses semis, aux bêtes et la bonne marche des saisons. Il se spécialise parfois dans des taches précises comme le labour, l'entretien de la vigne ou des agrumes.

Religieux

Le religieux est un membre établi d'un culte. Il est chargé de diverses cérémonies et de l'apport en fidèles. Il est lettré, connait les tenants et les aboutissants de sa religion et a une bonne notion des autres croyances populaires. Il a en général voyagé et connait bien les routes, les villes et autres lieux géographiques des Isles ou du continent.

Ribaud

Personne aux moeurs légères, le ribaud et la ribaude alternent une tache simple avec une abondante pratique des galipettes et autres exercices érotiques. Ils sont familiers des lieux mal famés ou des maisons nobles et riches suivant la maîtrise de leur art.

Serviteur

Le serviteur est un métier qu'il est nécessaire de préciser. Le serviteur est responsable d'une charge ou d'un groupe de personnes au sein d'une maison ou d'un château: chambellan, sénéchal, maître des écuries ou du vignoble. Il est lettré et connait avec précision les usages et tout ce qui se rapporte à sa fonction.

Soldat

Combattant professionnel, garde, serviteur armé, il est au service d'un noble ou de n'importe quelle personne suffisament aisée pour posséder une force armée. Il connait les usages de la guerre et la discipline, la vie en caserne et la tactique sur le champ de bataille.

Tyros

Apprenti au service d'un magicien, un tyros est toujours lettré. Au contact de son maître, auquel il n'oserait pas désobéir, il s'initie aux mystères de la magie et de son usage. Il apprend pour cela quantités de sciences impossibles ou imaginaires et les coûtumes et les règles en vigueur auprès d'une quantité d'êtres étranges.

Voleur

Opportuniste des villes et des champs, il fait usage de ses relations et de toutes sortes de techniques pour délester autrui de sa bourse ou de ses possessions. Il lui arrive de faire usage de la force, on parle dans ce cas plutôt de brigand. Souvent solitaire, il travaille aussi bien en ville qu'en campagne dans des zones qu'il connait bien.

Exemples de sorts

Le quatrième appel du savoir-vivre
(4 syllabes dont un claquement de mains)

Un sort très simple faisant apparaître un serviteur maure muni d'un plateau. Pour que ce sort soit plus efficace, il est bon que le mage connaisse la langue parlée par le serviteur. Sinon, il y a bien entendu risque d'incompréhension.

L'approche de la dithyrambe vacante
(6 syllabes)

Ce sort moyennement complexe permet à son utilisateur d'accroître pendant un temps de < résultat du dé > minute son acuité auditive. Cet effet permet d'entendre à travers les murs, à condition d'y coller l'oreille, et également d'ouïr de manière nette et précise ce qui se dit à au moins 20 pas. De source sûre nous savons qu'une variante plus efficace est utilisée par Shimrod.

La brûlante ostéomorphie nocturne
(6 syllabes dont un lien de couleur rouge, un baume à base de mélasse et des feuilles séchées)

Sort couramment pratiqué par les sorcières et les rebouteux pour réduire les fractures et les foulures. Une bonne nuit de repos est de plus nécessaire pour éviter que les os se ressoudent n'importe comment. Une note : la réduction de fracture s'accompagne d'une sensation de chaleur pouvant être assez pénible en fonction de la gravité de la fracture. De plus un habillement de couleur verte perturbe le fonctionnement du sort.

Le véritable antimélancolique phylactérien
(8 syllabes dont une pincée de poussière)

L'antimélancolique phylactérien permet à un mage d'établir un contact avec une personne lui manquant quelque peu et de ne pas se laisser attrister par son absence. Le mage jette une pincée de poussière accompagnée de l'incantation idoine et le contact est créé sous forme d'une petite bulle. N'importe quelle poussière fait l'affaire mais une mise en garde semble d'à-propos : selon les dernières notes écrites de la main de Snodbeth le Gai, la semoule de blé dur est à proscrire absolument. Le fait qu'en l'absence de tout corps la main droite de Snodbeth tenait encore la plume ayant tracé ces mots nous invite effectivement à une certaine prudence.

Le parfait grimage de l'éternelle séduction
(8 syllabes)

Ce sort très simple permet de modifier les trait de sa cible de façon temporaire. Seul le visage est modifié par ce sort, aucune autre particularité physique n'est altérée. Il existe une variante qui donne à la peau une teinte vert tendre, mais il n'y a pas d'explication connue quant à son usage.

La huitième guérison quasi miraculeuse
(10 syllabes dont une feuille de laurier et un crachat)

La réduction de fractures ainsi que la cicatrisation de toute blessure est réalisée en moins de 9 minutes. Le mage crache un peu de salive claire dans une feuille de laurier qu'il plie en deux et applique sur la partie blessée. Attention, il est très important d'utiliser une feuille de laurier sauce, sinon le sort ne marche pas. De plus un sort différent doit être utilisé pour guérir les empoisonnements, les maladies et les brûlures. Ce sort est d'origine féerique.

La deuxième purgation lunaire selon Murgen
(10 syllabes dont un verre de jus de pomme)

Autre adaptation d'un tour de magie féerique, de la main de Mürgen celle-ci, la deuxième purgation lunaire permet de purger un être des humeurs malignes générées par des maladies, poisons et autres brûlures. La purgation est encore meilleure à la lumière de la Lune.

L'unique polymorphie variable selon Tamurello
(12 syllabes)

Variante améliorée du célèbre Parfait Grimage de l'Eternelle Séduction, l'Unique Polymorphie Variable permet à son utilisateur de modifier tout ou partie de son apparence en fonction de ses besoins.

L'authentique falsification matérielle
(12 syllabes)

Un enchantement classique fréquemment utilisé par les artisans gobelins pour flouer le client sur la qualité réelle de la marchandise. L'histoire nous dit que le mage Hilarion fut la cible d'une telle arnaque mais que son intransigeance et sa méfiance lui permirent de s'en tirer et d'obtenir son dû : le manoir de Trilda est fait de granit et non de bouse de vache enchantée, de poutre de chêne et non de fenouil séché, etc.

L'enchantement doit être fait pour chaque type de matériau et s'il est bien fait peut tenir des années. Seulement c'est rarement ainsi que ça se passe.

Le cinquième amoncellement floral de Tulius l'arborescent
(20 syllabes)

Un sort déraisonnablement long et à la complexité redoutable. Il est le travail de devoir d'apprentissage de beaucoup de tyros. Autrement l'effet est plutôt plaisant : le sol se retrouve enfoui sous deux pieds de fleurs coupées de taille et d'espèces diverses. Composée de force hurlements et gesticulations diverses, la pratique de ce sort est risquée car une erreur de transcription se serait glissée à la 13ème syllabe qui interdit de décider à l'avance de quelle fleurs l'amoncellement sera fait et qui fixe l'épaisseur de la couche à deux pas. La surface couverte par le dépôt végétal est par contre laissée à l'appréciation du mage.

Le gouffre sans fond d'Erwin le Sombre
(20 syllabes)

Autrefois consciencieux tyros auprès de Tulius l'Arborescent, Erwin le Sombre est probablement le responsable de la disparition de celui-ci : la 13ème syllabe de ce sort est la seule clef qui le différencie du Cinquième Amoncellement Floral. Le Gouffre Sans Fond est réputé avoir englouti plus de tyros que n'importe quelle autre erreur de transcription. D'un point de vue pratique, le Gouffre Sans Fond est un abîme de taille variable disparaissant de lui-même après une heure.

Le très ultime pétrissage élémentaire
(30 syllabes)

Ce sort, que l'histoire prétend conçu à l'origine dans un but purement alimentaire, a trouvé un usage dans le domaine militaire : lancé sur tout bâtiment, mais plus spécifiquement sur tout ouvrage de fortification, il rend la pierre molle et la parsème de raisins sec. En fait, il la transforme en pouding. Son usage est cependant peu fréquent à cause des grandes quantités de pouding avarié qu'il finit par produire.

Exemples d'objets magiques

Persilian, le miroir magique

Persilian a la tâche de répondre par la vérité à des questions posées par son propriétaire. La clause de fin stipule que la quatrième question posée libère le sandestin.

Carte de suivi

Cette carte en peau de chamois enchantée par Murgen indique la position de l'archimage Tamurello par un point bleu. L'expérience démontre qu'on peut le rendre inefficace en immobilisant le point bleu avec un ruban adhésif transparent. La clause de fin est inconnue.

Coquille d'écoute

Fait d'une conque, la coquille d'écoute permet d'écouter se qui se passe ailleurs. Si la conque est amenée dans cet ailleurs, la clause de fin est activée.

Masque de communication

Le système des masques de communication est commun aux archimages et à certains mages privilégiés. L'ensemble est composé de masques aux effigies de chacun des mages et archimages concernés et d'un crâne humain. Revêtir le crâne d'un masque permet de s'adresser à la personne que le masque représente.

Rendre le crâne à son propriétaire légitime détruit le dispositif dans lequel il se trouve le sandestin et le libère.

L'œil de la maison

Extrêmement pratique pour savoir qui va et vient à l'intérieur d'un bâtiment, l'œil de la maison est souvent une gargouille posée dans un endroit discret de la maison. Simplement questionné, il répond à qui l'interroge si cela n'est pas expressément interdit... La clause de fin dépend des maisons et des contrats passés.

Mère à tord-boyaux circassien

Le tord-boyaux circassien est le produit d'une fermentation mystérieuse et heureusement unique que les sorciers circassiens obtiennent avec un objet magique appelé « mère à tord-boyaux ». La tâche du sandestin lié à la mère est de modifier la chimie d'un quelconque alcool pour en faire cette chose indescriptible appelée tord-boyaux circassien. La clause de fin est simplement de laisser sécher la mère hors de tout alcool. Pour information, la force du tord-boyaux en matière d'empoisonnement est de d12.

Les aptitudes des créatures

Les niveaux de magie des fées ne sont valables qu'à l'extérieur du shee. A l'intérieur d'un fort, elles sont omnipotentes.

Tous les dés sont des approximations qui peuvent être modifiées d'une ou deux catégories vers le haut ou le bas au bon vouloir du meneur de jeu.

Les hafelins :

Les fées :

Adresse : d10
Charme : d12
Discrétion : d8
Force : d6
Mouvement : d6
Résistance : d6
Sens : d12
Combat... : d4/d20 avec toutes les armes pour les chevaliers-fées
Niveau de magie : 5 à 30
Notes : L'armure féerique des chevaliers-fées a une « résistance » de d12

Les falloys :

Adresse : d8
Charme : d20
Discrétion : d12
Force : d4
Mouvement : d6
Résistance : d6
Sens : d6
Combat... : d4
Niveau de magie : 1 à 10
Notes : les falloys préfèrent fuir que combattre.

Les gobelins :

Adresse : d6
Charme : d4
Discrétion : d8
Force : d6
Mouvement : d6
Résistance : d6
Sens : d6
Combat : d6/d12 avec toutes les armes pour les chevaliers-gobelins.
Niveau de magie : 3 à 15
Notes : L'armure féerique des chevaliers-gobelins a une « résistance » de d10.

Les lutins :

Adresse : d12
Charme : d8
Discrétion : d10
Force : d4-1
Mouvement : d4
Résistance : d6
Sens : d6
Combat : d4/d8 avec toutes les armes pour les chevaliers-lutins
Niveau de magie : 3 à 8
Notes : L'armure féerique des chevaliers-lutins a une « résistance » de d8. Leurs armes de prédilection, le poignard et la lance, ont une « force » respectivement de d4 et d6.

Les skaks :

Adresse : d6
Charme : d6
Discrétion : d10
Force : d4-1
Mouvement : d4
Résistance : d4
Sens : d6
Niveau de magie : 1 à 5
Notes : les skaks n'utilisent jamais d'armes et préfèrent profiter de leur taille pour se cacher.

Les wefkins :

Adresse : d8
Charme : d10
Discrétion : d8
Force : d6
Mouvement : d6
Résistance : d6
Sens : d6

Combat... : *d4/d6* avec un poignard
Niveau de magie : 3 à 10
Notes : les wefkins ne se battent que s'ils y sont obligés.

Les farfadets :

Adresse : d10
Charme : d10
Discrétion : d20
Force : d4
Mouvement : d8
Résistance : d6
Sens : d6
Combat... : *d4*
Niveau de magie : 3 à 8
Notes : les farfadets préfèrent s'enfuir plutôt que de combattre.

Les ogres :

Adresse : d8
Charme : d4
Discrétion : d4-1
Force : d30
Mouvement : d12
Résistance : d40
Sens : d6
Combat... : *d30*
Niveau de magie : 1 à 3
Notes : les ogres portent parfois des vêtements de cuir épais. Ils se battent, le plus souvent, avec des grandes haches ou de lourdes masses d'une « force » de d30.

Les trolls :

Adresse : d4
Charme : d4-1
Discrétion : d6
Force : d10
Mouvement : d6
Résistance : d12
Sens : d6
Combat... : *d12*
Niveau de magie : 2 à 5
Notes : Les armes favorites des trolls sont de larges gourdins ou des tridents qui ont une « force » de d10.

Les doubles-trolls :

Adresse : d4
Charme : d4-1
Discrétion : d4
Force : d12
Mouvement : d6
Résistance : d12
Sens : d6
Combat... : *d20*
Niveau de magie : 2 à 5
Notes : les doubles-trolls revêtent de temps à autre des armures rapiéciées faites de cuir épais. Ils utilisent pour se battre les mêmes armes que les trolls.

Les merrihews :

Adresse : d6
Charme : d10
Discrétion : d30
Force : d4
Mouvement : d10
Résistance : d6
Sens : d6
Combat... : d6
Niveau de magie : 5 à 20
Notes : les merrihews préfèrent s'enfuir plutôt que de combattre.

Les nymphes :

Les dryades :

Adresse : d8
Charme : d20
Discrétion : d12
Force : d4
Mouvement : d6
Résistance : d6
Sens : d6
Niveau de magie : 3 à 10
Notes : les dryades n'utilisent jamais d'armes et préfèrent s'enfuir plutôt que de combattre.

Les sylphes :

Adresse : d8
Charme : d30
Discrétion : d20
Force : d4
Mouvement : d8
Résistance : d4
Sens : d6
Niveau de magie : 3 à 10
Notes : les sylphes n'utilisent jamais d'armes et préfèrent s'enfuir plutôt que de combattre.

Les ondines :

Adresse : d8
Charme : d20
Discrétion : d12
Force : d6
Mouvement : d4/d12 dans l'eau
Résistance : d6
Sens : d6
Niveau de magie : 3 à 10
Notes : les ondines n'utilisent jamais d'armes et préfèrent s'enfuir plutôt que de combattre.

Les faunes :

Adresse : d8
Charme : d12
Discrétion : d8
Force : d4
Mouvement : d6
Résistance : d6
Sens : d8
Niveau de magie : 3 à 10
Notes : les faunes préfèrent s'enfuir plutôt que de combattre.

Les monstres:

Les têtes-de-cheval :

Adresse : d4/d10 dans l'eau
Charme : d4-1
Discrétion : d12
Force : d20
Mouvement : d4/d8 dans l'eau
Résistance : d20
Sens : d8
Niveau de magie : 0
Notes : les tête-de-cheval entrainent généralement leur proie sous l'eau afin de la noyer.

Les hécepteurs :

Adresse : d6
Charme : d4-1
Discrétion : d12
Force : d12
Mouvement : d6/d8 dans l'eau
Résistance : d40
Sens : d6
Niveau de magie : 0
Note : les hécepteurs entrainent généralement leur proie sous l'eau afin de la noyer.

Les ossips :

Adresse : d6
Charme : d4
Discrétion : d8
Force : d30
Mouvement : d8
Résistance : d20
Sens : d8
Niveau de magie : 0

Notes : les ossips essayent de surprendre leur proie pour pouvoir les charger sur quelques mètres.

Les harpies :

Adresse : d8
Charme : d6
Discrétion : d6
Force : d4
Mouvement : d4-1/d12 en vol
Résistance : d12
Sens : d10
Niveau de magie : 1 à 3
Notes : les harpies essayent de choisir des petites proies qu'elles peuvent emporter avec elles dans les airs.

Les griswolds :

Adresse : d10
Charme : d4
Discrétion : d12
Force : d10
Mouvement : d12
Résistance : d12
Sens : d20
Notes : les griswolds attaquent leusr proies par à-coup, c'est-à-dire qu'ils attaquent et s'enfuient aussitôt pour mieux revenir à la charge plus tard.

Les griffons :

Adresse : d4-1
Charme : d4-1
Discrétion : d4
Force : d12
Mouvement : d10
Résistance : d12
Notes : les écailles des griffons leur donnent une armure de résistance d6.

Les vampires :

Adresse : d10
Charme : d12
Discrétion : d30
Force : d10
Mouvement : d8
Résistance : d12
Sens : d8
Combat... : d20
Niveau de magie : 3 à 8
Notes : les vampires attaquent uniquement lorsqu'ils sont démasqués. Ils ne combattent pas jusqu'à la mort et profitent de leur pouvoir de transformation pour s'enfuir.

Les revenants :

Les fantômes :

Adresse :-
Charme : d8
Discrétion : d20
Force : -
Mouvement : d6
Résistance : -
Sens : d8
Combat : -
Notes : les humains sont parfois invités à se mêler aux discussions des fantômes. Ils encourent dans ce cas le risque de se retrouver liés au lieu hanté jusqu'à la fin de leur vie ou jusqu'à ce qu'une personne charitable les libère.

Les banshees :

Adresse : -
Charme : d4-1
Discrétion : -
Force : -
Mouvement : d8
Résistance : -
Sens : d12
Notes : les banshees ne combattent jamais et ne font qu'effrayer les mortels.

Les chevaucheurs de foudre :

Adresse : d8
Charme : d4-1
Discrétion : d4-1
Force : d8
Mouvement : d6/d10 à cheval
Résistance : d10
Sens : d8
Combat : *d12* avec toutes les armes
Notes : les armures rouillées de chevaucheurs de foudre ont une résistance de d8. Leurs armes sont parcourues d'éclairs qui n'influencent pas sur leur force.

Les animaux :

Les loups :

Adresse : d8
Charme : d4
Discrétion : d8
Force : d6
Mouvement : d8
Résistance : d8
Sens : d10

Les ours :

Adresse : d4
Charme : d4
Discrétion : d4
Force : d12
Mouvement : d6
Résistance : d10
Sens : d6

Les chevaux :

Adresse : d6
Charme : d6
Discrétion : d4
Force : d12
Mouvement : d12
Résistance : d10
Sens : d6
Notes : il y a une multitude de chevaux différents, allant du destrier au roussin en passant par le palefroi. Ces aptitudes représentent un cheval moyen.

Les chiens :

Adresse : d8
Charme : d4
Discrétion : d6
Force : d6
Mouvement : d8
Résistance : d4
Sens : d8
Combat : d6
Notes :Ces aptitudes représentent un chien moyen type berger allemand.

Les cerfs :

Adresse : d6
Charme : d4
Discrétion : d6
Force : d10
Mouvement : d10
Résistance : d10
Sens : d8

Les sangliers :

Adresse : d4
Charme : d4
Discrétion : d4
Force : d8
Mouvement : d6
Résistance : d12
Sens : d8

Liste d'équipement

Prix en sous (le g indique un prix en groats)

ARMURES

Tête
Cagoule 25
Casque de fer 120
Heaume de fer 200

Corps, bras & mains
Cotte 200
Manteau
(bras compris) 250
Gambesson de soie 80
Gants d'armes 50

Jambes & pieds
Jambières et solerets 50

Matériaux
1. Cuir renforcé x1
2. Ecailles de fer x4
3. Mailles de fer x4
4. Ecailles d'acier x5
5. Mailles d'acier x5
6. Plaques de fer x6
7. Plaques d'acier x6

ARMES

A distance
Arc 100
Flèches (12) 12
Fronde 1
Javelot 10
Lance courte 15
Poignard de lancer 100

De contact
Dague 80
Epée
d'escrime 600
grande 500
longue 400
lourde 400
Hache
de guerre 200
double 300
Fléau
d'armes 400
Marteau
de guerre 200
Masse
de guerre 200
gourdin 10
morgenstern 400
Poignard 70

Armes longues
Bâton 30
Epieu 20
Hallebarde 400
Pique 100

De cavalier
Lance
d'arçon 100
de joute 10

De défense
Bouclier rond 80
Ecu 120

LINGE

Tête
Bonnet 2
Capuchon 3
Chapeau 5

Pieds
Bottes 8
Sabots 2
Sandales 3
Souliers 6

Corps
Cape 5
Chausses 12
Chemise 15
Corsage 15
Jupe 6
Manteau 22
Pourpoint 18
Robe 20
Tunique 18
Linge de corps 3

Accessoires
Echarpe 2
Gants 15
Mouchoir 1

Matériaux
Laine, lin, feutre x1
Cuir fin x2
Fourrure x3
Moire, satin, soie x4
Velours, brocart x5

Teintes
Bleu ciel x1
Brun, ocre, marron x1
Jaune, safran x2
Rose x2
Rouge, vermillon x2
Vert profond x2
Bleu intense x2
Ecarlate, pourpre x3
Noir x3
Blanc x4

SACS ET RÉCIPIENTS
Bourse 5g
Carquois (12 traits) 8
Etui à parchemin 2
Fourreau pour arme 80
Gibecière de cuir 4
Gourde/flasque
de cuir (pichet) 2
Gourde/flasque
de métal (pichet) 20
Outre de peau (1m.) 3
Outre de peau (2m.) 5
Sac de marin 2
Sacoche de selle 40
Toile cirée
(le pas carré) 7

SELLERIE
Char à main 100
Chariot 600
Charrue 60
Fer à cheval 2
Harnais 20
Roue 40
Selle 90
Timon 30

MATÉRIEL DE MAISON
Assiette (bois) 6g
Assiette (céramique) 8g
Assiette (métal) 3
Bouteille (verre) 3
Chope (métal) 4
Couteau (métal) 4
Cuiller (bois) 3g
Cuiller (corne) 5g
Marmite (métal) 15
Mogue (céramique) 9g
Plat (bois) 1
Plat (métal) 6
Pot (céramique) 1
Tonnelet (5 m.) 4
Verre (verre) 3

ECLAIRAGE
Arc allume-feu 5g
Chandelles de cire (10) 8
Huile d'éclairage
(le verre) 4
Lampe à huile (métal) 16
Lanterne (à chandelle) 12
Pierre à feu et grattoir 1
Torche 5g

ECRITURE
Brosse 9g
Canif 1
Encre noire
(le verre) 8g
Encre couleur
(le verre) 2
Encre de Chine 5
Encrier en corne
(avec bouchon) 1
Encrier en métal 4
Feuilles de papier (24) 5
Fusain 2g
Gomme en bois
de chauffe 2g
Papyrus (24) 3
Parchemin
(la feuille in-folio) 10
Pinceau 3g
Plumes d'oie (les 6) 12g
Règle en bois 3g
Vélin
(la feuille in-folio) 25

OUTILLAGE
Bêche 1
Cognée 2
Enclume 80
Fléau à grains 8g
Marteau 3
Marteau de forgeron 10
Pelle 1
Pioche 1
Pince 3
Racloir 1
Scie 30
Soc de charrue 60
Soufflet 2
Tranchoir 1

BATEAUX
Barque de pêche 600
Nef 5000
Cog 8000

ANIMAUX

Cheval
de guerre / destrier 1200
de somme / sommier 300
de monte / palefroi 1000
de trait / roncin 550

Robes
Unie blanche x3
Morel (unie noire) x3
Baucent
(largement blanche) x2
Gris pommelé x2
Bais (brune) x1
Alezan (fauve) x1

Autres animaux
Ane 100
Bœuf 120
Canard 1
Chien (de meute) 150
Cochon 15
Faucon entraîné 1000
Mouton 20
Mule / baudet 90
Oie 4
Poule 2
Taureau 300
Vache 140

Poissons frais (eau douce)
Brochet 3
Carpe 1
Ecrevisse 1
Perche 1
Sardine 2g
Truite 1

Produits de la mer
Crabe 2
Grands poissons
de mer 2-5
Huîtres (la douzaine) 6g
Moules (la douzaine) 4g

Liste d'équipement

NOURRITURE PRÉPARÉE

Fromage (la livre)	3-5
Fruits (la livre)	
pomme, poire, coing	2g
figue, orange,	
prune,abricot	3g
raisin	2g
fraise, framboise, mûre	4g
fruits secs	1
Œufs (les 6)	3g
Pain (la livre)	1g
Pâtisserie (la pièce)	8-30g
Plat de chasse	4
Plat pauvre (brouet clair)	2-8g
Plat moyen (omelettes au lard)	1-2
Plat riche (bœuf bouilli)	3-10
Saucisses	1
Tourte aux mendiants	8g
Viande séchée (la livre)	10

Boissons au pichet

Alcool fort (le verre)	1
Ale	8g
Bière	1
Cidre	1
Hydromel	3
Lait	5g
Vin moyen	3

GÎTES

Grenier	5g
Chambre commune	5g
Chambre à deux lits (4 pers.)	1
Chambre à un lit (2 pers.)	2
avec chambre de bains privée	+ 1
Bain chaud et savon	1

DIVERS

Chaîne (le pied)	5
Corde (le pied)	2g
Couverture	8
Dé	2g
Filet (le pied carré)	6g

SERVICES

Barbier/chirurgien (l'opération)	3
Carrosse (la journée)	10
Etuve (le bain)	8g
Maréchal-ferrant (par cheval)	12
Traheur de dents	3
Médecin (la consultation)	6
Prostituée (la passe)	3
Scribe (la page)	6
Bateau (la journée)	8

SALAIRES JOURNALIERS

Apprenti (pelletier)	1
Compagnon (maçon, savetier)	9
Maître (chapelier, tailleur)	24
Courrier à pied (la journée)	15
Courrier à cheval (la journée)	30
Guide (la journée)	15
Courtaud	1
Journalier	1
Ingénieur	20
Domestique	3g
Soldat	2
Sergent à cheval	10
Chevalier	24

Echelle monétaire des Isles Anciennes

Groat			Pièce en simple métal
Sou	=	10 groats	Pièce en cuivre
Demi-florin	=	10 sous	Pièce en argent
Florin	=	20 sous	Pièce en argent
Couronne	=	10 florins	Pièce en or
	=	20 demi-florins	
	=	200 sous	
	=	2000 groats	

Factures ou qualités

Moindre	x 0.5
Bonne	x 3
Très bonne	x 10

Tableau de référence

Nom de la mesure dans les Isles Anciennes	Correspondant à :
1 pouce	2,7 cm
1 pied	12 pouces, soit 0,325 m
1 pas	3 pieds, soit 0,975 m
1 mille	1520 pas, soit 1,482 km
1 lieue	3 milles, soit 4,456 km
1 mille nautique	1725 pas, soit 1,682 km
1 arpent	5000 m2, un demi hectare
1 verre	0,17 litre
1 pichet	6 verres, soit 1 litre
1 mesure	2 pichets, soit 2 litres
1 pot	6 mesures, soit 12 litres
1 tonneau	6 pots, soit 72 litres
1 fût	6 tonneaux, soit 432 litres
1 once	19 grammes
1 quarteron	6 onces, soit 114 grammes
1 demi-livre	2 quarterons, soit 228 grammes
1 livre	2 demi-livres, soit 456 grammes
1 quintal	100 livres, soit 45,6 kilogrammes

Saison / mois sur les Isles	Correspondant à :
Foghara	Automne
Samhaig	Septembre
Nollaig	Octobre
Enàir	Novembre
Geamhradh	Hiver
Feabhra	Décembre
Marta	Janvier
Aibreàn	Février
Earrach	Printemps
Belthaine	Mars
Meteamh	Avril
Jùil	Mai
Samhradh	Eté
Lùnasa	Juin
Meàn	Juillet
Deireadh	Août

Les jours de la semaine : domhnaigh (dimanche), luan (lundi), mairt (mardi), céadaoin (mercredi), déardaoin (jeudi), aoine (vendredi) et sathairn (samedi).

ISBN 2-940283-00-1

279 FF / 41€
69 CHF

« Lyonesse, Aventures dans les Isles Anciennes » est un jeu de rôle basé sur la trilogie de Jack Vance « Lyonesse » édité et distribué en accord avec Jack Vance c/o Ralph M. Vicinanza, Ltd.

Retrouvez les dernières infos sur : www.men-in-cheese.com