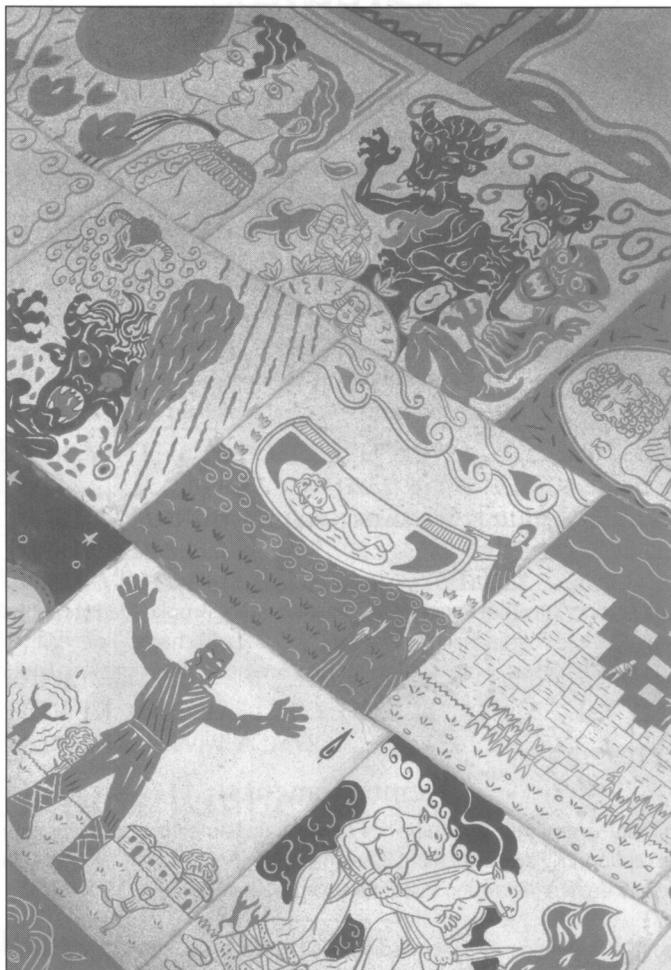


GLORANTHA



PAVIS

Sur les rives du Fleuve des Berceaux



COUVERTURE : Fresque murale décorant une crypte de la Cité Concrète, dans la Grande Ruine de Pavis. Les influences artistiques sont inexplicablement malkioni, signe probable d'une inspiration jurustéli. L'œuvre illustre l'histoire mythique de Génertéla. On peut y reconnaître les méandres de la Création, l'Harmonie de l'Âge Vert, puis l'avènement des Jardins de Génert, la lutte contre les forces du Chaos, la mort de Génert, le combat entre le Diable et le Taureau-Tempête, le passage des Berceaux des Géants sur le Zola Fel, la construction de Volberceaux, la venue de Paragua, des attaques de trolls... On peut noter que Pavis lui-même n'est pas représenté une seule fois dans ces scènes, alors que des runes cryptiques symbolisant le nom de ses sept enfants entourent la fresque.

Crédits

CONCEPTION : Robin Laws

RÉDACTION : Thomas Bousser, Guillaume Fournier, Yann Khérian, Habib Kossomac, Grégory Molle, Raphaël Mournat, Cyril Pasteau, Geoffrey Picard, Grégory Privat, Xavier Spinat, Arnaud Splendore, Mathias Twardowski, Léonidas Vespérini

CORRECTIONS : Isabelle Périer

MAQUETTE : Patrick Mallet

FABRICATION : Nicolas Hutter

CHARGÉ DE GAMME : Xavier Spinat

DIRECTION ÉDITORIALE : Frédéric Weil

DIRECTION ARTISTIQUE : Franck Achard

COUVERTURE : Bernard Bittler

CARTES & PLANS : Sophie Guilbert

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES : Bernard Bittler

UNIVERS ET RÉFÉRENCES : Greg Stafford

TEXTES ORIGINAUX ET IDÉES SUPPLÉMENTAIRES : Andrew Bean, Nick Brooke, Daniel Fahey, Mark Galeotti, Peter Johansson, Stephen Martin, Keith Nellist, Erik Nolander, Michael O'Brien, Steve Perrin, Sandy Petersen, Wesley Quadros, Greg Stafford, Anders Swenson, Ian Thomson, Jane Williams

Remerciements

XS adresse toute sa gratitude à l'équipe des « Érudits de l'Ambigu », pour leur enthousiasme et leur travail exceptionnel. Particulièrement à Benjamin Norest et Nicolas Perpere pour leur soutien lors du Monde du Jeu et à Julian Lord pour ses remarques avisées.

Greg Molle remercie son fidèle Acolyte, Nico Palmier, véritable Watson gloranthien, pour son aide précieuse dans l'affaire dite « des Rencontres et des Mots clés ».

Runemaster Greg remercie son épouse pour sa patience et JF Bounes pour lui avoir fait rencontrer le Duc Raus.

Mathias remercie Fred Weil et seulement lui pour avoir fait *Broos*, Dieu pour avoir le bon goût de ne pas exister et Audrey pour avoir celui d'exister.



Issaries Inc.

900 Murmansk Street, Suite 5
Oakland CA 94607 USA
www.glorantha.com



MultiSim

13 passage du Clos Bruneau
75005 Paris France

www.multisim.com info@multisim.com

Sommaire

Le Comté de Pavis	p. 5
LES TERRES DES GÉANTS	p. 7
LES OASIENS	p. 8
LES PAVIQUES	p. 13
LES MENACES	p. 16
LA GUERRE DES HÉROS	p. 17
<i>CARTE DE LA VALLÉE DU FLEUVE DES BERCEAUX</i>	p. 18
Pavis	p. 19
GUIDE DU VOYAGEUR À PAVIS	p. 21
LE CENTRE	p. 26
LA BASSE VILLE	p. 37
LA RIVE	p. 47
LE QUARTIER SOLAIRE	p. 58
LE QUARTIER DES FERMIERS	p. 63
LA VIEILLE VILLE	p. 70
RICHEMONT	p. 80
HORS LES MURS	p. 89
LES RAPPORTS DE FORCE	p. 94
<i>CARTE DE LA NOUVELLE PAVIS</i>	p. 97
<i>CARTE DE LA GRANDE RUINE</i>	p. 98
La Grande Ruine	p. 99
HISTOIRE DÉTAILLÉE	p. 101
LES TERRITOIRES HUMAINS	p. 115
LES GRANDES PÂTURES	p. 117
LE JARDIN	p. 119
LES BASTIONS TROLLS	p. 120
LES HAUTES CHASSES	p. 121
LA GRANDE RUINE AU QUOTIDIEN	p. 123
LA GUERRE DES HÉROS	p. 126
Le Comté du Soleil	p. 127
LE CULTE DE YELMALIO	p. 129
LES YELMALIONS	p. 131
LES MENACES	p. 139
LA GUERRE DES HÉROS	p. 141
<i>CARTE DE LA VALLÉE</i>	p. 142
Les colonies lunaires	p. 143
LA POLITIQUE DE COLONISATION DE L'EMPIRE	p. 145
LES CONCESSIONS	p. 147
CORFLOU	p. 154
LES MENACES	p. 159
LA GUERRE DES HÉROS	p. 160

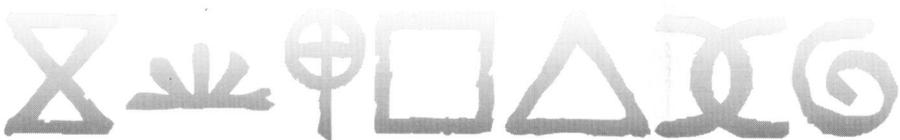


Moi, Ghisuopé le Veilleur, je croyais pouvoir finir mon existence et rejoindre Humakt. Je pensais avoir assez servi mon dieu. J'avais déjà vécu deux existences : d'abord en tant que guerrier, j'ai mis mon bras et mon épée au service de la justice; ensuite en tant que médiateur, j'ai mis ma sagesse et mon expérience au service de la loi. Enfin, j'aspirais au repos de l'âme. Mais j'étais faible. J'avais oublié que vivre est une épreuve. Humakt m'a montré le chemin. La force qui dormait en moi s'est réveillée. Mon récent périple dans le désert de Prax m'a montré la voie : pour préparer la Guerre des Héros, je dois ouvrir mon âme à Zola Fel. Demain, je suivrai les prêtres jusqu'aux sources du fleuve des Berceaux et je serai baptisé dans les eaux premières, celles qui donnent naissance à toute la vallée. Mais ce ne sera que le début de mon voyage : mon initiation me mènera d'étape en étape le long du courant. Je vais parcourir le fleuve qui est un dieu et m'imprégner de ses mystères, de son cours impétueux. Et en arrivant au delta, je serai un nouvel être, lavé de tous mes doutes. Car quand j'atteindrai la mer, je serai gorgé de puissance et de foi, prêt à vivre une vie entière au service de mes dieux.

Journal de Ghisuopé. Jour du Gel,

Semaine de la Mort,

Saison de la Mer 1620





LE COMTÉ
DE PAVIS

CHAPITRE I



Mon voyage dans le Comté de Pavis me replonge dans mon enfance: les conteurs oasiens tissent leur toile d'histoires et de légendes; les prieurs paviques refont les gestes rituels que mes grands-parents m'avaient montrés. Cette terre entière me paraît hors du temps, comme si l'histoire n'avancait pas, comme si l'invasion lunaire n'avait jamais eu lieu.

L'âge d'or est-il si loin?

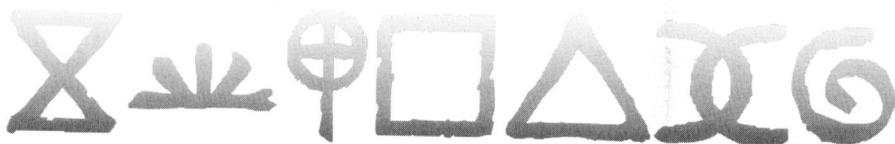
Si Humakt et Zola Fel ne m'appelaient pas, chaque jour, je pourrais presque oublier la présence oppressante des esprits qui errent dans le Comté et m'installer ici. Mais mon devoir l'emporte: le fleuve coule encore, le temps passe et je dois les suivre.

Journal de Ghisuopé.

Jour du Vent,

Semaine de la Stase,

Saison de la Mer 1620





Toute la région au nord de la vallée du fleuve des Berceaux est unie sous le nom de Comté de Pavis. Mais ces terres vallonnées sont loin d'être une simple dépendance de la ville qui leur donne leur nom : les autorités de Pavis semblent bien loin pour les habitants du Comté. Deux cultures, les Oasiens et les Paviques, cohabitent dans cette région qui jouxte le désert : chacune cultive la terre à sa manière et perpétue ses traditions en ignorant l'autre. Mais ces deux peuples partagent pourtant plus que leur terre : ils font face aux mêmes menaces, aux mêmes dangers et ont, au cours des siècles, appris à coopérer pour mieux survivre dans ce pays de légendes oubliées.

LES TERRES DES GÉANTS

Avant la guerre des Dieux, Prax était un havre verdoyant et fertile appelé le jardin de Génert. Ce dieu y vivait en paix avec son peuple, accompagné par Séolinthur, Tada et tous les autres géants.

Lorsque les ténèbres vinrent, certains habitants en appelèrent à Oakfed, le dieu du feu, qui détruisit toutes les forêts de la région. Gagarth, le chasseur Sauvage, ravagea les terres en massacrant tout sur son passage. Puis vinrent le Diable et sa horde chaotique, détruisant tout, allant jusqu'à faire oublier le nom de ceux qu'ils détruisaient. Pour échapper à la Mort, Eiritha, Mère des troupeaux, se cacha sous terre, accroissant encore le désarroi des habitants restés en surface. Tada, le Taureau Tempête et Génert refusèrent de céder et affrontèrent le diable. Tous moururent, sauf Oux mais la bataille qui eut lieu acheva de ravager entièrement ce qui était la région la plus fertile de Génertela.

Le Taureau Tempête fut gravement blessé et tomba au sol mais Eiritha puisa les dernières énergies de la terre dévastée pour lui redonner des forces et lui permettre de continuer ce combat perdu d'avance.

Puis alors que tout semblait fini, une masse gigantesque de Loi solidifiée, venue de l'explosion de l'Aiguille cosmique, terrassa le Diable, le clouant à jamais sous une masse colossale de Pierre de Vérité. Ce fragment gît toujours dans les plaines, emprisonnant le Diable et s'appelle le Bloc.

À l'Aurore naquit Waha, fils du Taureau Tempête et d'Eiritha. Ce dieu fut le sauveur des plaines car il enseigna à toutes les créatures vivantes, hommes et bêtes, comment survivre dans les terres dévastées.

L'âge d'or du jardin de Génert est révolu, et seuls les géants des Montagnes du Bois de Pierre semblent pouvoir encore témoigner de cette époque bénie.

LES OASIENS

Histoire

Le peuple appelé à tort oasisien est le plus ancien des plaines de Prax. Il se nomme lui-même « peuple de Tada » ou encore « Tada-Shi ». Ses hommes sont les descendants des adorateurs de ce héros et de Génert, aux temps de l'âge d'or. En ces temps-là, Prax s'appelait le Pays Doré tant il était riche et luxuriant, si bien que lors de leurs cérémonies, les Oasiens se nomment également « peuple du Pays Doré ».

Leurs origines exactes restent inconnues car d'aussi loin que s'en souviennent leurs conteurs, leur peuple a toujours été constitué de plusieurs tribus qui ne parlaient pas la même langue et ne se ressemblaient pas physiquement. D'aucuns prétendent que Tada rassembla sous sa bannière toutes les peuplades isolées qui n'avaient pas prospéré autant que les grandes nations, comme les Dara Happiens ou les Héortiens.

Quoi qu'il en soit, elles ont été unies par Tada, ont adopté ses coutumes, sa façon de vivre, sans toutefois adopter sa langue, et sont devenus ses plus fidèles serviteurs : les Guerriers de Tada.

Ils ont combattu féroceement pendant toute la durée des Grandes Ténèbres et n'ont été ni découragés par la mort de Génert, ni séduits par le Chaos. Faisant bloc autour de Tada, ils ont résisté jusqu'à la mort du Diable, aidant à leur manière le Taureau Tempête et tous ceux qui protégeaient le Jardin de Génert.

Vaincu par le Diable, Tada, plutôt que de mourir, se retira sous son tertre, entouré de ses plus fidèles guerriers et partit pour le pays des rêves. Avant son départ, il distribua une pièce de son équipement à chacune des tribus de son peuple, en leur faisant promettre de la garder et de ne pas s'en servir avant son retour.

Les tribus se sont alors séparées pour trouver un endroit où survivre en attendant le retour de leur héros. Les plus importantes ont pu s'installer dans la vallée de Zola Fel, les autres ont dû s'éloigner vers les rares oasis qui jonchent Prax par endroits. C'est de là que vient le nom « d'Oasiens ».

Bien qu'éloignés les uns des autres, et souvent très isolés, ils n'ont eu nul besoin de guide héroïque ou divin pour s'adapter aux nouvelles lois du monde lorsque l'Aurore vint, Tada leur ayant montré la voie avant de se retirer.

Leur style de vie est alors devenu l'antithèse de ce qu'il avait été avant l'Aurore. Ayant juré de ne pas se servir des armes de leur héros, ils ont étendu cette interdiction à toutes les armes existantes et sont ainsi devenus l'un des peuples les plus pacifiques de Glorantha et ce, paradoxalement, dans une des régions les plus dangereuses. Car passée l'euphorie de l'Aurore, les habitants de Prax ont recommencé à se battre et les Oasiens, dociles au-delà du raisonnable, absolument pacifistes, se sont fait massacrer par milliers sans jamais riposter. Le mépris des nomades de Prax a même été salutaire, puisque ceux-ci en sont venus à les considérer comme les animaux, les plantes ou les édifices présents dans les oasis. Ils se sont ainsi contentés d'en laisser en vie un nombre suffisant, pour cultiver la terre, servir d'esclaves et entretenir les oasis, tâche à laquelle aucun Praxien ne s'abaîsserait. L'extraordinaire passivité des Oasiens leur a donc permis de s'adapter à toutes les difficultés, d'accepter, au nom de leur serment ancestral, de ne jamais prendre les armes, de ne pas répliquer et de ne rien laisser paraître sur l'unité et le but du peuple du pays doré.

Pourtant toutes les tribus oasiennes ont survécu jusqu'au troisième âge : leur population a généralement régressé depuis l'Aurore et, dans le meilleur des cas, elle est restée. Certaines tribus, parmi les plus persécutées ou les plus malchanceuses, comme celle du Tertre des Nains, ne comptent plus que quelques dizaines d'habitants, c'est-à-dire tout juste assez pour assurer la survie et la poursuite de la mission sacrée confiée par Tada.

Culte et croyance

La culture oasisienne repose sur trois piliers fondamentaux : la survie de la tribu au sein du peuple du Pays Doré, la préservation des secrets et la garde de l'arme de Tada confiée à la tribu. Les Oasiens sont intimement convaincus du caractère sacré de leur devoir et de la souffrance nécessaire de leur peuple avant le retour du héros. Grâce à ces convictions profondes, à une confiance totale en un avenir meilleur, les Oasiens, hommes originellement farouches et belliqueux, ont pu se transformer en un groupe apparemment disparate de lâches et d'esclaves serviles. Chaque tribu possédait une arme de Tada, puissante relique précieusement cachée, mais comme pour tous les secrets de ce peuple, l'endroit n'est révélé qu'à ceux qui s'en sont montrés dignes. Beaucoup des armes ont été dérobées par les Praxiens, mais les Oasiens ont parfois réussi, à force de patience, par les récupérer.

Le secret et le silence font partie des bases du culte et de la vie oasisienne. Dès son plus jeune âge, chaque Oasien pur (né de parents oasisiens de la même tribu) est initié par les conteurs aux mythes et légendes de son peuple. Il apprend à dissimuler ses pensées, à ne jamais répondre, à se laisser tuer pour le bien de sa tribu, à parler le moins possible devant les étrangers, et à ne jamais enseigner sa langue. Cette initiation progressive au secret suit les règles très précises du culte ésotérique de Tada. Plus l'Oasien grimpe dans la hiérarchie du culte, plus il apprend de secrets et se voit proposer de responsabilités. La plupart des Oasiens connaissent leur patois et quelques légendes et ne vont pas plus loin dans l'initiation. Mais certains élus, jugés dignes de confiance par le Gardien de l'Arme de sa tribu, peuvent devenir Guerrier de Tada et participer en grand secret à l'entraînement militaire de celle-ci. Ils doivent néanmoins jurer de ne jamais utiliser leurs talents guerriers en dehors des cérémonies sacrées et ce, même pour sauver leur famille ou protéger leur vie. Car briser le secret équivaut, pour les Oasiens, à briser tout espoir de retrouver le Pays Doré. D'autres Oasiens, encore plus rare, choisissent de devenir conteurs de Tada et enseignent les secrets aux enfants et aux Guerriers. Les plus méritants peuvent, achèvement suprême, devenir Gardien de l'Arme de Tada et connaître le secret de la relique tribale (et sa cachette, dans les rares cas où l'arme est toujours gardée par la tribu).

Afin de renforcer leur aspect résolument inoffensif et de masquer leurs convictions profondes, les Oasiens adoptent les croyances de leurs envahisseurs, de leurs dirigeants, ou des cultes locaux, comme les esprits de Prax ou les dieux mineurs de certains lieux sacrés à côté desquels ils vivent. Les différentes tribus, côtoyant depuis des siècles des esprits puissants, ont développé une véritable symbiose qui donne une place primordiale à ces cultes. Toutefois, cette place est encore insuffisante et ne détourne pas les Oasiens de leur culte premier ; en revanche, cela accentue les différences entre eux.

Organisés en tribus ayant chacune sa propre langue et une arme tutélaire (et le secret qui en dépend), les Oasiens manquent singulièrement d'unité en tant que peuple. Comme ils sont très soudés au niveau local, les affaires des autres tribus ne les intéressent pas, et ce désintérêt a fait dire à de nombreux sages à travers les âges qu'il s'agissait en réalité de plusieurs peuples d'origines diverses et inconnues. En fait, tous les Oasiens connaissent parfaitement leur place au sein de leur tribu et du culte de Tada, ainsi que le rôle de celle-ci dans le grand tout que forme le peuple de Tada.

Leur place au sein du Comté

En plus de leur mythe fondateur secret, les peuples oasisiens ne se ressemblent pas physiquement. L'hétérogénéité ethnique et linguistique est l'une des composantes essentielles de leur culture et renforce encore leur isolement par rapport au reste du monde. Chaque oasis, chaque ruine a ses propres caractéristiques physiologiques, vestimentaires, linguistiques, entérinées par des siècles d'isolement et par l'influence des esprits locaux de Prax. Dans le Comté, un plus grand brassage de population a



nivelé les coutumes et les habits sans pourtant modifier les physionomies. Engoncés dans de lourdes djellabas aux couleurs de leur tribu, les Oasiens du Comté n'offrent pas de prise au regard. Peu exposées au soleil, la plupart des tribus ont la peau claire, et seuls leurs yeux sont généralement foncés. En moyenne, les tribus du sud du Comté sont plus grandes que celles du nord, la seule exception étant la tribu de Près-de-l'eau dont les membres masculins avoisinent aisément les deux mètres. Paysans depuis l'aurore, refusant tout progrès au nom de l'orthodoxie de Tada, soumis au plus fort au gré des invasions, les Oasiens sont déconsidérés auprès de tous.

Pour les Praxiens, ils ne valent pas plus que les hommes-bêtes des Morocanths et font partie des meubles, au même titre que les esclaves et les animaux d'une oasis. Les Paviques les méprisent, les prenant pour des cul-terreux abrutis et passifs, incapables de diriger leur propre vie, or, cela est considéré comme supérieurement honteux pour un Héortien. Ils ne sont généralement pas maltraités mais ont été chassés des meilleures terres et sont gouvernés dans tout le Comté, à l'exception de deux régions, où des familles d'Oasiens ont eu le courage de braver les interdits et de prendre leur destin en main. Les Lunaires les considèrent à peine mieux que les Praxiens. Quelques prêtres des Sept mMères ont bien essayé de les convertir mais malgré quelques succès initiaux, ils ont dû bien vite déchanter en constatant l'inertie et l'absence totale d'engagement de la part des Oasiens. Ajouté à leur léthargie proverbiale, cela a fini par décourager les missionnaires qui préfèrent les difficiles mais sincères conversions praxiennes ou paviques. Quelques rares Oasiens, ne supportant plus les brimades et autres mauvais traitements, quittent leurs villages et rompent avec les traditions de leurs ancêtres. Ils sont alors excommuniés du culte de Tada et doivent subir les foudres des esprits de représailles qui provoquent l'oubli des secrets de Tada. Exilés à jamais, ils peuvent alors exprimer leurs véritables caractères : certains retrouvent même la fureur guerrière de leurs lointains ancêtres, à la grande surprise de tous les habitants de Prax. Mais ces cas de rébellions sont heureusement fort isolés, même s'ils se font de plus en plus fréquents depuis quelques années. La Guerre des Héros semble ainsi faire ressurgir le peuple mythique du pays doré.

La plupart des Oasiens vivent dans des petits villages de huttes très sommaires, aussi facilement détruites que reconstruites. Contrairement aux Paviques, ils élèvent très peu de bétail car les Praxiens le leur volent systématiquement mais font un usage intensif de poules et de cochons. Depuis l'arrivée des Paviques et l'avènement d'une relative sécurité dans le Comté, certains Oasiens, plus entreprenants que d'autres, se sont risqués à élever quelques bœufs afin d'améliorer les labours. Mais les quelques Oasiens présents dans les villes du Comté constituent toujours une minorité discrète et silencieuse, survivant dans l'ombre de leurs taudis au bord de la ruine.

Ils sont majoritaires à Gué du Taureau, Extrémité Lointaine et Indagos, seules villes qu'ils dirigent.

Les rares Oasiens vivant à Pavis même sont soit des bâtards (issus d'Oasiens de différentes tribus ou d'Oasiens et d'un autre peuple) ne connaissant aucun secret et rejetés par les leurs, soit des exilés. Il existe deux tribus de vrais Oasiens dans la Grande Ruine, notamment au fort de Mani.

Ne voulant pas empiéter sur les prérogatives des riverains, ils ne se risquent pas à pêcher, ni même à naviguer par leurs propres moyens.

Personnages importants

SIRE PERLACK INDAGOS

Patriarche de la plus puissante tribu oasienne, Sire Indagos est fondamentalement aigri. Son arrière grand-père a rompu avec la tradition de son peuple, oubliant ainsi tous ses secrets. Cependant, plutôt que de fuir comme le veut la tradition, il est resté dans son village. Rejetant la servilité de son peuple en même temps qu'il en oubliait les origines, il a décidé de rendre aux Oasiens la place qu'il juge être la leur. Ses efforts, comme ceux de ses descendants, tous bâtards aux yeux des Oasiens, se sont révélés vains. Ni la force ou la menace, ni les promesses ou les discussions n'ont pu motiver ses compatriotes à sortir de la passivité. Ces tentatives n'ont fait que creuser un peu plus le fossé entre les Indagos et leurs sujets. Leur seul succès est d'être devenus les maîtres incontestés de leur ville d'origine, rebaptisée par leurs soins en leur honneur, ainsi que d'Extrémité Lointaine, conquise de haute lutte contre les nomades qui n'en sont toujours pas revenus.

Alliée à Dorasar lors de la fondation de la nouvelle Pavis, la famille a fourni la majorité de la main d'œuvre non spécialisée pour la construction, ne demandant en retour que le monopole du commerce du sel. Dorasar le leur a accordé sans réaliser que c'était la matière la plus recherchée par les nomades, si bien que les Indagos sont maintenant immensément riches, même s'ils restent discrets.

Opportuniste au sein d'une dynastie arriviste, Perlack compte bien exploiter l'arrivée des Lunaires pour étendre davantage son influence sur le Comté. Il cherche à profiter de la réputation de rebelles qu'ont les Orlanthi pour se poser comme un vassal plus docile pour les Lunaires. Rejeté par les siens, haïs par les Paviques qui le prennent pour un collaborateur, méprisé par les Lunaires, il a de plus en plus de mal à assumer sa position et ce dégoût de lui-même le pousse jour après jour à prendre des solutions extrêmes. Il devient ainsi de plus en plus violent et nul ne sait ce qui va l'arrêter.

MOLAK VARNOS

Le père de Molak, désespéré de n'avoir pas d'enfant, s'est rendu en pèlerinage avec sa femme sur le tumulus de son héros. Il y a passé une année entière en prière et à son retour, sa femme tenait Molak dans ses bras. Parlant les langues de toutes les tribus dès sa naissance, connaissant les secrets de Tada mieux que les conteurs, Molak est celui que les anciens appellent le Héraut de Tada. Il annonce le retour prochain du grand héros et le réveil de son Peuple. Afin de ne pas éveiller les soupçons, Molak s'est installé dans la ville la plus reculée du peuple Tada-Shi et après en avoir chassé la tribu Pol Joni qui la gouvernait, en est devenu le maître. De là, il prépare sa croisade, entraînant tous les Guerriers qui viennent discrètement des quatre coins de Prax pour préparer la venue du héros. Cette agitation, qui a débuté l'année de la bataille de Bouillon de Lune, n'a pas encore attiré l'attention. Molak veille à bien payer les impôts et à ce qu'aucune plainte d'aucune sorte n'arrive aux oreilles des Paviques ou des Lunaires. Adoré et vénéré comme un demi-dieu par son peuple, toutes tribus confondues, il a beaucoup de difficultés à garder son calme et à ne pas céder à la tentation de lever immédiatement son armée.

Lieux importants

INDAGOS

Propriété exclusive et entière de la famille Indagos, la ville vit par et pour le commerce avec Pavis et les Praxiens. Les Indagos accueillent et emploient une majorité d'exilés et de bâtards oasiens mais également une forte troupe de mercenaires. Ceux-ci étaient pour la plupart des Sartarites ayant fui les Lunaires; cependant, depuis la chute de Prax et l'alliance des Indagos avec l'occupant, ce sont surtout des légionnaires retraités ou des monteurs de sables attirés par une paye facile et un travail tranquille.

Les Oasiens n'ont que faire de l'activité de la famille Indagos mais ils lui obéissent comme ils l'ont toujours fait envers leurs dirigeants. Le commerce du sel, apporté des marais salants et des mines du Sud par bateau, constitue l'essentiel de l'activité et draine un flot ininterrompu de Praxiens, avides de cette denrée. Cette situation ne va pas sans créer de problème tant ceux-ci ont le réflexe de se faire obéir des Oasiens.

La situation est encore pire à Extrémité Lointaine, près des pâturages cachés et traditionnellement occupés et gouvernés par les nomades. Être de garnison dans ce trou paumé est la dernière chose que peut souhaiter un mercenaire; c'est pourquoi la famille Indagos est sans cesse en quête d'hommes de main intéressés par l'argent.

GUÉ DU TAUREAU

Retirée loin au nord du Comté, à l'écart de toutes les routes, Gué du Taureau n'en est pas moins le théâtre d'une activité discrète mais débordante. Afin de masquer les innombrables allées et venues des Oasiens venant de tout Prax, Molak a créé une fausse relique au centre du village, un tertre artificiel construit en une nuit par l'ensemble de la population aidée de nombreux élémentaires de terre. C'est prétendument une apparition du tumulus de Tada et la raison officielle de la venue de tant d'Oasiens. Tous les Praxiens qui sont venus l'étudier n'ont pu que constater son manque total d'intérêt magique.

Les quelques habitants non oasiens de la ville ont été tous astucieusement poussés à quitter les lieux, principalement grâce à la construction de la plus grande porcherie de Prax, qui empest dans toute la région. Les Oasiens omettent à dessein de soigner les animaux et laissent le soleil fermenter

Rumeurs

Rebelles en fuite.

Des activistes anti-lunaires seraient cachés dans les montagnes et les lunaires offrent des récompenses à ceux qui peuvent donner des informations pouvant mener à leur capture.

Possession massive.

Suite à une cérémonie chamannique ratée, un village entier aurait, le temps d'une semaine, été possédé par des ancêtres oasiens. Mais était-ce vraiment un échec?

Trafic de sel.

Le monopole de la famille Indagos serait menacé par des importations illicites venant des mines de sel du Comté du Soleil. Les riverains et les newtlings seraient les instigateurs de cette contrebande.

a loisir les déjections animales. Diwan Kernos, chef officiel de la ville, n'a pas répondu aux doléances des Non-oasiens dont les plus acharnés sont restés en ville pour toutefois déménager en dehors des murs. Plusieurs plaintes sont arrivées aux oreilles des autorités Lunaires mais personne ne s'inquiète de l'odeur d'une ville inconnue, aux confins du Comté.

LES PAVIQUES

Histoire

Des premiers fondateurs de la grande Pavis, il ne reste que de rares familles perdues dans la Grande Ruine qui prétendent encore descendre des premiers colons issus de l'Empire des Amis des Wyrms. À l'heure actuelle, le terme de « pavique » désigne donc les Héortiens, venus avec Dorasar fonder la nouvelle Pavis. La plupart d'entre eux sont arrivés il y a deux générations, en 1575, et sont confortablement installés en dehors de la ville, sur les plus riches terres du Comté. Les nouveaux arrivants, exilés par l'avancée lunaire dans la Passe du Dragon ne sont là que depuis une génération et n'ont pas, loin s'en faut, les meilleures places.

Tous profondément héortiens, de cœur et de mœurs, ils se différencient peu de leurs cousins sarrarites ou même volsaxons. Querelleurs, rancuniers mais généreux et hospitaliers, ils s'organisent en groupes familiaux gouvernés par un chef de famille. Chaque foyer appartient à un clan dirigé par un responsable plus ou moins élu, la liberté étant la base de la société héortienne.

Dans leurs terres d'origines de la Passe du Dragon, les clans se regroupent en Tribus mais les circonstances historiques de leur arrivée et la cohabitation avec des populations très différentes comme les nomades, les Oasiens ou les Solaires, ont empêché ces regroupements au profit d'une surtribu appelée « Comté de Pavis ».

En l'espace de deux générations, la famille de Dorasar s'est révélée totalement incapable de poursuivre l'œuvre du fondateur et a été totalement absorbée par assassinats, complots et mariages dans la toute puissante famille Garhound. Même si officiellement, le Comte de Pavis est le maître du Comté donc de tous les clans, de fait, la famille Garhound est la véritable maîtresse des Orlanthi de cœur qui refusent qu'un Lunaire les gouverne.

Situation politique

Menacés depuis leur installation par les dangers de Prax et par les nomades désireux de reprendre les terres fertiles de la vallée Zola Fel, les Paviques se sont toujours battus pour survivre mais également pour vivre selon leurs convictions. Qu'ils soient de la première vague, animés de l'esprit pionnier, ou de la deuxième, et par là même, adorateurs fanatiques de leur liberté, ils sont de fortes têtes, difficiles à diriger mais capables de s'unir contre l'ennemi commun. Les Lunaires étant temporairement les plus forts, ils sont simplement tolérés mais le feu de la révolte, ou au moins de la désobéissance civile, couve dans les populations rurales. Les Lunaires eux-mêmes l'ont compris et, comme à leur habitude, ont laissé les autochtones se gouverner entre eux. Tant que les impôts sont payés, que les lois sont appliquées et que l'ordre règne, personne n'y trouve rien à redire. Exceptées quelques patrouilles désireuses de rentrer dans le confort de leur baraquement, et quelques riches familles de propriétaires terriens vivant reclus dans leurs gigantesques domaines entourés d'esclaves, les Lunaires sont très rares dans les campagnes du Comté. Les Paviques y vivent comme leurs ancêtres,

dans l'adoration discrète et prudente d'Orlanth et prennent garde à ne pas semer le trouble. Les rivalités politiques et les factions anti ou pro occupants, sont davantage considérées comme des problèmes purement pavisites, typiques des « fous de la ville ». Cette différence entre les Pavisites, intra-muros, et les Paviques, extra-muros, est une des caractéristiques du Comté et s'illustre presque de façon caricaturale par le cas de la famille Garhound. Bien que de même sang, les Garhound paviques, vivant dans la ville éponyme, détestent leurs frères et cousins pavisites, vivant dans la capitale. Bien intégrés dans les villes dont ils ont pris le contrôle, les Paviques vivent principalement de la culture mais de plus en plus du commerce. L'ouverture des routes marchandes avec le reste de l'Empire et la montée en puissance de Corflou incitent un nombre croissant de Paviques à exporter leurs denrées exotiques. La production de la brumia, bien que difficile dans la région, a été adoptée par un certain nombre de fermiers en quête de nouveaux revenus. Les Paviques se sont habitués à la flore et la faune locales. Les chèvres importées de Sartar sont mortes de maladie, mais les Impalas les remplacent avantageusement pour la laine et les sables pour la viande. La vache est l'animal roi, surtout en raison des difficultés rencontrées dans l'élevage des chevaux. Les volailles et les chats ont le même succès qu'en Sartar mais les margouillats, les mangoustes et parfois les oiseaux et les chats, animaux pourtant peu populaires chez les Héortiens, sont installés dans la plupart des foyers. Ils vivent en parfaite harmonie avec les riverains auxquels ils laissent, de fait, le quasi-monopole de la pêche et du trafic fluvial, mais méprisent les Oasiens qu'ils considèrent comme des autochtones dégénérés tout juste bons à être utilisés comme main d'œuvre non qualifiée. Pourtant, la générosité héortienne, et une incompréhension totale de ce peuple, incitent les Paviques à les ménager. Chacune des villes paviques compte environ cinq cents habitants auxquels s'ajoutent ceux des villages avoisinants. Ils sont toujours en majorité dans leurs villes et dans leurs villages sauf dans Gué du Taureau, Extrémité Lointaine et Indagos. Garhound est la plus importante des villes du Comté, considérée comme la capitale du Comté pavique et non pavisite. Une forte minorité de solaires y réside et les rivalités territoriales et culturelles avec ces derniers vont en croissant, principalement à cause de la pudibonderie des Solaires et de l'arrivée massive des immigrants de la deuxième vague. Habités depuis leur arrivée à se battre pour survivre, les Paviques sont tous en état de se défendre. L'arrivée au début du siècle des vétérans de la guerre de Sartar fuyant les Lunaires a encore renforcé cette tendance ainsi que la proportion d'hommes d'armes au sein de la population. Ce surarmement n'est possible que parce que leurs cousins de la Passe répugnent à recourir à la violence. Un proverbe pavique ne dit-il pas : « *un Pavique ne frappe jamais le premier, mais toujours le dernier* ».

Personnages importants

SIRE DAVIS GARHOUND, SEIGNEUR DE GARHOUND

Petit-fils de Declan Garhound le fondateur de la dynastie, Sire Garhound compte bien dépasser son glorieux aïeul et prouver à la branche pavisite la supériorité des Paviques. Resté au « village » de Garhound comme tous les cadets, Davis souffre depuis son plus jeune âge d'être toujours dans l'ombre de sa sœur Brygga. C'est l'une des plus importantes personnalités politiques et économiques du Comté et elle n'a que mépris pour le reste de la famille qui reste cloîtrée dans ce trou paumé loin au Sud qu'est Garhound.

Dirigeant avec un rare sens politique la plus importante ville du Comté après la nouvelle Pavis, Davis est le véritable maître de la campagne et même du nord de la vallée du Zola Fel. Ses agents sont partout, y compris au sein des Solaires, des Lunaires, des Praxiens et même des Indagos. Seuls les Oasiens normaux sont laissés tranquilles car jugés trop inoffensifs. Parfaitement au courant du délicat équilibre des forces dans Prax, Davis est prêt à tout pour devenir le véritable maître du Comté.

Sous une façade de pur Orlanthi noble respectant les vertus de son dieu, chef d'un peuple insoumis et querelleur, c'est un arriviste sans scrupules, décidé à vendre sa femme et même son âme pour parvenir à ses buts. Sa plus grande force réside dans sa paranoïa et son culte du secret. Il dirige lui-même, à visage masqué tout son réseau d'agents qui ne le rencontrent que sous diverses identités dans les bas fonds de Garhound. Même ses plus proches conseillers le voient comme un seigneur engoncé dans ses principes, psychorigides et incarnant à merveille l'Orlanth Rex des légendes. Les Lunaires en sont les premières victimes, puisque leurs services de renseignements le prennent pour un pantin et ignorent tout à fait l'importance de son armée des ombres.

Son plus fidèle agent est Mik Vieux-Champs, le prêtre illuminé de la ville du même nom, qui dirige avec talent et passion son réseau de trafic de Brumia. Ce réseau ainsi que les activités normales de Seigneur de Garhound ont fait de lui l'homme le plus riche de la vallée. Il sait d'ailleurs très bien utiliser cette fortune pour corrompre, manipuler et bien sûr assassiner. Il est d'ailleurs le plus grand client de la Confrérie du Croc Noir.

ANNATIA LA SIMPLE, PRÊTESSE DE DEEZOLA, MISSIONNAIRE PÉNITENTE, EN POSTE À GARHOUND.

Âgée de moins de 20 ans, Annatia rayonne de charisme et de beauté. Pentienne rousse donnée par son peuple en tribut à l'Empire selon la tradition, elle a été élevée dans des couvents et temples des Sept Mères, afin de consacrer sa vie entière au service de l'Empire. Ses pommettes saillantes, sa beauté sculpturale et inhabituelle, sa voix douce mais implacable, son crâne rasé et ses yeux gris en amandes en font une vision qui ne laisse pas indifférent.

Prêtresse de Deezola, elle se veut une nonne évangélisatrice apportant son aide et ses soins à toutes les créatures vivantes sur Glorantha, qu'elle soit homme, femme, bête ou même créature du chaos. Cette tolérance universelle est le principal indice de sa foi profonde et cachée, son amour immodéré pour la Lune Blanche. Initiée dans la plus grande discrétion à ce culte mystérieux, elle est en fait, secrètement, un agent mystique. Comme toutes ses sœurs, elle est chargée de précipiter la chute de l'Empire pour assurer le remplacement de la Déesse Rouge par la Lune Blanche de la paix universelle. Seules les plus hautes autorités de l'Empire sont au courant de son appartenance à ce culte. Sor-Eel et son administration ne voient en elle qu'une illuminée gentille chargée d'apporter la bonne parole aux sauvages. Elle utilise sa couverture pour enquêter à Garhound sur ce mystérieux réseau de comploteurs qui semble étendre ses ramifications dans toute la vallée et qu'il serait utile d'aider à soulever le peuple. Les oracles de la Lune Blanche prédisent en effet que la vague qui renversera militairement l'Empire, débutera dans Prax. Annatia attend patiemment de participer à cet événement unique pour lequel elle a été préparée depuis sa naissance.

MIK VIEUX-CHAMPS, ERMITE DE LA VILLE DU MÊME NOM, PARRAIN DU TRAFIC DE BRUMIA

Pavique initié du Taureau Tempête, Kargradus était un carl puissant du clan de Ryan. Lors d'un raid punitif contre des monteurs de bisons, son groupe fut pris dans une violente tempête de sable qui se trouva être la bataille éternelle d'Ourox. Kargradus fut happé par cette manifestation mystique de la guerre des Dieux. Il n'en sortit que sept ans plus tard, transformé à jamais. Chauve, vieilli de trente ans, Kargradus devint Mik, vieux fou prêchant la fin du monde et le retour du diable. Il s'établit à Vieux-Champs où il vit depuis, installé dans une grotte, subsistant officiellement d'offrandes. En fait il avait par erreur établi sa caverne sur la sortie d'un tunnel de trafiquants de brumia. Lors de leur première sortie, ils se retrouvèrent nez à nez avec lui. Après un moment de surprise réciproque, le chef des bandits chercha à se débarrasser de ce témoin gênant. Mal lui en prit puisqu'il se retrouva empalé sur sa propre épée. Mik proposa alors aux trafiquants une alternative simple, lui obéir ou mourir, ils choisirent de vivre.

Depuis Mik joue son rôle d'ermite fou pour éloigner les patrouilles du seigneur de la ville mais mène avec originalité cette troupe de trafiquants. Grâce à ses méthodes peu orthodoxes et son utilisa-

tion immodérée de la violence, il s'est imposé dans tout le Comté comme le parrain incontesté du trafic de brumia, parvenant même à étendre son autorité jusque dans le Comté du Soleil.

Lieux importants

GARHOUND

Ville principale du Comté et capitale de fait du peuple pavique, Garhound est une ville fortifiée de près d'un millier d'habitants, situé le long de la rivière du rocher blanc. Propriété de la famille Garhound qui y pratique un clientélisme intense, elle ne vit que par et pour la volonté de la dynastie régnante. Le consensus et le status quo sont les maîtres mots de la ville, tout le monde peut y vivre tant qu'il reconnaît les Garhound comme dirigeants officiels ou officieux. Les Lunaires comme les Solaires l'ont parfaitement compris et ils utilisent le manque total de scrupules des Garhound à leur avantage.

Le quartier Solaire est donc le déversoir de tous les rebelles, fortes têtes et autres réformateurs trop turbulents pour rester dans le Comté du Soleil mais pas assez excités pour être officiellement punis ou exilés. C'est un haut lieu de sédition solaire mais tous les révolutionnaires sont soigneusement surveillés et contrôlés par les Garhound qui en informent le Comte. En contrepartie, le Comte laisse son peuple être le bouc émissaire officiel des Garhound qui n'hésitent pas à désigner les Solaires comme les responsables de tous les maux sociaux et politiques de la ville et même du Comté de Pavis.

Les autorités Lunaires sont quant à elles extrêmement discrètes, elles ont négocié avec la dynastie une surveillance très étroite des Orlanthis les plus excités. La famille Garhound a donc monté elle-même un groupe secret de révolutionnaires orlanthis qu'elle dirige discrètement afin de mieux les contrôler. Son jeu est double car Davis sent bien que les Lunaires vont avoir de plus en plus de problèmes. Il compte bien utiliser ce groupe comme preuve de sa loyauté orlanthis une fois la révolte bien lancée. En attendant, il les manipule à loisir et en dénonce un ou deux à l'occasion afin de calmer les Lunaires.

La ville est un important nœud de communication de la Vallée, même si elle n'est pas directement sur le Zola Fel. Principal lieu d'échange entre le Nord et le Sud, entre le Comté de Pavis, celui du Soleil et les nouvelles colonies, Garhound offre à tous les habitants de la vallée, un havre de tolérance bien plus important que Pavis. Ici tout y est permis pourvu que l'on paye les Garhound et que l'on soit discret.

Un rituel religieux, appelé le Concours de Garhound, a lieu tous les ans dans la ville : pendant une semaine d'épreuves, des jeunes gens représentant les cultes des différents « maris » d'Ernalda (Orlanthis, Yelm, Argan Argar, Ourox, Flamal, Magasta et bien d'autres !) viennent prouver leur valeur. En plus d'un titre honorifique de « Champion de Garhound », le vainqueur gagne de somptueux cadeaux et le droit d'épouser la Reine des Moissons, une jeune élue d'Ernalda désignée chaque année parmi les plus belles vierges du Comté.

LES MENACES

Le Comté de Pavis est agité par plusieurs problèmes. D'abord il arrive que de nouveaux colons paviques s'en prennent aux Oasiens pour leur prendre de bonnes terres. La justice héortienne règle généralement ce genre de conflit car les deux « Sires » (Garhound et Indagos) veulent maintenir un calme relatif. Ensuite, des combats éclatent parfois aux frontières du Comté : que ce soit au sud avec les Solaires ou à l'est et à l'ouest avec les nomades. Et il arrive aussi que des créatures monstrueuses ou chaotiques terrorisent un village, surtout dans le nord du Comté.

L'un des dangers les plus incontrôlables reste les incursions d'esprits divers, attirés sur le Plan médian par les rites secrets des Oasiens. Il n'est pas rare de sentir des présences immatérielles quand

Événements

Borne mystérieuse.

Un géant descendu des montagnes vient planter un grand monolithe au centre d'un champ. La pierre semble enchantée mais personne ne peut comprendre son pouvoir. Le géant repart mais il a clairement expliqué qu'il tuerait quiconque déplace ou endommage son menhir.

Renégats oasiens.

Une bande d'Oasiens exilés traverse le Comté, essayant de pousser les leurs à se révolter contre les oppresseurs lunaires ou praxiens, qu'ils provoquent en combat à la moindre occasion. Indagos aimerait les recruter comme mercenaires, mais il ne veut pas s'attirer les foudres des autorités lunaires ou des tribus nomades.

Esprits animaux.

Des hordes de bêtes, guidées par des esprits invisibles, traversent le Comté. Un nuage de grenouille regagne le fleuve, un troupeau de rôde-ruines coupe à travers les champs, etc. Les habitants recherchent un rituel pour apaiser la nature.

on arpente les chemins du Comté de Pavis : elles ne sont pas souvent agressives, mais elles sont passivement hostiles. Et ce sentiment désagréable de danger latent dissuade généralement les étrangers de visiter les recoins reculés du Comté.

LA GUERRE DES HÉROS

1620 : Après une Quête Héroïque, Molak renforce les habitants du Puits de Cam (dans le sud-ouest de Prax). Les nomades praxiens sont chassés de l'oasis et aucune de leurs contre-attaques ne leur permet de reprendre le contrôle du campement. Ce premier succès amorce symboliquement le réveil de Tada. En tant qu'héritiers des géants des jardins de Génert, les Oasiens purs sont visités par des rêves éveillés et des visions du passé. Molak fonde une nouvelle tribu, les Molakings.

1621 : Au passage du berceau géant, le tertre de Gué du Taureau est visité par des esprits et devient, lors de conjonctions exceptionnelles, un passage vers le monde des rêves où errent les esprits de Tada et de ses guerriers.

1621 : Le concours de Garhound est le théâtre d'affrontements occultes. Plusieurs disparitions inexplicables perturbent la semaine d'épreuves et le mariage des deux élus est exceptionnellement béni par Asrélia et Argan Argar.

1622 : Des Géants sont aperçus sur le Haut Tumulus de Tada.

1622 : Les Molakings voyagent d'oasis en oasis, cherchant à organiser des rébellions (qui échouent toutes). Malgré ses défaites, de nouveaux oasiens rejoignent les rangs de la tribu de Molak. Des élus sont désignés pour préparer le rassemblement des armes et des reliques perdues du Héros.

1623 : Désobéissance civile à Indagos. Des êtres surgis du monde des rêves viennent rappeler aux Indagos les devoirs des Oasiens envers Tada.

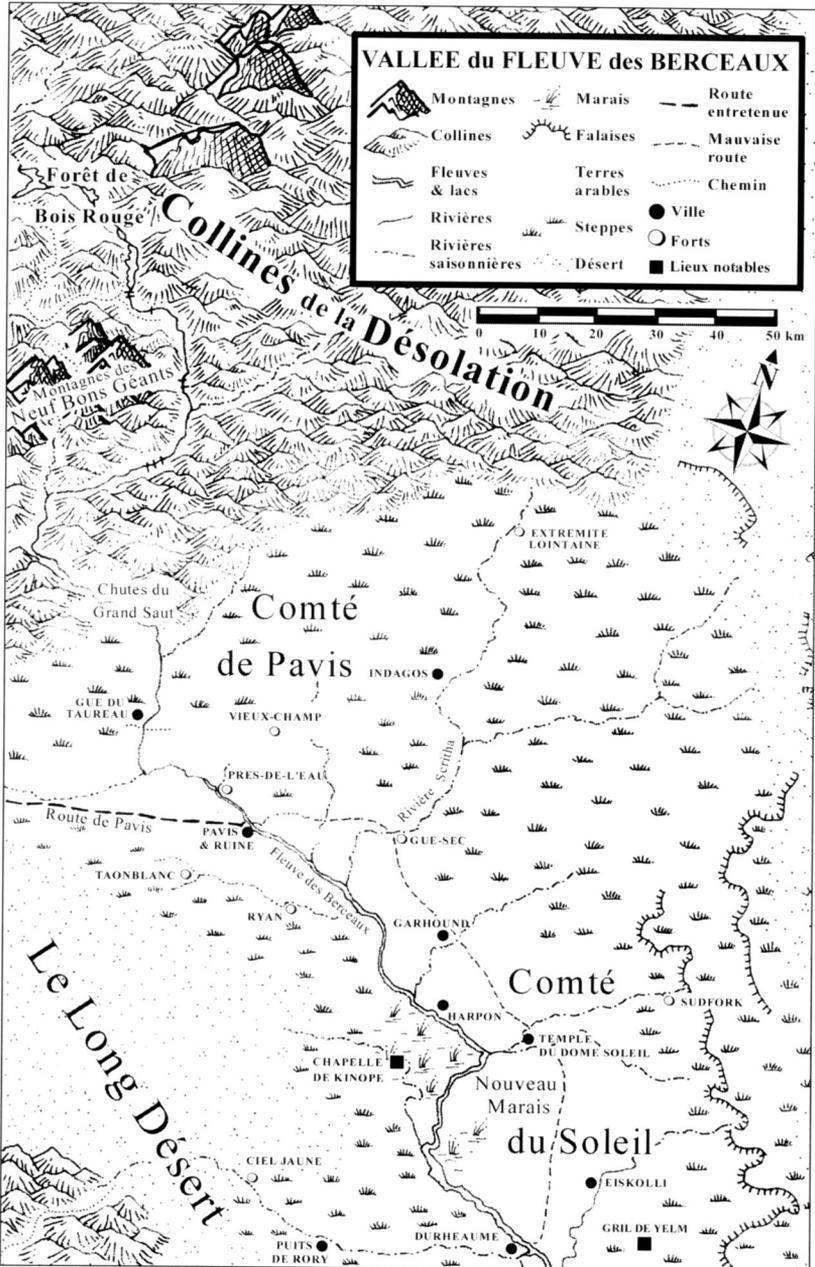
1623 : Une épidémie venue du Sud s'étend sur le Comté mais les Oasiens semblent capables de lui résister. Les Paviques viennent chercher conseil auprès des sages oasiens. Suite à une Quête Héroïque, les prêtres d'Orlanth trouvent le moyen de guérir cette maladie, à condition d'être dans un site oasien. Les Pavistes désertent discrètement la cité en quarantaine, dans l'espoir de trouver un remède chez les rebelles héortiens assemblés dans les oasis. Au cours d'une cérémonie de guérison à la Pierre Jumelle, Enostar Mauvais-Rève, un ami de Garrath Lamevive a une révélation : il comprend qu'il est l'Argrath, le libérateur et rentre à Pavis.

1624 : Une troupe de guerre molaking s'installe dans le Fort de Mani (dans la Grande Ruine de

Pavis). La transformation du « peuple de Tada » est particulièrement sensible dans cette enclave. Certains parviennent à éveiller « le sang des géants » qui dormait en eux : ils grandissent lentement (un centimètre par an), révèlent des pouvoirs inconnus et prophétisent le réveil de Tada.

1625 : Guidés par une nouvelle génération de Héros surgit de leurs rangs, les Oasiens parviennent à retrouver toutes les armes de Tada (qu'elles aient été perdues, volées ou bien précieusement cachées pendant des siècles).

1625 : Pendant que les troupes nomades assiègent Pavis, des oasiens convergent vers le Haut Tumulus. Un rassemblement d'armes de Tada a lieu : les Molakings espèrent que les guerriers endormis sous les collines s'éveilleront et Tada lui-même renaîtra sous une forme nouvelle. Mais, malgré des manifestations magiques impressionnantes, rien ne se produit.





III

PAVIS
CHAPITRE II



Tellement de gens à voir, de choses à faire ! Cette ville est un capharnaüm mêlant tout et son contraire : l'harmonie et le désordre, le passé et l'avenir, le bien et le mal, etc. Je ne sais que penser : qui dois-je aider ? Les Riverains sont mes nouveaux alliés, grâce à Zola Fel... mais je ne peux renier mes racines héortiennes. Les Pavisites et les Lunaires sont, pour la plupart, des scorpions avides de richesse et de pouvoir, mais même parmi eux j'ai croisé des gens sensés et bienveillants... Le Dieu Pavis et la Déesse Rouge prêchent chacun l'entente entre les nations, mais au-delà des mots deux utopies s'affrontent, chacune voulant avoir raison en prouvant que l'autre a tort.

Le système part dans toutes les directions et rien n'avance, sauf pour les voleurs et les intrigants qui, dans l'ombre, profitent de la confusion.

Par l'Épée Mort, j'ai grand-peine à voir tant de bonne volonté porter des fruits si fragiles ! Mais le gouverneur Sor-Eel voudra-t-il seulement m'écouter ? L'Empire aura beau faire, il ne changera pas cette ville. Pavis sera toujours Pavis. Au pied de ces murs historiques, je comprends que certains lieux, balayés par les flots du destin, peuvent sombrer un instant mais ne couleront jamais.

Journal de Ghisuopé.

Jour de l'Eau,

Semaine de l'Illusion,

Saison de la Mer 1620





GUIDE DU VOYAGEUR À PAVIS

Invitation au voyage

Venez découvrir les charmes d'une contrée fluviale aux traditions ancestrales.

L'exotique cité de Pavis, sur les berges du fleuve Zola Fel, est un environnement propice à la détente et au dépaysement. Cette cité pacifiée depuis quelques années est destinée à devenir un pôle commercial entre les régions océanes et notre empire éternel. De nombreuses grandes familles suivent déjà nos conseils et investissent dans ces contrées.

Parcourez les steppes et la savane pour rencontrer de nombreux nomades, et leurs étranges troupeaux. Descendez le fleuve des Berceaux lors d'une croisière romantique jusqu'à la mer Rozgali. Étonnez-vous devant les murs de la Grande Ruine, si hauts que les habitants les disent construits par des géants. Découvrez des vestiges datant du Second Âge dans un cadre naturel superbe et sauvage. Venez goûter à la chair humaine venue tout droit des élevages morocanths. Visitez des lieux pittoresques et progressez vers l'illumination en méditant devant tant de rencontres.

Bientôt la civilisation et la Ligne Brillante recouvriront ces provinces, profitez du dépaysement avant que les autochtones n'aient tous embrassé la foi en la Déesse. Un temple des Sept Mères est cependant déjà à votre disposition pour accueillir vos dévotions et un consulat lunaire, sous la direction du gouverneur Sor-Eel, Comte de Prax, répondra à tous vos problèmes d'ordre administratif ou légaux. L'Idéal Lunaire vous ouvre les portes d'une contrée exotique et envoûtante.

Citoyens, n'hésitez plus et demandez les guides de la Compagnie Bélier Lune.

Histoire

Nagatz Jérill, sage de Busérian, vient d'achever la Compilation annotée des chroniques de Pavis, commencée par son aïeul Xidar Plume-Bègue. Il vous résume ici quelques extraits de la conclusion de l'ouvrage (tous droits réservés pour toutes les satrapies, provinces et dépendances de l'Empire, y compris la Carmanie).

LA FONDATION DE LA NOUVELLE PAVIS

« Le duc Dorasar était le fils d'Éonistarane le Sage, fils du roi Sartar qui avait fondé le royaume du même nom dans la passe du Dragon. Dorasar se lia d'amitié avec son cousin Sarotar, le prince héritier. Lorsque Sarotar fut tué par des hommes du Pays Saint qui courtoisaient la même femme que lui, Dorasar fut saisi par le désespoir et décida de quitter la région.

Après de longs voyages, il revint en Sartar et y parla des richesses de la Grande Ruine de Pavis où il s'était installé. Il put organiser une expédition de pillage qui se révéla lucrative. Lorsqu'il mit sur pied une seconde expédition, en 1550, il put recruter une foule de volontaires. L'approche civilisatrice de notre Empire se faisait sentir, et certains barbares désiraient fuir la région.

Dorasar décida de créer un établissement où les coutumes de son pays pourraient s'exercer dans toute leur pureté. Il conclut une alliance avec son ami Gorgar Manteau Bleu, un khan sable. Ensemble, ils mirent en déroute une grande troupe de guerriers impalas et atteignirent le fleuve des Berceaux. Là, ils accueillirent d'autres alliés : Ingilli le Pêcheur et ses gens, et le comte yelmalion Varthanis Heaumebrillant, seigneur des exploitations qui se trouvaient en aval, qui cherchait à combattre la tribu impala. Dorasar aida en cette occasion le monteur de zèbre Olkarth Œildeflèche à devenir roi de son peuple. Enfin, Ginkizzie, roi des nains de Pavis, s'exprima au nom des habitants de la Cité Concrète et du culte de Cloussilex.

Tous ces seigneurs dénombrèrent leurs armées, vantèrent leurs exploits, et négocièrent le profit que chacun tirerait de la cité qui allait être construite. Pendant ce temps, de nombreux habitants de la vallée rejoignirent leurs rangs. L'offensive d'une petite armée troll fut repoussée. Finalement, tous les membres de ce grand conseil jurèrent de respecter le pacte fondateur de Nouvelle Pavis. Dorasar traça les limites de la cité, puis tous passèrent à l'intérieur et proclamèrent sa naissance. La construction des murailles put alors commencer. »

LE RÈGNE DE DORASAR

« Le règne de Dorasar fut indiscuté et prospère. La cité accueillait de nombreux réfugiés sartarites. Les nomades y étaient aussi bienvenus, jusqu'à ce qu'ils cherchent à ouvrir les portes de la cité à leurs alliés en 1572. Leur insurrection fut réprimée, et ils perdirent de nombreux droits. Ils n'ont plus de membres au conseil de la cité et ne peuvent plus camper à moins de trente kilomètres de Pavis. Lorsque Dorasar mourut, en 1579, Pavis devint une république comme cela avait été prévu dès l'origine. Bien que son corps ait été brûlé à la manière orlanthi, certains disent que l'esprit de Dorasar se tient prêt à aider sa cité en cas de besoin. »

LA PAIX LUNAIRE

« Pavis maintint une politique de neutralité dans le conflit qui opposait le royaume de Sartar à notre Empire. Mais, après l'occupation de Sartar en 1602, la cité accueillit beaucoup d'insoumis, qui pensaient que jamais nos armées ne parviendraient jusqu'à cet endroit reculé.

Mais en 1610, alors que les légions impériales n'avaient pu vaincre au Pays Saint, le haut commandement lunaire décida d'une stratégie géniale de contournement par l'est. Mais pour utiliser la petite cité côtière de Corflou comme tête de pont vers les ports du Pays Saint, il fallait d'abord s'emparer de la cité de Pavis. Une grande armée lunaire s'avança donc en Prax. À la bataille de Bouillon de Lune, elle vainquit une alliance de nomades monteurs d'animaux et de barbares héortiens. Les fermiers yelmalions eurent la sagesse de ne pas s'opposer à sa venue. L'armée marcha ensuite sur Pavis, qui ouvrit ses portes au bout d'un jour de siège. Il fallut exécuter les forcenés de la famille Dorasar, et même la plus importante famille yelmalionne posa des problèmes à l'armée d'occupation, tant la propagande orlanthi avait perverti les esprits.

Heureusement, la paix lunaire règne depuis sur Pavis. Une garnison permanente est arrivée et a permis à l'économie de prospérer. Les caisses de la cité sont pleines, et les barbares comme les trolls sont tenus à distance. »

Comment s'y rendre

DEPUIS CHARME

Notre compagnie offre toute une variété d'itinéraires. Le plus risqué et le plus coûteux, mais aussi le plus rapide, emprunte la passe de Gonn Orta qui sépare la Pélorie de la Désolation. Les bandits de grand chemin utilisent couramment cette passe, ce qui justifie une prime de risque supplémentaire, mais Gonn Orta est un géant paisible et le paysage est absolument magnifique.

Le chemin classique passe par la passe du Dragon, heureusement pacifiée par nos légions.

DEPUIS TARSH

Les environs proches de Pavis ne sont pas entièrement sous administration lunaire. On peut songer au pays troll de Dagori Inkarth ou aux steppes de Prax. Des érudits se sont d'ailleurs livrés à des batailles entières pour déterminer si Pavis faisait ou non partie de Prax. En tout cas, la cité n'échappe pas à ses dangers. Le trajet typique, depuis Bout du Monde, passe par la Mine du Nain ou Aldachur, puis contourne le territoire nomade par le nord en passant par Adari et Bouillon de Lune, pour atteindre enfin Nouvelle Pavis après un crochet vers le Sud. En cas d'agitation uz, bien sûr, nous dévions l'itinéraire vers le Sud.

Le saviez-vous ?

Avant de devenir un dieu, Pavis était un homme mais il tenait à ce que sa cité soit nommée au féminin. On doit donc dire la Nouvelle Pavis ou la Vieille Pavis. Mais beaucoup d'étrangers, faisant la confusion avec le dieu, parleront de Nouveau Pavis ou du Vieux Pavis, témoignant ainsi de leur méconnaissance des usages pavisites. Pour mieux vous intégrer à la population locale, ne commettez pas cet impair !

Entrer dans la ville

Les hoplites lunaires et les archers pavisites qui sont en faction aux portes de Pavis vous permettront d'entrer dès que vous aurez rempli les formalités. Les citoyens honnêtes ne risquent absolument rien à se présenter à la porte Sud, à la porte Ouest – qui mène dans le quartier lunaire – et à la Vieille porte, la plus fréquemment empruntée. Il peut être intéressant d'observer les barbares exotiques qui entrent dans Pavis par la porte du Fleuve. Non loin de là se trouve le Pont Lunaire qui mène à Mauvaise Rive. Les deux dernières portes, celle du temple et celle du Peuple, permettent d'accéder à la Grande Ruine depuis Nouvelle Pavis. Deux grandes tours fortifiées dominent chaque porte. Les murailles de Dorasar sont hautes de six mètres, tandis que celles des géants atteignent souvent vingt-cinq mètres.

Visite guidée

Nouvelle Pavis comporte sept quartiers, qui sont, de gauche à droite lorsqu'on se tient sur le temple de Pavis adossé au mur des géants : le Centre au cœur de la cité, la Vieille Ville et le quartier des fermiers au sud-ouest, le quartier solaire à l'ouest, la Basse Ville au nord, la Rive au nord-est et Richemont au sud-ouest. Le Port, la Zone des Zèbres et Mauvaise Rive (de l'autre côté du fleuve), sont situés en dehors de l'enceinte de la cité.

Vie pratique

La bonne cité de Pavis incarne une des plus grande vertus de l'Idéal Lunaire : la tolérance. Selon la légende, Pavis alliait des origines aldryami et humaines et il sut gagner le soutien des Mostali. L'harmonie qui règne dans la cité cosmopolite implique une grande politesse et une ouverture d'esprit. Dans les rues de la capitale de Prax, il ne faudra pas vous étonner de croiser un trollinien ou un nomade monté sur un lama ! Tout étonnement ou remarque désobligeante serait extrêmement déplacé de la part d'un nouveau venu.

On peut même rencontrer quelques durulz à Pavis : ces hommes-canards sont hors-la-loi en Sartar mais leur présence est tolérée en Prax.

Les races non-humaines les plus courantes à Pavis sont les morocanths et les newtlings. Les morocanths sont des humanoïdes à tête de tapir et constituent une puissante tribu nomade : ils élèvent des hommes-bétaïls, les gerns. Les morocanths sont plutôt susceptibles et beaucoup plus intelligents que ne leur apparence ne le laisse penser : beaucoup de nouveaux arrivants à Pavis se sont attirés les foudres d'un clan morocanths en affichant un mépris hors de propos ou une compassion déplacée à l'intention des hommes-bétaïls. Les newtlings (appelés parfois tritonien par les érudits) sont les alliés des Riverains, le peuple de la rivière. Malgré leur position mineure dans la société pavisite, les Riverains assurent aux newtlings un soutien sans faille et toute forme de raillerie à l'encontre des hommes-grenouilles pourrait provoquer une hostilité des plus humbles habitants de Pavis.

Prix moyens

Chien	5 à 100
Chat	10 à 100
Impala domestiqué	25 à 150
Homme-bétaïl domestiqué	30 à 400
Sable domestiqué	70 à 750
Bison domestiqué	100 à 800
Lama domestiqué	120 à 1 000
Mule « domestiquée »	200 à 300
Cheval domestiqué	200 à 1 500
Zèbre domestiqué	300 à 1 500
Selle	5 à 50
Chariot (2 roues)	20
Chariot (4 roues)	50
Barque (3 personnes)	25
Bateau (10 personnes)	100
Location d'une pièce	8/saison
Location d'un appartement	120/saison
Location d'une maison privée	500/saison
Taverne à nomades	1/nuit
Auberge de qualité	8/nuit
Hostellerie de luxe	35/nuit
Repas complet	0,2 à 4
Provisions (1 semaine)	6
Sel	20/livre

Chope de lait	0,1
Chope de kvass	0,2
Chope d'hydromel	0,3
Chope d'ale	0,4
Chope de vin des berceaux	0,6
Chope de bière	0,8
Chope de vin lunaire	2
Chope de gin lunaire	5
Tonnelet de 8 litres	15 fois le prix de la chope
Tonneau de 40 litres	5 fois le prix du tonnelet
Sac à dos	3
Couverture (cuir)	6
Tente (1 personne)	10
Tente (3 personnes)	30
Tente (5 personnes)	45
Lampe à huile	6
Nécessaire d'escalade	9
Nécessaire de voyage (léger)	10
Nécessaire de voyage (complet)	30
Nécessaire de charpenterie	100
Nécessaire de maçonnerie	100
Outils de ferme	200
Vêtements (tissus locaux)	9
Vêtements (tissus importés)	30
Vêtements (cuir)	30 à 150
Armure (métal et cuir)	200
Armure (cotte)	600
Bouclier (cuir)	1 à 3
Bouclier (bois)	4 à 40
Dague	40 à 100
Hache	50 à 150
Épée	75 à 250
Arc	10 à 250
Arbalète	100 à 300
Écritoire	1
Papier (1 feuillet)	0,2
Flûte	1
Clairon	10
Harpe	20 à 100
Lyre	30 à 150
Cornemuse	50 à 100

Les prix sont indiqués en lunars, bien que les Pavisites utilisent aussi les guilders, les clacs de cuivre, les roues d'or ou les bolgs de plomb. 1 roue = 20 lunars ou guilders = 200 clacs = 2000 bolgs. Notez qu'il est impossible d'acquérir une maison dans la Nouvelle Pavis.

LE CENTRE

Le centre administratif, cœur politique et religieux de Pavis

BÂTIMENTS

C'est dans le centre administratif que se trouvent la plupart des bâtiments publics de la cité. Au détour des rues, le visiteur découvre une pléiade de temples, de bâtiments administratifs, mais aussi certaines des plus luxueuses échoppes de la ville. Ces constructions furent financées par des fonds privés autant que publics. Elles étaient destinées à impressionner les populations nomades par leur taille et leur beauté. De ce fait, le centre administratif est un lieu magnifique qui fait la fierté des citoyens de la ville. À l'image du temple de Pavis, la plupart des anciens bâtiments de ce quartier utilisent des briques rouges faites de glaise cuite tandis que les constructions plus récentes utilisent une pierre grise et dure.

AMBIANCE

Outre ses qualités architecturales, ce quartier est cher au cœur des Pavisites en raison de sa forte importance historique. C'est en effet sur l'emplacement de l'actuel temple de Pavis que le duc Dorasar de Sartar, en présence des hommes qui allaient fonder les plus puissantes familles de la ville, invoqua l'esprit de l'ancienne cité et lui demanda de veiller sur la nouvelle.

Les Pavisites vivant dans ce quartier ont développé d'étonnants traits de caractère. Probablement jaloux de la richesse exubérante ouvertement affichée par leurs voisins de Richemont, les habitants de ce quartier montrent une fierté à nulle autre pareille. Ils savent mieux que quiconque évoquer l'ancienneté des bâtiments, le lourd passé historique qui imprègne chaque rue ou ruelle, l'importance spirituelle et temporelle de ce lieu. Les citoyens du centre administratif comptent aussi parmi les Pavisites ayant les avis les plus affirmés quant à l'occupation lunaire, et à la présence de soldats dans les rues de la ville. Habités à côtoyer les nombreuses patrouilles qui veillent sur la sécurité des bâtiments administratifs, les habitants de ce quartier ont pris l'habitude d'être soit farouchement opposés à l'occupation, soit particulièrement favorables à l'influence des nouveaux arrivants. Une telle attitude n'est pas sans poser quelques menus problèmes avec les patrouilles de soldats, notamment lors du procès d'opposants importants et charismatiques.

Étant le lieu de passage obligé pendant un séjour à Pavis, le Centre est sans doute le quartier le plus cosmopolite et le plus agité de la ville. Quand une caravane arrive, des odeurs exotiques planent dans les rues du Centre et la foule se presse pour admirer les merveilles venues du bout du monde.

VIE QUOTIDIENNE

En dehors des autochtones, une foule hétéroclite fréquente ce lieu dans la journée. Que ce soit pour des démarches administratives, à des fins religieuses et spirituelles, pour conclure des affaires au bureau de l'administration des marchés de la ville, ou simplement pour venir s'acquitter de l'une des multiples taxes en vigueur au centre de perception, toute personne vivant à Pavis a, un jour ou l'autre, besoin de passer par le centre administratif.

L'importance stratégique de ce lieu justifie une présence militaire plus impressionnante que partout ailleurs en ville. Nul autre quartier ne compte autant de patrouilles de soldats en armes. Il s'agit par conséquent de l'un des endroits les plus sûrs de la cité, et rares sont les bandes de malandrins qui osent venir y faire affaire.

Rumeurs

Colère des administrateurs lunaires

Ils ont exprimé leur vive colère en découvrant que les nouvelles pièces de monnaie frappées par les Yéloomiennes (avec l'aide du culte de Lokarnos) ne portent pas les symboles impériaux.

Jorjar

Son grand-père était un troll, c'est pourquoi il peut voir dans l'obscurité comme en plein jour.

Repas troll

Les Lunaires s'apprêtent à vendre certains prisonniers politiques aux trolls de la Grande Ruine.

Chaos

Les Lunaires envisagent d'autoriser l'édification d'un temple dédié à une divinité considérée comme chaotique par les héortiens, et ce dans le seul but d'offenser les autres temples de la ville.

Impôts

Afin de soutenir l'effort de guerre de l'Empire, les nombreuses taxes imposées par les Lunaires vont bientôt être augmentées.

Mauvais signe?

On annonce une fréquentation fortement accrue du temple d'Argan Argar, ainsi qu'un accroissement considérable des offrandes déposées au pied de l'autel de Zorak Zoran. Les trolliniens de la garde de nuit deviendraient par ailleurs de plus en plus agressifs.

Chasse au trésor

Des officiers municipaux prétendent que Grondil Couvre-feu n'a pas pu emporter avec lui tout l'argent qu'il a détourné pendant qu'il était au pouvoir. Un magot resterait, caché, dans les murs de l'Hôtel de Ville. Cette folle rumeur attise la curiosité de tous : l'Hôtel de Ville est bondé le jour (les citoyens multiplient les demandes administratives) comme de nuit (les différentes factions de voleurs ne veulent pas laisser passer une telle occasion).

Afin de se démarquer de la masse, les citoyens travaillant pour les administrations de la cité éprouvent donc le besoin d'arborer des tenues de couleurs et de coupes étonnantes. Ils affichent ainsi leur fierté d'appartenir à une classe qu'ils jugent supérieure à bien d'autres. Ils se retrouvent dans les rues aux côtés des officiants des nombreux temples du quartier, tous vêtus de tenues signifiant clairement leur dévotion à telle ou telle divinité. Ils y retrouvent aussi les plus riches marchands de la ville arborant des vêtements importés de terres lointaines et exotiques. Ce quartier est donc un étonnant mélange de couleurs, de tenues et d'attitudes.

Déjà particulièrement vivant, le centre administratif est régulièrement en proie à une sorte de frénésie. En période de faible approvisionnement, les greniers à blé et les moulins du quartier sont destinés à fournir le minimum vital aux citoyens de la ville. Il n'est donc pas rare de voir de longues processions d'hommes et de femmes attendant leur ration quotidienne. En période plus faste, il arrive que certains arrivages particulièrement exotiques exposés au Marché du Fondateur soient littéralement pris d'assaut par une populace avide et curieuse.

Les hauts lieux du Centre

LE TEMPLE DE PAVIS

Dominant le centre administratif et surplombant la Grande Ruine, cette pyramide impressionnant entièrement faite de briques d'argile rouge est le centre religieux de la ville. On y trouve aussi un autel dédié à Cloussilex, et c'est probablement l'un des lieux les plus fréquentés et les plus respectés par les Pavisites. Il abrite le centre de recrutement des Pisteurs de la Ruine ainsi que celui de la Garde Royale de Pavis. Benderri, le haut prêtre du temple, ainsi que quelques autres prêtres de moindre importance, peuvent être trouvés en permanence à cet endroit.

Les occupants lunaires désirant intégrer Pavis à leur panthéon, leur présence se fait de plus en plus sentir dans le temple. Ils soutiennent activement l'adoration de ce culte, notamment auprès des adeptes d'Orlanth, fortement poussés à abandonner leur voie. L'aspect extérieur du temple commence à laisser disparaître cette nouvelle influence, au grand désespoir de certains Pavisites.

LE TEMPLE DE L'AIR TENU PAR FALTIKUS

Bien qu'activement surveillé par les Lunaires, ce temple orlanthi est encore fréquenté par de nombreux Pavisites. D'une architecture fine et élancée, il se distingue des bâtiments qui l'entourent par l'étonnante couleur gris-bleu de la pierre qui le constitue. C'est en son sein que réside Faltikus le Bon, grand prêtre d'Orlanth l'Aventurier.

HÔTEL DE VILLE

Haut de quatre étages, le principal bâtiment administratif de la cité ressemble plus à un poste de garnison qu'à un édifice public classique. C'est ici que se trouvent les bureaux des principaux officiers municipaux, les appartements du maire, le palais de justice, la prison, la salle du conseil, le centre de perception des impôts, et le quartier général où sont organisées les patrouilles militaires. L'accès à cette citadelle est soigneusement surveillé par une cohorte de soldats lunaires et pavisites.

LES GRENIERS DE LA CITÉ

Quelques rues plus loin c'est un tout autre genre de bâtiment qui abrite les réserves de blé de la ville. Dans un long édifice composé d'une multitude de petits entrepôts sont stockées les réserves de grains, mais aussi de viandes séchées, de la cité. Le bureau public de la répartition des ressources alimentaires se trouve juste en face, dans une construction récente faite de pierre grise et de poutres apparentes. Les nombreux visiteurs finissent par s'habituer à devoir errer longuement dans un dédale de bureaux avant de finalement trouver la personne susceptible de répondre à leurs attentes.

LE BÂTIMENT DE L'ADMINISTRATION DES MARCHÉS

Seuls les citoyens qui parviennent à se retrouver dans le bureau public de la répartition des ressources alimentaires ont une chance de parvenir à trouver ce qu'ils cherchent dans le bâtiment de l'administration des marchés. Celle-ci est installée dans un bâtiment sans âge, que certains pensent plus ancien, et plus inextricable, que la Grande Ruine elle-même.

Ce n'est qu'après avoir franchi de nombreuses échoppes, disposées sans ordre apparent, que les visiteurs peuvent finalement espérer accéder aux bureaux administratifs situés au fin fond du bâtiment.

LA RESIDENCE DU MAIRE (BRYGGA)

Accolée au quartier général de l'administration pavisite, la demeure du maire est une immense bâtisse récemment reconstruite, en partie pour s'accommoder de la mode architecturale lunaire. Derrière un mur d'enceinte haut et épais se dissimule une demeure agréable et richement décorée, organisée autour d'un fantastique jardin intérieur.

LE SIEGE DES GUILDES

Ouvrant sur le marché du Fondateur, le siège des guildes de la ville est un petit bâtiment sobre et discret. Seule la présence de nombreux miliciens en armes filtrant les visiteurs peut laisser supposer l'importance de ce lieu. C'est ici que se réunissent toutes les guildes présentes en ville.

LE TEMPLE À LOUER

Ouvert à tous les cultes, ce petit temple est destiné à accueillir les visiteurs désirant trouver un lieu paisible où pratiquer les rites consacrés à des dieux non représentés en ville. De nombreuses petites salles permettent ainsi la pratique simultanée de nombreuses cérémonies exotiques.

LE TEMPLE DE LHANKOR MHY

Cet édifice en forme de rue de la vérité est l'un des hauts lieux du savoir à Pavis. Plus qu'un temple, il s'agit d'une véritable bibliothèque où sont conservés nombre de témoignages sur l'histoire de Nouvelle Pavis et de la Grande Ruine. Les prêtres entretiennent d'ailleurs une section où sont consignés tout les récits d'aventure dans la Grande Ruine.

LE TEMPLE D'ISSARIES

La façade richement décorée de ce temple laisse imaginer la valeur des offrandes qui y sont régulièrement faites. C'est dans les nombreuses petites alcôves de cet imposant bâtiment ou au cœur du jardin intérieur que sont conclus nombre de contrats commerciaux.

LE TEMPLE D'IRRIPI ONTOR

Cette agréable bâtisse construite autour d'une cour carrée ressemble plus à un lieu de promenade qu'à un temple du savoir. Les prêtres d'Irripi Ontor partagent une partie de leur bibliothèque avec le temple de Lhankor Mhy.

LE TEMPLE D'ARGAN ARGAR

Ce bloc de pierre sombre et froide ne présente pour seule ouverture qu'une massive double porte en granit. C'est en ce lieu que se trouve le temple d'Argan Argar. C'est aussi au cœur des ténèbres de ce bâtiment que l'on peut trouver des autels consacrés à Kyger Litor, Zorak Zoran et Xiola Umbar.

LES TEMPLES DE CHALANA ARROY ET D'ERNALDA

Largelement fréquenté, ce temple est ouvert sur trois de ses côtés. C'est au cœur de cette construction ancienne et magnifique qu'officient les adeptes de Chalana Arroy.

Lui faisant face, les murs rouges délimitant le carré parfait du temple d'Ernalda voient probablement passer autant de fidèles chaque jour.

LE TEMPLE DE LOKARNOS

Le temple du dieu solaire Lokarnos est un exemple parfait de réussite architecturale. Peu de bâtiments sont susceptibles de supporter la comparaison avec cet édifice tout de pierre jaune pâle.

LE TEMPLE DES SEPT MÈRES

C'est assurément l'un des lieux les plus richement décorés de toute la ville. Ce temple est une vitrine de la culture lunaire. Tout y est fait pour mettre en valeur les aspects les plus exceptionnels de cette civilisation conquérante.

L'AUBERGE DE LA BROSSE

Il s'agit de la plus grande auberge de la ville. Elle est fréquentée par de nombreux marchands ainsi que par des visiteurs aisés. La nourriture y est de bonne qualité et servie en grande quantité, tout comme la boisson. Elle a la réputation d'être l'une des auberges les plus tranquilles de Pavis.

Une culture : les Pavisites (Paviques urbains)

On distingue deux influences dans la culture pavique : les Paviques ruraux (très proches des héortiens) et les Paviques urbains, ou Pavisites (qui se sont, sous l'influence du culte de Pavis, éloignés de la culture héortienne). Cela dit, tous deux parlent le Pavique, une langue apparentée au Sartarite.

LES TEMPS ANCIENS

Les Pavisites actuels ne sont pas les descendants des habitants de la Pavis originale, qui furent pour la plupart tués ou réduits en esclavage en 940 lors de l'assaut mené par Jaldon Dent d'Or.

Ce n'est qu'en 1490 qu'une nouvelle ville finit par s'établir à la suite de nombreux combats entre les barbares « *éleveurs de vaches* » et une alliance de chamans nomades autochtones. Cette enclave, connue sous le nom de Cité des Voleurs, doit sa survie à la gloire de Sartar, son créateur, ainsi qu'à son rôle de zone neutre d'échanges commerciaux. Elle continue de croître sans se préoccuper de l'ancienne cité hantée par les trolls et cachée derrière ses hautes murailles.

L'intérêt pour les anciennes ruines revient en 1539 lorsque les dragonewts retournent à leur ancien temple abandonné et le remettent en état sans que les trolls puissent y faire quoi que se soit.

LES NOUVEAUX PAVISITES

Ce sont des réfugiés sartarites qui fondent finalement en 1550 leur propre cité, Nouvelle Pavis. Ils sanctifient religieusement le site avant d'organiser l'édification de structures militaires susceptibles de les protéger des nomades comme de leurs voisins trolls. En dépit de ces défenses et de l'aide de tribus nomades, nombreux furent les descendants de ces premiers fondateurs à être tués lors de l'invasion lunaire en 1610. Les Pavisites actuels descendent donc de Dorasar, lui-même petit-fils du roi Sartar, et de ses alliés. Parmi

leurs suivants, les adorateurs de Yelmalio côtoient paisiblement des nomades barbares, ainsi que des nains fidèles de Ginkizzie, roi des nains de l'ancienne Pavis.

L'isolationnisme forcé des Pavisites provoque de nombreuses frictions avec les populations barbares environnantes. C'est ainsi qu'en 1572, une alliance de tribus nomades est vaincue dans un terrible bain de sang. À la suite de cet épisode, les nomades perdent leur unique représentant au conseil. Depuis ce jour, ils n'ont plus le droit de monter un camp à moins de trente kilomètres de la cité.

Les troubles entre l'empire lunaire et le royaume de Sartar provoquent un afflux massif de réfugiés. La cité continue d'observer une stricte neutralité dans le conflit. Les Sartarites continuent à chercher refuge à Pavis après la chute de leur royaume en 1602. Il apparaît alors que la cité reste hors de l'avancée lunaire. Finalement, après quelques revers militaires, les troupes lunaires se mettent en marche sur Pavis en 1610.

Après une unique journée de résistance, la cité ouvre ses portes à l'envahisseur. Les premiers jours de l'occupation sont marqués par l'exécution des descendants de Dorasar ainsi que de tout ceux qui tentent de s'opposer aux nouveaux maîtres des lieux.

Les Pavisites actuels sont donc très marqués par l'influence sartarite. Ils ont aussi pris l'habitude de ne pas s'engager activement dans les conflits, préférant garder une stricte neutralité jusqu'à ce que les événements les obligent à prendre partie. L'occupation lunaire commence à provoquer de fortes scissions au sein de la population.

Globalement, les Pavisites forment un peuple ouvert aux étrangers. Ils ont cependant tendance à développer une certaine morgue, fiers d'être des hommes civilisés au milieu de barbares vivant sous des tentes.

Un culte : Pavis



Pavis avait des liens avec les elfes et les nains, et il fut un exceptionnel bâtisseur. Les runes qui lui sont le plus communément associées sont celles de la Terre, de la Stase, de l'Harmonie et de l'Homme.

MYTHE ET HISTOIRE

L'histoire du culte de Pavis est synonyme de l'histoire de l'homme lui-même ainsi que de celle de sa cité. Mi-homme, mi-elfe, Pavis naquit il y a 800 ans de cela durant le développement de l'Empire des Amis des Wyrms. Adulte, il suivit l'enseignement dispensé par les dragons alors présents dans l'Empire et parvint à animer la Statue Sans Visage. C'est alors qu'il rencontra le nain Cloussilex et qu'il apprit à maîtriser les arts liés à la pierre. Après avoir vaincu Waha, il utilisa la médecine aldryami pour le soigner, puis il enseigna cet art au peuple nomade. Lorsque la magie troll isola la cité qu'il avait créée, de violents conflits opposèrent les trolls aux derniers humains, elfes et nains encore présents. Seules les pratiques du culte de Pavis leur permirent de survivre jusqu'à la réouverture de la Ruine.

Lors de l'arrivée des Sartarites, le haut prêtre de Pavis et celui d'Orlanth passèrent un accord et s'attribuèrent respectivement le contrôle du sol et de l'air de la nouvelle cité. Sous l'occupation lunaire, le culte de Pavis fut activement supporté par les envahisseurs, désireux de le voir intégrer leur panthéon. Nombreux furent les adeptes d'Orlanth qui y trouvèrent refuge après que la pratique de leur religion fut officiellement découragée.

NATURE DU CULTE

Le culte de Pavis est une religion urbaine. Il s'agit essentiellement de l'adoration du fondateur de la cité, et de la croyance que cette adoration renforce la cité elle-même. En cela, ce culte est très proche de ceux de la Déesse Rouge dans l'Empire lunaire ou de Sartar dans son royaume.

Le culte repose sur la ferveur des habitants de la cité et, de ce fait, nombreux sont les adorateurs de Pavis qui vénèrent d'autres dieux plus liés à leur héritage culturel.

Comme bien des cultes urbains, celui de Pavis a, de bien des manières, une fonction plus politique que spirituelle. Il agit comme un parfait médiateur social, racial, religieux et politique.

Ce culte entretient de bonnes relations avec les dieux nomades, ce qui n'est certainement pas le cas avec les adeptes de Taureau Tempête ou les fanatiques de Jaldon qui ruinèrent l'ancienne cité.

ORGANISATION

Ce culte n'a, traditionnellement, qu'un unique grand prêtre (nommé Fils de Pavis) spécialisé dans la divination, et six prêtres (nommés Filles de Pavis) chargés des affaires courantes du temple. L'une des Filles est toujours membre du culte de Cloussilex en mémoire de la fille de Pavis qui épousa le nain. Ces titres sont honorifiques et accordés sans distinction de sexe.

Le jour saint de chaque semaine est consacré à de nombreuses célébrations spécifiques à chaque quartier de la ville. Le jour sacré du culte est le jour saint durant la semaine de la fertilité de la saison de la terre. En ce jour, le grand prêtre est rejoint par un grand prêtre de Waha en mémoire de la guérison du dieu. Un sort de soin est alors transféré entre les prêtres afin de renforcer de manière magique et physique le souvenir de l'accord qui permit finalement à la cité de Pavis d'exister dans les plaines de Prax.

N'importe qui peut joindre le culte, même des adorateurs d'autres dieux. Les membres laïques doivent s'engager à défendre la cité et s'acquitter de taxes pour l'entretien du temple. Seuls les membres du culte peuvent devenir citoyens. Enfin, ils peuvent avoir accès à des cours de maçonnerie et à des entraînements de combat au marteau.

Les initiés doivent être nés à Pavis et avoir été membres laïques durant une saison au moins, cependant, des rites d'adoption existent pour les non-Pavisites. Ils ne peuvent vénérer que Pavis et des dieux amis.

Il n'y a pas eu de champion de Pavis depuis la mort de Balastor il y a 400 ans de cela. Tous les individus ayant essayé ont été tués par les trolls. La tranquillité de la nouvelle Pavis peut laisser espérer l'arrivée d'un nouveau champion. Les conditions particulières de la vie à Pavis font qu'il devra être un guerrier, mais aussi un grand maçon s'il veut pouvoir assurer son avenir politique et social. Enfin, il devra rester dans Pavis ou dans la Ruine, sauf si le grand prêtre lui demande d'accomplir une mission à l'extérieur pour le compte du temple. Il était autrefois le commandant des Survivants de Pavis, disparus depuis l'arrivée des Lunaires. Si un nouveau champion apparaissait, il se verrait probablement remettre un poste de commandement dans la Garde Royale. Enfin, l'ancienne demeure ancestrale des champions dans la Ruine est désormais un temple de Zorak Zoran.

L'administration de Pavis

LE CONSEIL DE PAVIS

Sous l'influence très ordonnée du culte de Pavis, la cité est depuis longtemps dirigée par un conseil municipal regroupant des membres d'origine diverse et par un maire élu.

Le conseil dirige toute l'administration de la ville et la garde pavisite. Ses membres sont surtout issus de la classe marchande et le principal souci du conseil est donc de garantir le commerce et de favoriser le développement économique de la cité. La tendance au sein du conseil est plutôt conservatrice et son but est donc généralement de maintenir l'équilibre des prix pour garantir des profits stables.

Le Conseil de Pavis nomme les juges et peut déléguer une autorité temporaire à des « commissaires » (chargés, par exemple, de mener des négociations avec les nomades ou une autre faction non représentée

dans le conseil). Le conseil relève les taxes, contrôle la distribution de la nourriture, maintient la paix et la propreté dans les rues de Pavis, autorise et dirige les constructions de bâtiments, organise les festivités municipales, etc.

Le maire est élu tous les cinq ans par tous les citoyens pavisites qui font la démarche d'aller voter. Le maire peut nommer des officiers municipaux et il doit superviser leur travail qui va de l'enregistrement et de la perception des impôts jusqu'à la gestion des greniers, en passant par la coordination des efforts de la patrouille lunaire et de la garde pavisite.

Trois factions principales s'affrontent au sein du conseil :

- Les **Impériaux**, dirigés par Hallarax Belle-voix, acceptent l'occupation lunaire et veulent en tirer parti autant que possible. Les rumeurs de détournement de fonds qui ont suivi le départ précipité de l'ancien maire, Grondil Couvre-feu, ont contribué à discréditer quelque peu cette faction.
- Les **Pacifiques**, dirigés par Kollî l'Honnête, veulent éviter tout type de conflit et préfèrent attendre plutôt que de précipiter les choses. Contrairement aux deux autres factions, ils restent assez hermétiques aux notions d'économie moderne apportées par les lunaires.
- Les **Libres**, dirigés par Brygga Languecisaille, supportent mal les taxes lunaires et le favoritisme des autorités impériales envers les marchandises et les commerçants lunaires. Les Libres, malgré tout, ne sont pas des rebelles : s'ils sont opposés à l'Empire, c'est surtout pour préserver leurs intérêts financiers.

L'ASSEMBLÉE DU PEUPLE

Pour des questions précises, le maire peut rassembler l'Assemblée du Peuple, constituée par tous les citoyens pavisites officiellement enregistrés. L'Assemblée se réunit au moins une fois par saison pour la présentation des nouvelles lois et mesures adoptées par le Conseil.

Depuis l'occupation lunaire, tous les citoyens lunaires ayant résidé en ville pendant au moins sept semaines sont d'office considérés comme des citoyens pavisites honoraires et, moyennant le versement d'un droit d'entrée, ils obtiennent le droit de participer pleinement aux Assemblées du Peuple.

L'Assemblée du Peuple n'a pas de véritable pouvoir mais les avis qu'elle rend sont généralement suivis de près (au moins en apparence) par le Conseil de Pavis et le maire, qui ne veulent pas s'opposer de manière frontale à la majorité de la population.

Le culte de Pavis a une influence énorme sur les votes de l'Assemblée du Peuple et les lunaires pensent que c'est ce contrôle centralisé qui a permis à ce système « démocratique » de fonctionner avec autant de stabilité au fil des ans.

LES MILICIENS DE LA GARDE PAVISITE

La ville entretient une force de vingt-cinq miliciens chargés de surveiller les portes, de faire la police dans la ville et, en cas de mobilisation générale, de diriger les efforts des recrues. Ces miliciens font partie de la Garde Royale de Pavis.

La ville a généralement d'autres hommes à son service pour assurer l'ordre : quelques mercenaires et une quarantaine d'adjoints assurant un service à temps partiel dans la garde (notamment dans la cavalerie zebre) au titre de leur engagement dans le culte de Pavis. Ces hommes sont principalement utiles quand il s'agit d'intervenir dans les fermes et les propriétés voisines de la ville.

En cas d'attaque et de mobilisation générale, la garde rassemblerait un millier d'hommes en état de prendre les armes et de défendre leur ville, sans compter les trolls et les trolliniens de Jorjar le Vif.

En effet, quand Jorjar a été nommé Sergent de Pavis par Jotoran, il a fait venir d'Adari un petit détachement de trolls. Ces Uz sont peu appréciés par la population et sont totalement loyaux à Jorjar, qui les

utilise pour extorquer des fonds à quelques commerçants en échange d'une protection « rapprochée ». Ce racket est minime comparé aux services que rendent les trolliniens de la garde de nuit, qui patrouille la ville dès le coucher du soleil.

La garde est, depuis l'occupation lunaire, subordonnée en partie aux forces lunaires : l'ordre public est, en quelque sorte, un domaine partagé entre les deux forces. En cas de problème, les patrouilles lunaires peuvent choisir d'intervenir ou de laisser à la garde pavisite le soin de régler l'incident. Cette situation ambiguë ne contribue pas à réduire l'insécurité dans les rues de Pavis.

Recensement des principaux adeptes (prêtres, seigneurs runiques, chamans, etc.) résidents à Pavis

Cultes lunaires	18	Humakt	3
Danfve Xaron	1	Issaries	3
Deezola	1	Lhankor Mhy	3
Étyries	1	Odayla	1
Irripi Ontor	3	Orlanth	4
Jakaleel	1	Ourox	1
Makabéus	1	Vinga	1
Teelo Norri	2		
Uléria	2	Cultes nomades	16
Yanafal Tarnils	6	Culte des Ancêtres	8
		Eiritha	3
Cultes célestes	10	Taureau Tempête	1
Busérian	2	Waha	4
Doubadath	1		
Lokarnos	1	Cultes locaux	24
Yelmalio	5	Cloussilex	4
Yélorna	1	Croc Noir	3
		Lanbril	4
Cultes héortiens	35	Pavis	7
Argan Argar	4	Zola Fel	6
Bamtar	1		
Chalana Arroy	4	Autres	12
Ernalda	10		

FALTIKUS LE BON, GRAND PRÊTRE D'ORLANTH L'AVEUTUREUX

Faltikus est arrivé avec l'armée lunaire et il s'est installé aussitôt comme prêtre d'Orlanth. De fortes rumeurs prétendent qu'il serait un illuminé, mais bien qu'il n'y ait aucune preuve, la plupart des fidèles d'Orlanth qui fréquentent son temple s'en méfient comme de la peste. D'un autre côté, ils n'ont aucun autre prêtre vers lequel se tourner, ils continuent donc à assister à ses offices.

Bien que les autorités lunaires n'encouragent pas l'adoration du panthéon orlanthi, il semble que si ce culte doit perdurer, elles préfèrent que cela se passe sous le contrôle de Faltikus qui a toujours eu une attitude plutôt amicale.

BENDRATH, FILLE DE PAVIS ET DE CLOUSSEIX

Bendrath est l'un des plus jeunes prêtres du temple de Pavis. C'est un aventurier originaire de la Vieille Ville, qui a passé la majeure partie de sa vie à explorer la Ruine. Il rêve de voir un jour la Ruine redevenir fréquentable et de pouvoir enfin assister à la renaissance de la gloire de l'ancienne Pavis.

Bendrath a toujours refusé de prendre une part active dans la politique de la ville, il n'a par conséquent que peu de rapports avec les occupants lunaires. Obnubilé par la Ruine, il ne semble prêter que peu d'attention aux affaires quotidiennes de Pavis.

Il est à l'origine de nombreuses expéditions et il est connu qu'il lui est même arrivé d'en financer quelques-unes sur ses propres ressources.

CYRILIUS HARMONIUS, FILLE DE PAVIS

Cyrius a grimpé rapidement au sein de la hiérarchie du temple de Pavis, aidé par ses nombreuses amitiés au sein de l'administration lunaire.

D'origine pavisite, il a vécu quelques années dans la passe du Dragon sous contrôle lunaire. Il est ensuite revenu chez lui en compagnie de l'armée d'invasion. En temps qu'initié de Pavis, il passa alors tout son temps au temple et devint rapidement un maçon réputé. Benderrin et Fleeter Nemm furent rapidement obligés de le nommer prêtre.

Actuellement, Cyrius supervise de nouvelles constructions militaires dans la Zone des Zèbres. Les trolls en sont vivement irrités, estimant que les humains commencent à devenir bien trop nombreux dans cette région de la Ruine.

Cyrius est aussi le principal agent de liaison entre la tribu zèbre et la Garde Royale de Pavis.

BILKAR, FILLE DE PAVIS

Bilkar est le fils de l'une des plus vieilles familles originaires de l'ancienne Pavis. Sa dévotion à la cité est sans équivoque et il n'a acquis sa position que par un travail acharné et méticuleux, bien plus que par un quelconque talent naturel ou par ses talents politiques. Bien que plus âgé que Bendrath, il officie à un rang moins élevé dans la hiérarchie du temple.

Bilkar est un fonctionnaire dans l'âme. Dénué de tout esprit d'initiative, de toute volonté politique propre, ou de toute idée originale, il suit les hommes qu'il estime le plus à même de guider sa cité sur la bonne voie.

BROOSTA, FILLE DE PAVIS

Broosta est actuellement la seule femme à prétendre à la position de Fille de Pavis. Elle est en très bons termes avec les prêtres du temple de Lhankor Mhy, et elle passe la plupart de son temps libre dans la bibliothèque de ce temple à étudier des textes oubliés traitant de l'ancienne gloire de Pavis.

Elle est l'épouse de Fleeter Nemm et elle partage sa passion pour l'étude de l'ancienne grandeur de la cité. Broosta n'est que peu impliquée dans le jeu politique de la cité. Elle se désintéresse ouvertement des affaires séculaires du temple de Pavis pour se consacrer à des tâches plus spirituelles, ou à des recherches personnelles sur l'histoire du temple et de la ville.

LA BASSE VILLE

La Basse Ville, quartier des occupants lunaires

BÂTIMENTS

Les habitations originelles des fermiers étaient construites en torchis et en briques rudimentaires. De grande taille mais peu résistantes, elles avaient tendance à s'effondrer. Quand la construction de l'actuel quartier fermier commença, plusieurs habitants choisirent d'y déménager. De nouveaux colons s'installèrent dans la Basse Ville, et entamèrent des travaux pour la reconstruire, lui donnant ainsi sa forme actuelle, avec des bâtiments plus solides qu'autrefois. Les styles se mélangent, mais les influences lunaires (dara happienne, kostaddi et carmanienne notamment) sont de plus en plus apparentes.

AMBIANCE

Lors des premières décennies qui suivirent la fondation de la Nouvelle Pavis, la Basse Ville était habitée par les fermiers locaux qui recherchaient la protection de Dorasar. Leur basse extraction les obligeait à vivre dans un quartier plus bas que celui des marchands de Richemont.

Mais depuis une dizaine d'années, le quartier connaît un nouvel élan car il est devenu le « quartier rouge » et il est animé par la vie des soldats et des marchands lunaires. L'ambiance de ville de garnison est surtout sensible quand Pavis accueille des convois de colons ou des troupes de relève en transit vers le Sud.

Rumeurs

Les diamants du duc Raus

La collection de bijoux qu'il conserve à Pavis serait composée de faux et il espérerait qu'on les lui dérober pour ne pas avoir à expliquer à sa famille qu'il a dilapidé une part de son héritage.

Un bâtard de Sor-Eel

Récemment arrivé en ville, il s'apprête à demander au gouverneur la reconnaissance de sa filiation. D'après d'autres rumeurs, il s'agit d'un héortien bien placé dans la résistance contre l'envahisseur lunaire.

Le commandant de la caserne

Antonius Merrissar est un homosexuel notoire. C'est pour cela qu'il tiendrait à infliger lui-même les châtements corporels aux jeunes hoplites. Les autorités lunaires n'y voient rien à redire mais les juges yelmaliens, moins tolérants, envisagent d'ouvrir une enquête.

VIE QUOTIDIENNE

Les habitants du quartier achètent à manger au marché fermier, même s'ils se rendent aussi à celui de la Vieille Porte et de la Porte de l'Ouest, où la population est moins entassée. Les gardes lunaires, qu'ils soient en service ou non, ont pris l'habitude de se rassembler là. La bande de criminels locale, les « Bâtards Rouges », dresse contre elle une large partie de la population, soucieuse de ses maigres biens. Certains n'hésitent pas à servir d'informateurs à la garde afin de contrer ses exactions, malgré les risques encourus.

Événements

Pax lunara

En plein milieu d'une interpellation, un fanatique pacifique de la Lune Blanche s'interpose devant une patrouille lunaire et les exhorte à jeter leurs armes. Ce semeur de trouble est un puissant noble impérial en route vers les colonies. Sor-Eel lui affecte une « garde d'honneur » pour éviter d'autres incidents.

Pour l'amour de la Déesse

Pour fonder un orphelinat, Berene Pavalava, prêtresse de Teelo Norri, reçoit, en vertu des lois impériales, le droit de prélever des péages aux portes de Pavis pendant une semaine. Elle lance une grande campagne de charité parmi tous les habitants. Bien sûr, les lunaires se doivent de montrer l'exemple.

Un convoi exceptionnel

Une caravane très importante fait étape à Pavis : des troupes fraîches pour relever les garnisons de la vallée et de nouveaux colons pour développer les concessions. Mais l'enthousiasme n'est pas de la partie : les soldats affectés à Corflou sont ici pour des raisons disciplinaires et la plupart des colons sont des repris de justice qu'on a envoyé loin de l'Empire pour refaire leur vie. Les incidents se multiplient et la tension monte dans la Basse Ville.

Les hauts lieux de la Basse Ville

LES CASERNES LUNAIRES

Ces casernes sont d'aspect misérable et ne font pas honneur à la grandeur de l'Empire lunaire. Mais elles sont néanmoins très fonctionnelles, et leurs fortifications dissuaderaient même des bandes de pillards trolls. La vie y est des plus austères. Bon nombre de nobles envoient leur descendance à Pavis afin d'aguerir leurs corps ainsi que leurs esprits, et les officiers qui dirigent la caserne ont été choisis pour leur rigueur et leur absence de compromis. Les casernes possèdent un chenil regroupant plus d'une quarantaine de chiens de guerre. Ils sont tellement féroces qu'une punition couramment employée par les gradés consiste à ordonner à l'insubordonné de nettoyer les chenils. Ceux-ci, ne reconnaissant pas leurs maîtres habituels, occasionnent généralement une belle frayeur au bleu qui s'aventure dans les cages. Heureusement que les chaînes sont suffisamment courtes et solides !

LE CONSULAT LUNAIRE

Ce bâtiment flambant neuf jouxte les casernes. Il a pour but de faciliter la vie aux lunaires de Pavis en leur faisant connaître toutes les mesures de favoritisme mises en place par l'occupation. Beaucoup de marchands d'Étyries viennent y remplir les formulaires d'exemption de taxes et la plupart des « touristes » lunaires peuvent facilement y engager une escorte de soldats impériaux à moindre coût.

LA RÉSIDENCE DU DUC RAUS DE RONE

Le dirigeant des colonies lunaires du sud de la vallée garde une propriété à Pavis. Il arrive que la femme et la fille du Duc viennent passer quelques semaines à Pavis pour se détendre. Mais en leur absence, la demeure est relativement peu protégée. Elle recèlerait pourtant de précieux trésors de famille, notamment un artefact lunaire et une magnifique collection de bijoux.

Auberges et tavernes

Le fin gourmet

Cette auberge, tenue par le célèbre Érigio, propose la meilleure tablée de toute la cité. Les personnalités les plus importantes se pressent dans ses alcôves. Même les prêtres réputés les plus stricts, comme Hétaëra Thessen ou encore Hamasti, lui font parfois l'honneur de leur présence. Des salles discrètes sont réservées à ces clients privilégiés. La sécurité de l'auberge est assurée par des Sables sédentaires à la loyauté grassement rémunérée.

La Plume Soyeuse

Située dans un des voisinages les plus huppés de la basse ville, *La Plume Soyeuse* est une auberge de haute tenue, gérée par Dame Yssandra, la veuve d'un général lunaire. Les aventuriers les plus fortunés l'apprécient pour ses repas de qualité et ses lits, dont la douceur est attribuée, selon la légende, à leur confection en plumes de durulz prélevées sur des volontaires payés à prix d'or.

À L'Allume-Lune

Cette auberge, tenue par des Lunaires mise avant tout sur la tranquillité et la propreté de ses locaux. On peut généralement y boire un vin blanc lunaire exceptionnel que le tenancier se procure par des moyens inconnus.

L'auberge de la corne de sable

Cet établissement, fréquenté principalement par des citoyens lunaires de passage, a un bon rapport qualité-prix : les tarifs sont très bas, la nourriture est moyenne mais les boissons sont de mauvaise qualité. Par contre, il n'y a pas de salle commune et les chambres individuelles (et doubles) sont toutes bien tenues et sûres, chacune avec sa propre porte fermant à clé.

L'auberge du Roseau

Nommée ainsi en raison de sa construction surprenante en jonc du Zola Fel, cette auberge a néanmoins toujours résisté aux intempéries les plus violentes sans jamais être endommagée. C'est le lieu de rencontre privilégié des marchands nomades de la cité, notamment de ceux qui empruntent la voie fluviale. Des entrepôts les joutant leur permettent de stocker temporairement leurs marchandises ; quand à l'auberge, elle leur permet de prendre un repas bien mérité avant de se rendre au marché. *Le Roseau* est tenue par un couple de canards, Kador et Kadal. Une aïeule particulièrement douée en magie entretient l'auberge avec des sorts de protection, et tue dans l'œuf, avec son caractère réputé acariâtre, les disputes animées surgissant parfois entre nomades d'ethnies différentes.

Le repos du hoplite

Cette taverne spacieuse, située juste en face des casernes, est le rendez-vous privilégié des plus jeunes hoplites de l'armée lunaire, qui n'ont guère d'autres distractions au sein de la ville. Le patron, Engard Kursev, a même pris l'habitude d'organiser des paris (courses de mille-pattes, concours de bras de fer...) qui engloutissent la majeure partie de la solde des bleus. Les jeunes engagés étant très bavards, ce lieu est un endroit idéal pour recueillir maintes rumeurs sur la sécurité de la cité, mais encore faut-il séparer le bon grain de l'ivraie.

Barrique de Bière

Cette taverne fréquentée par des militaires lunaires vétérans est tenue par l'Orlanthi éponyme. Nul ne se doute que Barrique de Bière, affable et effacé, sert en fait d'informateur bien placé à la résistance orlanthi présente à l'intérieur de la ville. Les habitués le prennent pour un homme dénué de caractère et n'hésitent plus à parler de la sécurité devant lui, son vin lourd et très alcoolisé n'aidant pas non plus à la retenue.

L'occupation lunaire à Pavis

LES FORCES D'OCCUPATION

La première armée d'occupation comprenait un nombre de soldats beaucoup plus important que l'actuelle, qui s'est réduite au fil des années à une peau de chagrin. Ce sont les nombreux problèmes d'approvisionnement qui poussèrent de nombreuses troupes à se retirer et à retourner au sein de l'Empire, avec l'accord tacite de l'Empereur Rouge qui n'estima pas nécessaire qu'une armée aussi imposante soit assignée à une région jugée pacifiée.

Dans les années 1611-1620, Pavis et Prax en général connurent une telle tranquillité qu'il fut question de réduire encore plus la garnison, mais les troubles postérieurs rendirent impossibles ce redéploiement.

Trois régiments de l'armée régulière, plus quelques troupes de mercenaires, sont assignés à la protection de la cité. Ces unités sont la Phalange de Marbre, une unité d'infanterie lourde composée d'hoplites ; les Boucliers d'Argent, une unité d'infanterie légère ; et les Lanciers Antilopes, un régiment de cavalerie lourde chevauchant de grands sables similaires à ceux des Praxiens. Les troupes de mercenaires comprennent un contingent de dragonewts composés de natifs de la Grande Ruine qui alternent entre eux leur présence dans l'unité, et des guerriers monteurs de sables et de zèbres originaires de la région.

La plupart des soldats de ces unités sont placés aux extrémités nord et sud de la vallée, dans de petites fortifications, ou assurent des patrouilles régulières à la frontière. Seul un tiers de chaque régiment reste en permanence à l'intérieur, dans l'enceinte de la ville. Les soldats vivent alors au sein de casernes fortifiées ou improvisées, ou encore dans des appartements loués par l'administration militaire. Certains citoyens, par devoir ou encore par amitié, décident aussi d'en accueillir gracieusement chez eux, avec l'arrière-pensée que leur présence dissuade les voleurs ou autres criminels de s'attaquer à eux.

Un autre tiers de chaque régiment pourrait atteindre la cité en moins de 36 heures. Il faudrait au pire une semaine pour que l'ensemble du régiment soit rassemblé. Ainsi, en l'espace d'une semaine, un corps composé des trois régiments complets et des mercenaires pourrait être prêt à défendre la cité. Des mercenaires, rapidement embauchés à Pavis, pourraient servir d'appoint. Au total, tout assiégeant se verrait opposer environ quatre mille hommes, en comptant la garde levée par la cité elle-même.

LE TEMPLE LUNAIRE

Les affaires religieuses de l'Empire lunaire sont considérées comme inaccessibles aux simples dirigeants politiques et militaires. Du moins, c'est ce qu'affirment tout haut les prêtres des différents cultes. Ainsi, à Pavis, les prêtres du temple des Sept Mères refusent d'avouer de quelconques liens avec la politique du seigneur Sor-Eel et de ses laquais. En réalité, ils sont suffisamment sages pour, si nécessaire, coopérer avec le gouverneur de la ville, ainsi qu'avec certains autres cultes présents (mais en aucun cas avec les prêtres orlanthi, l'antagonisme avec eux étant tout ce qu'il y a de plus réel et sincère). Plus que quiconque, les prêtres du temple lunaire s'impliquent dans de sombres machinations politiques afin d'acquérir plus de pouvoir, qu'il soit mis au service des dieux ou bien pour certaines ambitions personnelles.

Le temple est administré par six prêtres ainsi que par un seigneur runique. La plupart d'entre eux possèdent aussi des charges civiques. Ces devoirs sont décomptés du temps passé à leurs tâches séculaires quotidiennes.

L'AUTORITÉ LUNAIRE

Officiellement, Sor-Eel, Comte de Prax, commande toute la région au nom de l'Empereur rouge. Mais dans les faits, le gouverneur de Pavis est loin d'avoir tous les pouvoirs. Le désert est globalement aux mains des nomades, tout au moins là où les nomades s'établissent. Les oasis sont généralement des terrains

Les directives de l'occupant

*Délivrées par la commission de l'armistice,
conformément aux vœux de Notre Dame Écarlate :*

- 1- Quiconque sera convaincu d'un acte de violence à l'encontre de la personne ou des biens d'un citoyen lunaire ou d'un allié de l'Empire sera crucifié sur la place publique.
- 2- Toutes les tavernes, auberges ainsi que les salles de spectacle doivent être fermées à minuit. Aucun citoyen ne peut se trouver dans les rues après cette heure sans être muni d'un laissez-passer.
- 3- Tous les maîtres d'armes, salles d'armes ainsi que leurs étudiants doivent être enregistrés auprès des autorités lunaires.
- 4- Tous les aventuriers qui arrivent en ville doivent se faire enregistrer par les autorités lunaires aux portes.
- 5- Tous les aventuriers désireux de s'aventurer dans la Grande Ruine doivent :
 - a) Déclarer leur départ au siège de l'autorité lunaire en indiquant leurs objectifs et leur heure de retour estimée.
 - b) Verser aux autorités lunaires une taxe dont le montant s'élève au dixième des richesses récupérées à l'intérieur de la Grande Ruine, hormis cent lunars par membre de l'expédition.
 - c) Déclarer et apporter pour inspection au quartier général lunaire tous les artefacts magiques trouvés durant l'expédition.
 - d) Fournir aux autorités lunaires les cartes des zones explorées.
- 6- Le temple d'Orlanth, qui constitue un foyer de sédition, restera indéfiniment fermé.

Signé par

Son Excellence le seigneur Sor-Eel, comte de Prax et gouverneur de Pavis
 Jotaran Épée-longue, administrateur en chef de Pavis
 Hetaera Thessen
 Fleeter Nemm
 Thandren Pied-bot
 Faltikus le Bon
 Hallarax Belle-Voix

neutres. Seule Bouillon de Lune a une garnison permanente. Quelques patrouilles lunaires parcourent le désert et la vallée des berceaux pour rappeler aux habitants qui commande.

En fait, Sor-Eel a dû établir un équilibre avec les pouvoirs en place : il laisse le Comté du Soleil gérer ses affaires, il ne s'intéresse pas spécialement au Comté de Pavis et il doit composer avec les autorités pavisites pour la gestion de la ville.

Au final, Sor-Eel a plus de devoirs que de pouvoirs : il est responsable de la stabilité de la région, il veille au développement commercial de l'axe fluvial, il gère le déploiement militaire dans tout Prax, il doit surveiller les fouilles de la Grande Ruine, etc.

Cela dit, la puissance de l'Empire est suffisante pour que Sor-Eel puisse imposer un grand nombre de règles et de lois favorisant les Lunaires. Le tout est de parvenir à établir ces privilèges et à maintenir ces avantages sans provoquer de soulèvements car Sor-Eel n'est pas en mesure de pacifier par la force toute la région. C'est aussi la raison pour laquelle des répressions préventives sont parfois nécessaires : Sor-Eel n'hésite pas à ordonner des crucifixions de masse quand des activités anti-lunaires avérées ont été commises.

L'équilibre des pouvoirs que Sor-Eel construit est autant celui de la diplomatie que celui de la terreur.

Compte-rendu de la patrouille mobile du Jour Divin/Fertilité/Feu 1619

Aube : Intervention à la Vieille Porte et interpellation d'un étranger suspect refusant de s'identifier. L'homme, de taille moyenne, cheveux blancs et yeux jaunes, s'est laissé conduire sans résistance et a été déferé à la prison.

Matinée : Appel sur Richemont et constat d'effraction dans la demeure dite « Le Château Dormant » possédée par la famille Dandrill. Les victimes procéderont à un inventaire des objets dérobés et iront enregistrer leur déclaration de vol auprès des officiers municipaux.

Matinée : Émeute au marché des fermiers. Nous avons laissé la garde pavisite intervenir sans réagir car cet incident semblait être une diversion pour nous détourner de la surveillance du Marché du Fondateur.

Après-midi : Découverte d'un corps mutilé dans la Mauvaise Rive. Aucun témoin. Le cadavre étant impossible à identifier, il a été remis au temple d'Irripi Ontor pour divination. L'affaire est classée en l'attente d'éléments nouveaux.

Après-midi : Intervention dans la Zone des Zèbres suite à un incendie, puis patrouille dans les environs de la Grande Ruine. Élimination d'un escargot-dragon et d'un broo à tête de lapin. Deux groupes de créatures volantes non-identifiées, en plein combat, sont aperçues au loin au dessus des bastions trolls.

Nuit : Incident chez Lilina la Crieuse. Nous avons renvoyé les trolliniens de la garde de nuit à leur patrouille et nous avons dispersé les contrevenants aux couvre-feu. Deux fauteurs de troubles, choisis parmi les récidivistes, ont été mis en cellule pour la nuit.

FORMULAIRE DE RETOUR DE LA RUINE*Nos louanges à la Lune Conquérante***Destiné à un usage officiel**

Numéro du formulaire :

Date :

Bureau d'enregistrement :

Date de départ :

Scribe/greffier :

Date de retour :

Approuvé Rejeté Dangereux Risque élevé Attention spéciale Autres **I- INFORMATIONS SUR LE GROUPE***Nom**Affiliation politique*

Chef de l'expédition :

Membres du groupe :

.....

.....

.....

.....

Objets magiques trouvés à l'intérieur de la Ruine :

Richesses totales trouvées à l'intérieur de la Ruine :

Objets particuliers trouvés à l'intérieur de la Ruine :

II- INFORMATION SUR LES OBJECTIFS

Objectifs géographiques initiaux :

Races et temples qui seront probablement rencontrés :

Objectifs principaux de l'expédition :

À contacter en cas d'urgence :

III- RÉSULTATS DE L'EXPÉDITION (À COMPLÉTER AU RETOUR)

Déclaration des richesses trouvées (monétaires et autres) :

Déclaration des objets magiques ou particuliers :

Heure de retour (heure actuelle) :

Nom et niveau de compétence du cartographe :

(joindre la ou les cartes effectuées)

IV- INFORMATIONS PERSONNELLES

Noms des membres de l'expédition tués ou mutilés

(utiliser les feuillets supplémentaires si nécessaires) :

.....

Déclaration des richesses monétaires perdues :

Déclarations des objets magiques ou spéciaux perdus :

Créatures, objets et lieux particuliers rencontrés

(utiliser les feuillets supplémentaires si nécessaires) :

.....

Je jure solennellement, dans la crainte du courroux de (votre dieu)....., et dans le profond respect de la Déesse Rouge, que toutes les informations fournies ci-dessus sont justes et précises. Toute violation de ce serment est passible d'emprisonnement ou de mort, selon le Code Militaire Lunaire : Article 35, paragraphe 5.

Chef de l'expédition : .

Le gouverneur lunaire :

Témoin :

Témoin :

LONGUE VIE À LA DÉESSE ROUGE!

Estimation de la population de la vallée des berceaux

(sur la base du recensement impérial de 1617)

Répartition estimée des humains

Nouvelle Pavis	3 500
Grande Ruine	1 500
Comté du Soleil (villes)	1 000
Corflou (ville)	1 000
10 autres villes importantes	5 000
Fermiers	30 000
Pêcheurs	8 000

Total estimé 50 000

Répartition estimée des non-humains

Uz (Grande Ruine)	2 500
Aldryami (Grande Ruine)	1 000
Mostali (Grande Ruine)	200
Dragonewts (Grande Ruine)	150
Broos et chaos (Grande Ruine)	500
Autres (Grande Ruine)	250

Total estimé dans la Grande Ruine 4 600

Newtlings	3 000
Durulz	1 500
Broos	1 500
Babouins	1 000
Autres	500

Total estimé des non-humains 12 000

Les forces en présence

LES BÂTARDS ROUGES

Les Bâtards Rouges est un gang composé d'une vingtaine d'individus, principalement des natifs humains, des nomades sédentarisés ainsi que quelques trolls sombres. Ils se surnomment ainsi entre eux en raison du sobriquet lancé par un bourreau lunaire qui tentait de crucifier maladroitement le corps de l'un d'eux. Leurs activités principales, particulièrement réprimées par l'armée, s'articulent autour de la contrebande d'armes et d'objets de collection recueillis par des aventuriers ou par eux-mêmes à l'intérieur de la Grande Ruine. Impitoyables et durs en affaires, ils ont su nouer des contacts au sein de la population de la Basse Ville, ce qui leur permet de survivre à la répression et même de faire prospérer leurs affaires. Par exemple, l'*Auberge du Roseau* leur réserve une cache en échange de monnaie sonnante et trébuchante, directement redistribuée aux quelques canards de la cité. L'activité secondaire du gang consiste à cambrioler les belles demeures de Richemont et du quartier solaire, particulièrement lorsque des troupes lunaires partent combattre des troubles extérieurs. Les trois trolls de la bande, Gurzuk, Bren'kurk et Korik, sont frères – la terreur des bas quartiers.

LES SOLDATS LUNAIRES

Les troupes d'occupation ne sont pas toujours très tendres avec la population. Il arrive que la patrouille harcèle les petites gens, que les sentinelles exigent des péages ou que des soldats se mettent en tête de « casser du barbare » après leur service. Les « Vétérans », une petite section d'anciens criminels « redressés » par le culte de Danfive Xaron, fait de son mieux pour contrôler ces inévitables débordements. Leur but est de limiter les incidents, mais ils en profitent pour en tirer de petits bénéfices en demandant un pourcentage sur les sommes « réquisitionnées illégalement ».

Les personnages notables

SOR-EEL LE PETIT, COMTE DE PRAX ET GOUVERNEUR DE PAVIS

Seigneur runique de Yanafal Tarnils, Sor-Eel est issu d'une famille noble bien placée dans l'entourage de l'Empereur rouge. C'est un personnage cultivé et impartial, à la personnalité complexe et parfois contradictoire. Fervent admirateur de la culture barbare, il n'hésiterait pas, en revanche, à tout faire pour éradiquer la minorité orlanthi de la cité si elle se rebellait. Mais il respecte chaque habitant de Pavis tant qu'il ne commet aucun acte délictueux.

Originaire de la satrapie de Kostaddi, Sor-Eel a passé les premières années de sa vie dans l'indolence. Mais des troubles dans la région de Sartar l'ont incité à prendre les armes et à partir avec l'armée impériale, par respect des devoirs qu'implique son rang. La guerre l'a tout de suite passionné, non pas d'une fascination morbide pour la destruction mais pour son aspect politique. Il l'a rapidement idéalisée : pour lui une guerre juste et rapide est le meilleur moyen d'arriver rapidement à une paix durable.

Lors des deux décennies passées à combattre l'ennemi orlanthi, il a développé un solide respect pour leurs traditions et leur bravoure au combat. Il a même eu pendant plusieurs mois une liaison passionnelle avec une Orlanthi, qu'il a abandonnée et faite mourir de chagrin, lorsqu'il apprit un jour, de retour d'une campagne militaire, qu'elle avait mis au monde un enfant. Il craignait, en restant auprès d'elle, de s'attirer la foudre de ses pairs qui n'auraient pas manqué, en apprenant la nouvelle, de mettre un terme à l'existence de sa compagne et de son enfant. Il ne s'est jamais remis de ce drame, qu'il continue de considérer aujourd'hui comme son plus grave échec.

Il accueille avec soulagement la proposition de l'Empereur de devenir gouverneur de la cité de Pavis, il y a dix ans. Sa nouvelle fonction lui plut tout de suite, et il n'eut de cesse de travailler depuis pour la prospérité et la tranquillité de la ville. Mais une récente rumeur faisant état d'un homme arrivé récemment en ville et prétendant être son fils a de nouveau jeté le trouble en lui. Ses nuits sont désormais bien tourmentées.

BOR-EEL, PRÊTRE DE YANAFAL TARNILS

Bor-Eel est le demi-frère et le bras droit du seigneur Sor-Eel. Il a consacré sa vie à servir son glorieux aîné avec une dévotion sans faille. Sor-Eel apprécie son inébranlable loyauté et partage avec lui les bénéfices de sa charge – richesse et célébrité.

GIMGIM LE SINISTRE, LE MASQUÉ

Le personnage silencieux qui prétend s'appeler Gimgim (ce n'est pas son vrai nom) dirige toutes les opérations d'espionnage en Prax à et à Pavis. Sa mission consiste aussi à débusquer et détruire tous les ennemis de l'Empire. On murmure qu'il serait un prêtre de Croc Noir, bien que ce ne soit que l'une des nombreuses rumeurs qui entourent cet expert des manipulations politiques.

PORUSA LA PATIENTE, HAUTE PRÊTESSE DES SEPT MÈRES

Porusa est une vieille femme connue pour sa légendaire patience. Elle fut élevée au sein du sous-culte de Deezola. Elle apprécie son travail mais essaie d'éviter toute activité politique, ce qui ne l'empêche pas de défendre avec ardeur la civilisation lunaire. Elle a l'habitude de traiter avec des personnes de son rang.

RADAK, LE CENTURION DE FER

Autre compagnon de Sor-Eel, Radak commande une unité d'élite de cinquante hommes qui forment la garde personnelle de Sor-Eel, et lui servent de gardes du corps. Radak est une Épée active de Yanafal Tarnils.

SITZMAG LUNEROUGE, COMMANDANT DES LANCIERS ANTILOPES.

Sitzmag vient d'une famille noble du lointain Plateau de la Faim. C'est une Épée de Yanafal Tarnils. Il est constamment accompagné par ses lieutenants et sa garde (dont un autre adepte de Yanafal Tarnils).

HUCIPITÈS, COMMANDANT DE LA PHALANGE DE MARBRE

Hucipitès est un Seigneur de Fer de Yanafal Tarnils. Sa suite personnelle comporte un autre adepte du culte du régiment.

BANARYOS, COMMANDANT DES BOUCLIERS D'ARGENT

Banaryos porte les traditionnelles armes et armure de son régiment de peltastes et s'abstient donc de porter une armure digne de son rang, spécialement décorée et plus onéreuse. Sa suite personnelle comprend un adepte de Yanafal Tarnils.

TALA ERRIO, PRÊTESSE DE LA LUNE ROUGE

Choyée, sacralisée, Tala Errio se prépare pour ce qui sera l'apogée de sa vie : son mariage avec le dieu de la cité, Pavis. Elle reçoit ses ordres de l'Empereur Rouge lui-même, mais reste à l'écart des affaires politiques de la ville. L'aura de mystère soigneusement entretenue par ses proches et elle-même entretient toutes les spéculations et rumeurs. Après tout, ne va-t-elle pas se hisser au rang de déesse consort de la ville ?

HÉTAÉRA THESSSEN, PRÊTESSE D'IRRIPI ONTOR

Les fonctions de Hétaéra consistent à faire appliquer les lois. Membre dévoué de son culte, elle siège dans de nombreuses petites commissions municipales avec autant d'ardeur et de talent qu'elle consacre à ses devoirs religieux.

HARNASTI, PRÊTRE DE DEEZOLA

Natif de la cité, Harnasti s'est rapidement rangé du côté des Lunaires lors de l'invasion, et il a depuis prouvé sa valeur au culte. Sa générosité et ses grandes compétences de guérisseur sonnent comme des gages de sincérité et d'abnégation aux yeux de la population.

PHARNASTÈS RUGBAGIAN, ADEPTE D'ÉTYRIES

Ce marchand est issu d'une famille de commerçants tarshites qui se sont établis à Pavis lors de la première vague de colonisation. Il a conclu des marchés avec le temple. C'est un ami de la grande prêtresse. Il est fier de rendre service aux Lunaires, car il en tire des bénéfices pour son culte, sa famille... et l'Empire!

VALERINA LA COLPORTEUSE, PRÊTESSE D'ÉTYRIES ET HAUTE PRÊTESSE DU MARCHÉ

Originnaire de la lointaine passe du Dragon, Valerina est la fille d'un marchand. Elle met désormais son talent au service de la Déesse rouge, dont elle est une zélote, ayant été littéralement illuminée par ses enseignements. Il s'agit d'une femme rusée, équitable, comme tous les marchands. Elle est particulièrement tolérante envers les autres cultures ou croyances de ses collègues marchands.

ANTONIUS MERRISSAR, COMMANDANT DE LA CASERNE

Antonius Merrissar a été promu il y a deux ans. C'est un homme sévère, parfois sadique, qui ne recule devant aucun châtement corporel pour faire rentrer dans la tête des jeunes engagés les idées de rigueur et d'obéissance indispensable – selon lui – au bon fonctionnement des unités qu'il a sous sa responsabilité. Il ferme néanmoins les yeux sur certaines escapades nocturnes des plus jeunes hoplites. Sachant qu'aucun règlement ou châtement ne peut les empêcher de faire le mur, il a tendance à être plutôt fataliste à ce sujet.

DARIUS ORANIUS, HOPLITE À LA RETRAITE

Cet ancien soldat lunaire enseigne le combat à la lance, au javelot ou au glaive, mais il ne dispense ses précieuses leçons qu'aux sujet de l'Empire ou aux sympathisants de l'Idéal Lunaire. Darius est parfois utilisé comme instructeur pour les soldats stationnés à Pavis.

LA RIVE

La Rive, quartier malodorant et mal famé

BÂTIMENTS

Les étals du Marché du Poisson longent une bonne partie de la muraille. Les remparts sont ici plus bas qu'ailleurs et moins surveillés par la ronde, du fait qu'ils surplombent un important dénivelé courant jusqu'au fleuve. La plupart des bâtiments anciens sont comme ailleurs en pierre, mais affichent souvent un état grandissant de délabrement, témoignage de la pauvreté du quartier. Certains ne sont plus que ruines dangereuses et procurent aux connaisseurs un réseau de raccourcis improvisés utiles pour éviter les rues engorgées.

Vu du haut du mur d'enceinte, la Rive est presque un bidonville tant les taudis, les cahutes de jonc et les tentures précaires ont envahi les rues, gênant considérablement la circulation des bêtes et des charrettes. Beaucoup de miséreux vivent entassés dans des bâtisses insalubres. Ces constructions abritent jusqu'à huit personnes dans des surfaces ridiculement petites et les rares commodités sont partagées par une quinzaine de voisins – jusqu'à la cinquantaine d'individus pour les trous les plus sordides ! À la saison

du feu, les odeurs de crasse font concurrence à celles du marché. Par ailleurs, le quartier de la Rive est aussi l'écrin de quelques habitations de qualité bien entretenues, et notamment des somptueuses résidences de la famille Ingilli.

AMBIANCE

Le quartier de la Rive s'étend depuis l'est de la Basse Ville, au nord-ouest, non loin de la Vieille Porte et descend contre la muraille jusqu'à la rue de la Moelle et la Porte du Fleuve, au pied du quartier de Richemont. Quartier pauvre et peu sûr, très orienté sur les activités fluviales et fief de la puissante famille Ingilli, la Rive reçoit une grande variété de produits du Zola Fel et son marché approvisionne Pavis en poissons.

Le quartier doit son nom à la proximité du fleuve des Berceaux qui s'écoule à plus d'une centaine de mètres derrière les remparts et à son marché du poisson qui dispense, ici plus qu'ailleurs, ses effluves si fortes et si caractéristiques.

Certaines demeures cossues mises à part, la Rive est un endroit populaire, misérable et surpeuplé avec le niveau de vie le plus bas de Nouvelle Pavis. En outre, comme pour rappeler à la cité son ancienne réputation de « *Cité des Voleurs* », le quartier est l'un des moins sûrs de jour comme de nuit.

Rumeurs

Hausse des prix

Selon les pêcheurs et les commerçants de la Rive, les Lunaires sont sur le point de doubler tous les tarifs du commerce fluvial avec Adari et Corflou.

Assimilation

La rumeur court dans le quartier que les Lunaires souhaitent marier Zola Fel à leur panthéon afin de gagner un contrôle total sur le fleuve.

Le Rat

Un voleur surnommé le Rat est susceptible de fournir des informations occultes grâce à son réseau d'espions. Il est dit aussi que ce même voleur est un maître et qu'il a le pillage de nombre de maisons cossues sur la conscience.

Le deuil des Ingilli

Des habitants du quartier solaire chuchotent que le chef de la puissante famille Ingilli est décédé et que le secret a été gardé pendant une semaine entière.

Les Praxiens

La rumeur populaire raconte que le fleuve est en permanence au cœur d'une guerre larvée entre les tribus nomades des plaines de Prax.

Les secrets de Zola Fel

On entend parfois dire dans les tavernes de la Rive que nombre d'adorateurs de Zola Fel maraudent dans la Grande Ruine. Leurs recherches portent sur d'anciens artefacts de Zola Fel qui semblent inquiéter le culte.

Manipulation ?

Un membre des Dauphins a raconté que le gang était actuellement l'instrument du culte de Zola Fel.

VIE QUOTIDIENNE

Les matinées sont très animées dans le quartier de la Rive. Beaucoup de pêcheurs se rendent en ville dès le lever du jour pour approvisionner les étalages du Marché aux Poissons – l'une des principales places marchandes de Pavis. La plupart des habitants du quartier viennent y acheter leur pitance quotidienne et se bousculent ensuite près des puits pour y drainer l'eau nécessaire à leurs besoins. Ces lieux de rencontre créent une petite vie villageoise au cœur du quartier. La Rive ne recense que deux puits principaux : l'un situé au beau milieu du Marché aux Poissons et l'autre à la périphérie de Richemont, tout près du Marché de la Viande. Ces endroits très disputés sont bien entendu un lieu de prédilection pour les tire-laines de tout poil. En raison de son voisinage avec Richemont, le Marché de la Viande est tout de même bien plus surveillé par les gardes en armes que le centre de la Rive.

À midi, les plus démunis se pressent à la soupe populaire, où les volontaires du temple de Teelo Norri leur offrent un repas frugal mais quotidien.

La porte du Fleuve est sans conteste la plus discrète de tout Pavis. Débouchant en plein dans le Marché de la Viande, elle s'ouvre vers l'extérieur sur la pente qui mène au fleuve. D'un côté, un sentier difficile conduit au pont qui traverse le Zola Fel, principalement utilisé par les résidents de Mauvaise Rive ou des alentours du fleuve. Les bouchers de Mauvaise Rive l'emploient chaque jour pour se rendre au Marché de la Viande, et beaucoup de nomades forcés de camper à l'extérieur des murs l'empruntent également. Un autre sentier mène jusqu'au temple-barge de Zola Fel et à l'autel voisin dédié à Diros. Non loin de là, on assiste régulièrement au spectacle de ménagères venant laver leur linge au bord de l'eau.

À la tombée de la nuit, la plupart des pêcheurs ont depuis longtemps regagné leurs embarcations. Et tandis qu'à l'hospice échouent les infortunés, l'animation gagne les nombreuses tavernes et auberges du quartier. Les rues sont le théâtre improvisé de la prostitution et des gangs en maraude guettant leurs proies avinées.



Événements

L'accident

Une patrouille de gardes est prise à parti par une bande de gamins des rues, la situation dégénère en émeute.

L'effondrement

Un bâtiment délabré s'écroule pendant la nuit sur les quelques familles qui s'y entassaient. L'événement crée une agitation importante et deux pelotons de gardes tentent de tirer les survivants des décombres.

La maraude

Les membres d'un gang se sont retrouvés près du marché. Violenter le couvre-feu est une forme de rébellion facile et sans risque – surtout dans la Rive. Néanmoins l'ennui fait qu'il vaut mieux ne pas croiser leur route. Ils s'en prennent souvent aux ivrognes mais préfèrent encore quand un poivrot s'occupe de distraire un honnête citoyen, suffisamment longtemps pour qu'il soit délesté de sa bourse.

Le passage

Un gros bonnet de la famille Ingilli chemine accompagné de ses gardes du corps. Ceux-ci sont violents et lui frayent un passage à travers les mendiants.

L'épidémie

Une maladie grave se déclare dans un bâtiment miteux où gisent encore plusieurs clochards ; pour éviter que l'épidémie ne se propage, la garde veut incendier les lieux et immoler les résidents plus morts que vivs, mais le voisinage et Berene Pavalava ne l'entendent pas de cette oreille.



Les hauts lieux de la Rive

LE TEMPLE DE TEELO NORRI

Le temple du culte de Teelo Norri, la déesse lunaire de l'innocence et de la charité, l'une des Sept Mères, est implanté au cœur de la ville, à proximité de la soupe populaire et de l'hospice.

LE TEMPLE DE ZOLA FEL

Le temple mineur de Zola Fel repose sur le fleuve. Il se présente sous la forme d'une grande barge ressemblant aux embarcations de jonc des newtlings.

LES DEMEURES DES INGILLI

L'académie Scharman est située rue Ingilli, non loin du marché. Elle forme les fameux miliciens Ingilli, l'escorte préférée des embarcations circulant sur le Zola Fel. Son but est d'enseigner autant de disciplines que possible aux gens qui partagent les intérêts du clan.

Le grand bâtiment de la guilde du fleuve, très présente dans la vie du quartier et dans les activités économiques de la cité, se tient entre le Marché aux Poissons, en face du puits, et la rue Ingili. On y trouve aussi le siège de l'association Ingili du quartier de la Rive.

Une culture : les Riverains du Zola Fel

Les Riverains, aussi appelés Peuple du Fleuve, sont des humains natifs de la région. Ils étaient là bien avant les Ténèbres et sont établis le long du fleuve Zola Fel.

LES RIVERAINS SÉDENTAIRES

Les Riverains sédentaires sont les moins nombreux; ils représentent à peine un dixième de l'ensemble de la population riveraine et sont établis dans des hameaux de loin en loin sur les berges du fleuve. Leur activité principale tourne autour du fleuve des Berceaux et de ses ressources. La pêche est évidemment très répandue, de même que la vannerie à base des joncs et des roseaux qui envahissent les berges et obstruent les canaux. Ils entretiennent des relations commerciales avec les autres habitants du fleuve, de



Auberges et tavernes

Le Poisson d'Homar

Située en face de l'académie Scharman, cette taverne ouvre ses portes depuis la fondation de la cité et reste étroitement liée à la famille Ingilli.

La Caverne de Croc-d'Or

Cette auberge, sise rue de l'appât, tout près de la soupe populaire, est connue pour la qualité de ses services (deux étoiles) et ses divertissements uniques.

Djo Lo le Bourrin

Cette taverne est le bouge le plus chaud de tout Pavis, un boui-boui où même les trolls descendent se pinter. On y accède par une ruelle couverte perpendiculaire à la rue Ingilli. L'endroit est un vrai coupe-gorge.

L'auberge du Poisson-Flève

Cet établissement plus tranquille se tient rue du fleuve, face à la muraille. On peut y entendre quelques-uns des groupes les plus en vogue de Pavis, dont Hallarax Belle-Voix – chef du mouvement des Impériaux et de la guilde des bateliers.

Le Dauphin Doré

C'est le lieu de rencontre privilégié des gens du fleuve. Située à l'angle de la rue du Nord et du marché du poisson, cette auberge est l'un des lieux où l'on peut entendre Chukan le Baladin.

Pattes de Poisson

Un peu à l'écart entre la première rue et la rue de Gobalt, cette auberge est tout à fait décente et sans histoires.

Pavis à Corflou. Le voisinage de ces agglomérations abrite des communautés riveraines d'environ six cents âmes. Petites, elles ne cessent de se développer là où les produits de la pêche, l'artisanat et le transport fluvial n'ont cessé de gagner en valeur marchande ces dernières années. Avec la croissance économique qui suivit la fondation de Corflou, leur connaissance du fleuve et de ses richesses apporta la prospérité à de nombreux bateliers riverains. Cette promiscuité avec la « civilisation » a cependant légèrement transformé leur mentalité et ils affichent une certaine supériorité, à la fois par rapport aux citadins (surtout à Corflou) parce qu'ils seront encore là après que leurs villes auront périclité, et face à leurs cousins nomades qu'ils jugent un peu trop primitifs. Les Riverains sédentaires et les bateliers sont largement assimilés à la culture barbare dominante de la vallée du Zola Fel.

LES RIVERAINS NOMADES

Les Riverains nomades ont conservé les mêmes structures que leurs cousins installés, mais différent par leur mode de vie, leurs possessions matérielles et leur association au culte de Zola Fel. Ce sont des chasseurs-cueilleurs primitifs qui ne partagent pas la volonté de sédentarisation de leurs cousins et méprisent la douceur (très relative) de leurs habitations. Leur errance suit le cours des saisons et leurs principales ressources sont prélevées à même la terre et par la chasse. Ils ne commercent pratiquement pas avec les peuplades plus civilisées. Quand ils le font, c'est en troquant des peaux contre quelques objets manufacturés ou des provisions séchées. Les chamans de la tribu révèrent Zola Fel comme un esprit et

ne prennent que rarement part aux cérémonies de nature religieuse; le grand esprit du fleuve ne s'en offusque pas et tous les Riverains bénéficient de ses grâces.

Les Riverains migrent en fonction des changements saisonniers et du débit du fleuve. Lorsque l'eau est abondante, ils organisent des campements provisoires dans des huttes précaires tout au long du Zola Fel; dès que le niveau diminue de manière significative, ils descendent vers les marais du delta et la côte Sud. Les insectes géants, les créatures du chaos et les hors-la-loi font de la vie dans les marais un calvaire, mais le Peuple du Fleuve a su adopter différentes stratégies pour se prémunir de ces fléaux.

GOUVERNEMENT

La société riveraine repose sur le clan où l'autorité est équitablement partagée entre les vénérables, les prêtres du fleuve et les membres fortunes à la réputation et aux actions conséquentes. Tous les Riverains parlent le batelier, une langue ancienne connue de tous les pêcheurs le long des fleuves et des côtes méridionales de Génertéla.

DIPLOMATIE

Ayant fait, au cours de l'histoire, l'expérience des mauvais traitements que leur réservaient les gens des plaines et ne montrant que peu d'intérêt pour leurs affaires, les Riverains se méfient des étrangers et ne se précipiteront pas pour accueillir ni même aider un voyageur ou un natif de Prax. D'un autre côté, les Riverains ont des rapports plus neutres vis-à-vis des babouins et d'excellentes relations avec les newtlings et autres races non-humaines de la vallée, du delta et des côtes australes.

RELIGION

Un habitant des terres qui souhaiterait commercer avec le Peuple du Fleuve serait bien avisé de rejoindre le culte de Zola Fel s'il espère nouer des relations cordiales. Par ailleurs, le culte de Zola Fel n'éprouve aucune affection particulière pour Orlanth ou Yelmalió, et cultive une certaine antipathie à l'égard de Waha.

Un culte : Zola Fel



Zola Fel est le dieu du fleuve des Berceaux. Adoré par beaucoup d'habitants de la vallée, c'est une figure incontournable, bien que mineure, du panthéon local. Ses runes symboliques sont l'eau et le mouvement.

MYTHE ET HISTOIRE

Zola Fel est un descendant de l'océan de la Terreur. Né pendant l'invasion du monde par les eaux à l'âge des Dieux, il s'infiltra à l'intérieur des terres, parcourant les forêts de Prax avant que les eaux ne les recouvrent. Quand le chaos détruisit l'Aiguille, beaucoup de dieux marins bondirent dans la déchirure afin d'essayer de la boucher. La plupart furent détruits. L'océan commença à reprendre le dessus et pour l'aider, toutes les eaux du monde se mirent à couler vers lui en prêtant leur pouvoir. Zola Fel entendit l'appel alors qu'il était en haut des monts des Bois de Pierre. Il bondit du sommet vers la vallée et se déversa jusqu'à la mer, traçant ainsi son cours actuel.

Le culte de Zola Fel est resté discret depuis l'arrivée du Temps. Les périodes de trouble furent la Vengeance des Géants et la Mise en Boîte de Féroda pour mettre un terme au pillage des berceaux géants

en route pour la mer. Zola Fel éprouve une haine particulière à l'encontre de Waha pour la pollution qu'il fit subir à sa sœur en la contraignant à emporter au loin les restes du Diable. Quand Pavis arriva, il défit Waha mais chassa par la même occasion les géants amicaux.

Le culte promet à ses morts qu'ils flotteront jusqu'au Cœur de la Mer afin d'y être purifiés avant leur retour au monde. Ce cycle continuera jusqu'à ce que l'esprit soit suffisamment pur pour demeurer au Cœur de la Mer.

Zola Fel est un grand esprit de l'eau et, en tant que tel, il est alternativement considéré comme mâle ou femelle. Il est parfois vu comme un « homme » (le roi patriarche des esprits aquatiques de sa vallée) ou comme une femme (la mère fertile de la vallée).

NATURE DU CULTE

Le culte de Zola Fel est assez inhabituel. La plupart des adorateurs rencontrés sont des humains mais ils ne composent guère plus que le quart des fidèles – les autres étant des races amphibiennes comme les newtlings ou les poissons intelligents. La raison d'être du culte est d'aider le fleuve à s'écouler vivement et proprement, gardant le Vide constamment rempli. Les fidèles fournissent aussi les principaux moyens de transport de la batellerie du fleuve et nombreux sont ceux qui tirent leur gagne-pain de ses eaux avec la bénédiction de Zola Fel. Le culte possède également des liens très étroits avec la famille Ingilli qui règne sur le trafic fluvial.

Les cultes subordonnés ou associés

Kinope

Cette naïade, fille de Zola Fel, incarne pour la plupart des fidèles l'aspect féminin du dieu. Ce sous-culte est lié à celui de Yelmalio par un rituel « mariant » la rivière et le soleil.

Gloubaw Noyeuse

L'esprit servile des repréailles. Elle se manifeste sous la forme d'une ondine agressive et incarne la punition de Zola Fel.

Le Purifié

Symbole des pouvoirs que possède le fleuve pour lutter contre le chaos. Cet ancien broo, dégoûté par sa condition, entreprit une quête héroïque qui le purifia de sa corruption dans les eaux profondes auxquelles Zola Fel le conduisit.

Diros le Batelier

Culte associé de Zola Fel. Cette association date de l'époque où Diros entreprit son voyage de l'Accord pour négocier la navigation de ses bateaux sur les flots des eaux du monde. Les adorateurs aquatiques de Zola Fel jugent cette association superflue mais ceux qui ont besoin d'air pour respirer ainsi que les marchands du culte considèrent le Batelier comme indispensable.

Pavis

Zola Fel échangea amitié et support contre commerce et influence avec Pavis. Depuis cette époque, le culte dépend lourdement des activités fluviales pour ses revenus et les fidèles vivant de la pêche vendent la plus grande partie de leurs prises sur les marchés de Pavis. Ainsi, Zola Fel et lui sont-ils solidement liés.

Zola Fel dédaigne les dieux du ciel comme du feu et n'apprécie pas non plus les dieux des tempêtes pour les vents glaciaux et le gel qu'ils sont susceptibles de lever. Il partage l'alliance de la plupart des fleuves du monde et de son océan paternel.

Les tributaires du fleuve des Berceaux sont pour la plupart des courants de montagnes sans culte. Ces génies sont habituellement des serviteurs de Zola Fel et il veille sur eux en retour.

Les jours saints tombent le jour de l'eau de la semaine du mouvement. Le plus remarquable du calendrier est celui de la saison de la mer, quand Zola Fel est supposé avoir répondu à l'appel des dieux marins. Les fidèles célèbrent ce jour par un pèlerinage du lieu du Bond jusqu'au delta du fleuve.

ORGANISATION

Ce culte majoritairement animiste est influencé par la culture polythéiste. Les « prêtres » sont en fait des chamans qui attirent les esprits de l'eau en leur faisant des offrandes.

Il y avait autrefois trois temples majeurs sur le fleuve. Le premier à l'embouchure. Le second au lieu du Bond où Zola Fel sauta pour entamer sa redescente vers la mer ; c'est désormais l'un des lieux saints les plus importants du culte. Le troisième se tenait dans la vieille Pavis et demeure abandonné depuis la chute de la cité. Avec la construction de la nouvelle ville, un autre temple vit le jour sur une barge amarrée au bord du fleuve.

Chaque temple est supervisé par un prêtre. Tous sont responsables devant le grand prêtre du temple de l'embouchure. On dénombre au total deux temples majeurs, une demi-douzaine de temples mineurs (dont celui de Pavis) et un certain nombre de lieux saints.

Zola Fel accueille la plupart des races au sein de son culte à l'exception des créatures du chaos. Les fidèles sont autorisés à monter à bord des embarcations des rangs plus élevés et c'est le principal intérêt qu'y trouvent la plupart des habitants des terres. C'est une coutume répandue pour un individu souhaitant voyager par voie fluviale que de rejoindre le culte en s'acquittant de la taxe d'un lunar auprès du prêtre local. Il peut ainsi se déplacer sur les eaux pour le reste de la saison sans payer plus que le prix habituel.

L'approvisionnement à Pavis

Il existe deux sources d'approvisionnement mineures et trois sources majeures. La chasse et l'importation de nourritures exotiques constituent les deux premières. Les trois plus importantes sont le grain des fermiers, la viande des nomades et le poisson du fleuve. Chacune de ces ressources est susceptible de fournir entre un quart et les trois-quarts des besoins alimentaires annuels de la cité. Les fluctuations de la production et, par conséquent, des stocks entraînent les autorités de Pavis à acheter et distribuer un fort pourcentage des vivres de la ville, de façon à enrayer les spéculations et à maintenir une certaine stabilité. De fait, ces largesses se payent au travers des taxes et des services rendus à la ville et l'accessibilité à cette nourriture gratuite et nominative est l'un des droits chèrement défendus de la citoyenneté pavisite.

Au temps des moissons, des représentants de la cité écumant les marchés des hameaux et négocient les récoltes et leur transport par voie fluviale jusqu'aux greniers de Pavis. Le blé et l'orge sont distribués aux citoyens et parfois vendus aux boulangers ou aux marchands.

Lorsque les nomades viennent à Pavis pour vendre leurs stocks, leurs chefs commencent par se rendre au Marché aux Bestiaux. Après les négociations, le suivi administratif des transactions et du troupeau jusqu'à la zone d'abattage, au nord-est de la ville et le retour des produits jusqu'au marché de la viande, ils sont achetés par les détaillants, transformés puis mis en vente.

Le poisson disponible à Pavis est pêché tout au long du fleuve, bien que les produits frais demeurent l'exclusivité des pêcheurs officiant dans les environs de la cité. Certains mets raffinés pris à l'embouchure ou au large des côtes sont huilés ou salés à Corflou puis acheminés par voie fluviale jusqu'à Pavis.

Les forces en présence

LES PATROUILLES

La fréquence des rondes est considérablement réduite dans le quartier et les soldats ne se déplacent pas à moins d'une section entière, ce qui génère souvent un climat de tension à leur passage.

La muraille est également moins gardée du fait de la relative sécurité apportée par le dénivelé attendant et le fleuve des Berceaux.

LA MILICE INGILLI

Les miliciens Ingilli, formés par l'académie Scharman, sont une unité de gardes dévoués à l'escorte des embarcations. Ils sont les plus appréciés des marchands, à la fois en raison de leur compétence et du lien très fort existant entre la famille Ingilli et l'activité économique croissante du Zola Fel.

LA BANDE DE CHURCHAK

Churchak le Vif est un trollinet rusé et violent régnant d'une main de fer sur ses congénères arrachés à leur condition dégradante et réfugiés dans les coins les plus sombres du quartier de la Rive. Pas foncièrement active et encore mal organisée, sa bande, par ses actions parfois sanglantes, pourrait bien devenir une plaie non négligeable du quartier. Mais il faut bien avouer qu'elle ne tient qu'à la fougue maligne de son chef.

LE GANG DES DAUPHINS

Les Dauphins forment le principal gang des rues de la Rive. Composés d'une quinzaine de jeunes sous la houlette de leur chef Andor, un raté de trente-sept ans, les Dauphins arpentent le quartier en bande, armés de bâtons et de couteaux, s'impliquant dans maintes bagarres et dévalisant les égarés. Leurs méthodes se limitent souvent au jet de pierres et à la fuite. Les plus jeunes ne sont pas si méchants que ça dans le fond et se consacrent, de jour, à des activités plus banales et plus légales.

L'ASSOCIATION INGILLI DE LA RIVE

Elle rassemble pêcheurs et bateliers du fleuve des Berceaux et son influence s'étend bien au-delà de Pavis et du quartier de la Rive. Elle est très liée au culte de Zola Fel. Tout individu souhaitant tirer son gain des ressources du fleuve est vivement prié de rejoindre ses rangs. Le cas échéant, il risque le courroux des habitants du Zola Fel, fermement alliés aux Ingilli.

La plupart des bateaux construits pour le voyage Pavis-Corflou bénéficient d'enchantements qui sont des dons exclusifs du culte de Zola Fel et l'une des raisons du monopole que les Ingilli sont parvenus à instaurer sur le commerce fluvial.

Les personnages notables

BERENE PAVALAVA

Surnommée la Mère Misère, Berene Pavalava est une prêtresse des Sept Mères qui a dédié sa vie au sous-culte de Teelo Norri. C'est une femme d'âge mûr, ascétique et très pieuse, avec un sens de l'observation très aiguisé lorsqu'il s'agit de magie.

Son temple n'est pas grand mais elle y officie quotidiennement – sauf pendant les jours saints où elle sert au temple principal. Femme inspirée, elle s'occupe activement de l'écrin de pauvreté qui l'entoure dans le quartier de la Rive.

CHE'EN

Le grand prêtre de Zola Fel à Pavis est un newtling. Faisant peu de propagande pour son culte, Che'En demeure le plus souvent sur le temple-barge non loin du quartier de la Rive. Cette attitude s'explique en partie par sa nature plutôt indécise, socialement maladroite et ses difficultés d'expression. Ce sont généralement les solliciteurs qui viennent à lui lorsqu'ils ont besoin de négocier ou d'être conseillés. She'Elia, Cha'Chi et Te'Eh, ses acolytes, le suivent comme son ombre.

CHURCHAK LE VIF

Churchak le Vif est un trollinet plus rusé que la moyenne ayant la réputation d'avoir assassiné son maître pour gagner sa liberté. Il aurait tué plusieurs trolls depuis et en aurait profité pour monter une petite école (située dans le centre de la Rive, elle lui tient aussi lieu de repaire) de techniques de combat pas forcément très loyales. Ses enseignements accèdent la rumeur selon laquelle l'école ne serait qu'un fronton pour les activités de sa bande.

ANDOR

Le chef du gang des Dauphins est un ex-aventurier de trente-sept ans : un raté désabusé qui a systématiquement échoué dans tout ce qu'il a entrepris. Depuis peu à la tête du gang, il risque de ne pas y faire de vieux os tant son autorité est contestée. Cela dit, les autres membres laissent faire, bien heureux de ne pas porter cette responsabilité sur leurs épaules. Son seul rival, Enbat, l'aurait déjà « détrôné » depuis longtemps s'il n'y avait eu son garde du corps... Ongh semble inexplicablement lié à Andor et le protège fanatiquement.

LA FAMILLE INGILLI

Lorsque Dorasar arriva sur le site de ce qui serait la future Nouvelle Pavis en 1550, plusieurs personnes vinrent à sa rencontre. L'une d'entre elles était Ingilli le Pêcheur. La communauté improvisée posa la première pierre de la cité et Ingilli le Fondateur assura la pérennité de ce qui allait devenir l'une des familles incontournables de la vallée. Lorsque son frère Tolkazzi fonda Corflou en 1611, le clan scella le début d'une prospérité qui ne s'est pas démentie depuis.

La famille Ingilli règne sur le quartier de la Rive et régent l'activité économique du fleuve des Berceaux. Ses excellents rapports avec les populations de la vallée et sa profonde implication dans le culte de Zola Fel sont les raisons de ce quasi-monopole. L'invasion de Prax par l'Empire lunaire n'affecta pas cet état de fait : en bons commerçants, les Ingilli accueillirent les nouveaux occupants avec pragmatisme. Ils soutiennent la politique de l'Empire en affichant leur sympathie pour le mouvement des Impériaux. Mais les

Pavisites savent pertinemment que cette fidélité ne repose que sur des motifs économiques. Les Lunaires ne tenant pas à s'attirer les foudres de Zola Fel et de ses adorateurs, les Ingilli s'imposèrent naturellement comme porte-paroles.

Aujourd'hui, les deux branches dorment sur leurs acquis. Les Tolkazzi ont pratiquement déserté Corflou, préférant les frasques de Pavis à leur manoir. Les Ingilli demeurent plus impliqués dans les affaires courantes, et les rivalités entre les descendants risquent de faire éclater la famille toute entière.

Le clan Ingilli

Ingilli le Fondateur

Le vieil Ingilli le Pêcheur est un homme considérablement diminué qui n'apparaît plus en public. Très respecté et salué par les notables de la vallée, Ingilli fut un homme malin au tempérament vigoureux. Au crépuscule de sa vie il garde la fierté d'avoir accompli un parcours comme peu en accompliront tandis que déjà les vautours s'assemblent pour se disputer son cadavre. Sa femme Doratann l'a précédé dans la tombe et leurs nombreux enfants et petits-enfants ont trouvé leur voie à Pavis ou, plus modestement, sur les berges du fleuve.

Scharman Ingilli

Fils aimé et entraîneur des milices Ingilli, Scharman est bien évidemment le candidat le plus en vue pour succéder à son père. Membre de la faction des Impériaux et fortement impliqué dans les affaires de la ville depuis des lustres, il a le même tempérament que son père. Bien que loyal envers l'occupant lunaire, Scharman ressent un profond respect pour le Zola Fel et prend en considération le bien-être de sa population.

Narjar Ingilli

Petit-fils ambitieux et roublard, il symbolise le pendant mafieux du clan. Narjar s'occupe des quelques basses besognes qui composent le côté sombre de la façade Ingilli. Cette position lui attire le mépris d'un Scharman qu'il trouve « un peu trop propre sur lui ». Narjar est loyal envers les Lunaires et compte bien se tailler la part du lion dans la succession.

Kétann Ingilli

Seconde fille de la famille, Kétann est une opportuniste convaincue. La somptueuse demeure familiale ne suffit pas à lui faire oublier la crasse intolérable du quartier de la Rive. Courtisée par de nombreux arrivistes cherchant une alliance économique juteuse, Kétann joue à merveille de ses charmes indéniables, qu'elle sait être un moyen d'accéder aux plus hautes sphères.

Oslav Tolkazzi

Neveu tardif du vieil Ingilli, Oslav a vécu sa jeunesse à Corflou et n'est venu s'établir à Pavis que très récemment, persuadé qu'une bonne connaissance du terrain est un atout pour ses ambitions. Sa convivialité, sa sympathie et sa curiosité de lettré dissimulent une personnalité méticuleuse et réfléchie, prête à démanteler les acquis des deux clans pour son propre profit. Oslav s'est récemment impliqué dans le culte de Zola Fel et n'hésite pas à voyager le long de son cours pour y nouer de fructueuses « amitiés ».

Ghanara Eberhell

Ghanara n'est pas membre de la famille mais c'est le notaire des Ingilli depuis suffisamment longtemps pour être considéré comme un partisan du clan. C'est par lui que passent toutes les requêtes en provenance de l'extérieur et avec le retrait du fondateur, Ghanara s'est rapproché de Scharman qu'il considère de loin comme le plus loyal et le plus respectueux des volontés de son père.

LE QUARTIER SOLAIRE

Le quartier solaire, domaine des Yelmaliions

BÂTIMENTS

Les rues du quartier sont orientées dans un sens différent de ce que prévoyaient les plans de Dorasar. Ici, l'influence yelmaliionne est toujours sensible : les murs sont blancs ou jaunes, les lignes sont sobres, la propreté est exemplaire. L'apparence n'est jamais négligée et tout semble avoir été construit avec une certaine harmonie, mais aussi une grande uniformité.

AMBIANCE

Le quartier solaire est atypique à plus d'un titre, signe de l'autonomie revendiquée de ses habitants. Cette partie de la ville a toujours été aux mains des templiers du Dôme Soleil. Le Comte Varthanis Heaumebrillant vint en aide à Dorasar et reçut en échange le droit de résider dans un petit palais à l'intérieur des murs – l'un des deux seuls palais que l'on trouve dans Pavis *intra muros*. C'est la seule partie de la ville où l'on peut croiser des femmes qui se voilent. Le quartier solaire garde, malgré l'absence de frontières ou de murs pour le délimiter, une ambiance de ghetto : la plupart des habitants sont fiers de leur exception culturelle.



Rumeurs

Jeunesse dorée
Le gang du Bien des Dieux est dirigé par Sextus, le jeune garçon de la famille Eiskolli.

Brumia
Des doses de cette herbe hallucinogène circulent dans les rangs lunaires. Les généraux pensent que ce sont des Yelmaliions du quartier qui sont à l'origine de ce trafic.

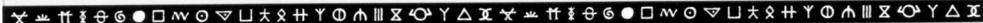
Mauvaise Surprise
Un héortien est mort après avoir bu plusieurs Surprises de l'Aurore à la Clairière des Mangeurs de Grain. Effets de l'alcool ou empoisonnement ?

Dissensions
Haloric Front Luisant aurait de plus en plus de mal à supporter le manque d'activisme politique de Karial le Pur.

Immoralité
Le jeune Dambriilius, qui doit épouser Halina la Gracile, a été aperçu sortant du temple d'Uléria la nuit dernière. C'est un comportement très discutable.

Adultère
Hucipitès est, dit-on, follement amoureux d'Amèna Eiskolli, déjà mariée à Lexamens, qui voit rouge.

Le Cogneur en maraude
Thurkan le Cogneur a été aperçu à l'extérieur des murs il y a trois nuits. Fait-il affaire avec des trolls ?



VIE QUOTIDIENNE

Les rues sont surveillées jour et nuit par la Garde Solaire, composée de membres du régiment du Dôme Soleil, qui réside au temple de Yelmalio. La Garde ne tolère pas le moindre écart de conduite chez les étrangers, auprès desquels elle a tendance à se montrer irascible et menaçante. La nuit, elle est particulièrement attentive aux incursions potentielles d'ennemis adorateurs des Ténèbres.

La Cour du Soleil qui entoure le temple de Yelmalio est le centre de la vie citadine. La communauté se compose de riches, d'une classe moyenne, de pauvres, de dévots et de mécréants. Elle est ainsi moins homogène que celle des autres quartiers. Les marchands locaux viennent vendre leurs produits dans la Cour, et c'est là qu'en général les gens se fournissent. Ils vont chercher l'eau à la Porte de l'Ouest, bien que les puits du marché des Fermiers ou du Fondateur soient plus proches.

Il y a deux endroits où les montures sont prises en charge dans le quartier. *Au bon soin de Hyalor* n'accepte que les chevaux des résidents. *L'écurie de Toutes les Bêtes* n'accueille pour sa part que les animaux de monte des nomades de Prax.

Le quartier Solaire se distingue par son faible nombre d'auberges et de tavernes. Les adorateurs du Soleil qui sont de passage sont en général hébergés par les habitants du quartier. Des boissons alcoolisées sont disponibles à l'intérieur du Temple du Soleil lui-même, qui détient le monopole sur le droit de brassage parmi ses concitoyens. Les Yelmalions de Pavis sont régulièrement aperçus dans les débits de boisson des autres quartiers de la cité.



Événements

Visite elfique

Les héros croisent un Aldryami qui se rend chez Jaronak le Brillant.

Garde Solaire

S'ils ne sont pas yelmalions, les héros sont accostés par une patrouille de la Garde Solaire qui n'apprécie pas de les voir traîner dans le coin.

Griffon

Une étrange créature ailée se pose sur le parvis du temple de Yelmalio et y pénètre.

Gang

Un Irrégulier du Bien des Dieux balance une pierre sur l'un des héros en l'insultant.

Nomades

Le comportement de monteurs praxiens déclenche une bagarre à la *Clairière des Mangeurs de Grain*.

Quête

Pendant un office religieux, Karial le Pur regrette la disparition des Reliques Véritables du culte (cf. *Le comté du Soleil*) et il promet la sanctification yelmique à ceux qui pourront les ramener.

De nuit...

Une petite silhouette déguerpit à proximité du temple d'Uléria. Un Mostali? un trollinien? Les ulériennes refusent de répondre aux questions et en appellent au secret professionnel.



Le temple d'Uléria, enfin, propose en plus des cérémonies de groupe habituelles des « *séances privées* » dont profitent tous les habitants de la ville et notamment les hommes célibataires et majeurs de la communauté des Yelmalions. La prostitution institutionnalisée organisée par les prêtresses de la Déesse de l'Amour est la seule concevable pour les adorateurs du Fils du Soleil. Les hommes mariés n'y ont évidemment pas droit.

Les hauts lieux du quartier solaire

LE TEMPLE DE YELMALIO

Aisément reconnaissable à son dôme en or, le temple fait également office de bureau de recrutement et de base militaire. C'est là que réside le régiment des Lanciers du Dôme Soleil. Le supérieur hiérarchique de Karial le Pur, grand prêtre du temple, n'est autre que Solanthos Pique-de-Fer, qui dirige le Comté du Soleil.

LA CLAIRIÈRE DES MANGEURS DE GRAIN

C'est le seul établissement du quartier solaire ouvert aux étrangers. On y sert des plats à base de céréales et de volaille, généralement très épicés. La Surprise de l'Aurore, une boisson maison composée d'un mélange de liqueurs, est célèbre dans toute la ville.

LA RÉSIDENCE DE LA FAMILLE EISKOLLI

La famille Eiskolli a bâti sa fortune sur l'artisanat de la tannerie. Un de ses membres éminents n'est autre que le comte Varthanis II. Les Eiskolli constituent la famille yelmalionne la plus influente de Pavis, en bonne partie grâce à leur attitude bienveillante à l'égard des Lunaires.

LA RÉSIDENCE D'HUCIPITÈS

Le capitaine du régiment lunaire de la Phalange de Marbre habite cette belle demeure. Les Gardes Solaires de patrouille n'ignorent pas que des réunions nocturnes entre officiers s'y tiennent régulièrement.

Une culture : les Yelmalions

LES SOLAIRES

Le mode de vie des Yelmalions de Pavis est par définition moins tourné vers le travail de la terre que celui de leurs compatriotes du Dôme Soleil, mais il est tout aussi rigoureux en termes de moralité. La liberté sexuelle des autres cultures est honnie, la répression de l'adultère très forte. Les anciens et les combattants sont glorifiés. La formation aux métiers des armes est accessible via l'école des lanciers de l'Œil-qui-brille. Le zèle religieux est tout aussi prononcé. Les femmes sont considérées comme socialement inférieures aux hommes. En public, elles portent le voile.

Les Yelmalions de Pavis constituent une communauté refermée sur elle-même, fière de son histoire et de ses traditions là où les habitants des autres quartiers les considèrent comme hautains et précieux. Leur comportement conciliant avec les Lunaires les met en porte-à-faux avec Solanthos, le dirigeant du Comté du Soleil, qui s'interroge de plus en plus sur la nécessité de poursuivre une cohabitation pacifique mais coûteuse (financièrement et moralement) avec l'Empire.

LE CULTE DE YELMALIO

Y ☉

Yelmalio est le Fils de Yelm, le Dieu Soleil. Il se battit courageusement au cours de l'âge Mythique, d'abord contre les dieux rebelles, ensuite contre les forces déferlantes du Chaos. Il fut la dernière source de Lumière à la surface du monde, alors que régnaient les Grandes Ténèbres. Zorak Zoran, le dieu sanguinaire des Trolls, lui a dérobé ses pouvoirs de feu.

Le culte de Yelmalio est présenté de manière détaillée dans le chapitre IV.

La justice à Pavis

L'EXERCICE DE LA JUSTICE

Les juges de Pavis sont désignés par le conseil de la cité. Nombre d'entre eux sont des Yelmalions, dont la réputation de rigueur morale n'est plus à faire. (Il existe une autre raison à leur présence : leurs bonnes relations avec les autorités lunaires). Mais on trouve également à ces postes des adorateurs d'Irripi Ontor ou de Lhankor Mhy.

Émanant d'une institution conservatrice dont le principal souci est le bon fonctionnement de l'économie, les juges veillent tout particulièrement à ce que les délits de nature commerciale (infractions aux prix décidés par les guildes, trafics) soient punis de manière exemplaire.

Les procès se déroulent dans la cité administrative du quartier du centre. La prison se trouve dans le même bâtiment, en sous-sol. Elle est aux mains des adeptes du cruel Danfive Xaron, l'une des Sept Mères. L'échelle des peines est un mélange de coutumes héortiennes et lunaires. Parmi les crimes susceptibles d'entraîner la peine de mort, citons : le meurtre prémédité, la fréquentation du chaos, le viol et la trahison politique (c'est-à-dire toute forme de conspiration anti-lunaire). La plupart des délits pécuniaires, outre l'interdiction de négocier à vie (avec marquage au fer brûlant), se traduisent par des amputations diverses. Tout accusé a droit à un défenseur, qui n'est pas forcément un professionnel mais simplement quelqu'un qui accepte cette charge. Défendre un individu que tout le monde déteste et qui est finalement condamné peut être lourd de conséquences, socialement parlant.

Il convient enfin de distinguer la justice temporelle (laïque) de Pavis de la justice religieuse spécifique à chaque culte. Cette dernière applique des sanctions particulières, en cas par exemple de profanation, de non-respect d'un interdit, de trahison des secrets du culte, etc. Justice temporelle et justice religieuse ont convenu d'un certain nombre de dérogations qui permettent aux autorités d'un culte de rendre la justice lorsque la nature religieuse du crime a été reconnue.

LA CITOYENNETÉ PAVISITE

Le statut de citoyen de Pavis est très convoité et procure un grand prestige individuel, même si depuis l'arrivée des Lunaires ce statut tend à devenir de plus en plus privé aux dépens d'une citoyenneté publique.

Pour acquérir la citoyenneté pavisite, un individu doit être propriétaire de l'endroit où il vit, occuper un emploi rémunéré ou avoir des revenus d'une autre nature, payer des impôts à la ville, résider à Pavis et porter les armes (s'il en est capable) pour défendre la cité en cas d'agression (sinon, il doit payer un remplaçant).

Les bénéfices de la citoyenneté comprennent : le droit de s'exprimer à l'Assemblée du Peuple, le droit d'être jugé pour ses crimes à la Cour des Citoyens, la protection respectueuse de la garde et de l'armée, le droit de devenir maître de guilde, le droit de recevoir une part des réserves de nourriture de la ville et le droit à un prix avantageux pour l'achat d'une maison en pierre.

Les forces en présence

LE BIEN DES DIEUX

Le gang des rues local se fait appeler le Bien des Dieux. Ses membres les plus pauvres sont nommés les Irréguliers, tandis que les riches, entraînés et plus qualifiés, se donnent le nom d'Élus. Par rapport aux autres gangs de la ville, le Bien des Dieux se comporte comme un allié des autorités du temple plutôt qu'en simple ramassis de racailles. Le gang fait ainsi part des observations de ses membres à Karial le Pur, lorsque l'un d'entre eux a vu quelque chose de bizarre la nuit, ou au fond de quelque impasse désertée.

L'un des Élus les plus influents n'est autre que la benjamine de la famille Eiskolli, Kirielle la Muette (qui n'est pas muette, juste peu loquace). Comme toutes les femmes du quartier, elle devrait se contenter de reproduire les actes de sa mère et subir son destin de pauvre petite fille riche. Mais au contact des autres cultures de Pavis, il lui a pris des envies d'émancipation. Pour l'instant, ce n'est qu'un jeu : elle s'amuse à se faire peur en orchestrant de sa chambre les activités du gang (qui est persuadé d'obéir aux ordres de son frère, Sextus, parfaitement innocent). Mais qui sait comment elle évoluera au cours des prochaines années ?

LES YELMALIONS DANS PAVIS

L'influence directe des Yelmaliens sur la ville n'a cessé de décliner depuis que le Comte Varthanis II a offert son palais aux commandants lunaires – certains prétendent qu'il y fut contraint et forcé... La famille Eiskolli a en apparence le bras long dans la ville, mais à bien des égards, elle n'est plus qu'une marionnette des Lunaires. Cela dit, il n'en demeure pas moins que le culte de Yelmalo forme tous ses initiés au combat et que certains fidèles forment spontanément des milices armées si nécessaire, et surtout s'il s'agit de faire respecter l'ordre et la loi.

Les personnages notables

KARIAL LE PUR

Grand Prêtre de Yelmalo à Pavis, Karial semble dévoué au temple et à ses compatriotes, mais il manque apparemment de personnalité. Il est si effacé qu'il ne siège même pas au conseil de la cité.

HALORIC FRONT LUISANT

Cet énergique Capitaine de la Lumière de Yelmalo est souvent perçu comme le vrai dirigeant du quartier. Il gère le plus gros des relations extérieures. Il commande les mercenaires, les hommes et l'armée.

THRANDREN COUP DE PIED

Thrandren est un prêtre de Lokarnos, le dieu céleste des chariots, et plus généralement des voyages et du commerce. Thrandren est originaire de Pavis, mais devint l'apprenti d'un marchand itinérant dans sa prime jeunesse. Il est responsable de l'approvisionnement du quartier, et a toutes les compétences pour négocier avec les étrangers. Il est aidé par Durdath, son comparse.

JARONAK LE BRILLANT

Jaronak est un fils de la Lumière de Yelmalo à la retraite. Il dirige l'école de lanciers de l'Œil-qui-brille. Comme de coutume pour un Yelmalion, il refuse de faire cours à des trolls et pratique des

tarifs préférentiels pour les membres de son culte. Il enseigne le maniement de la lance et le tir à l'arc monté de Kuschile (un grand héros yelmalion).

THURKAN LE COGNEUR

Thurkan est un type « *brut de décoffrage* », originaire de la Ruine. Il a participé un jour à une partie de trollball, c'est tout dire. Il dirige une école de combat et vénère Zorak Zoran. Il lui arrive souvent de blesser ses élèves. Il enseigne le maniement des masses, des boucliers, du fléau à deux mains, la langue sombre (des trolls), le lancer, le jeter de grappin, le saut, le coup de pied et le coup de poing. Un homme très complet, donc.

LE QUARTIER DES FERMIERS

Le quartier des fermiers, centre héortien et nomade

BÂTIMENTS

Le quartier des fermiers est le fruit d'un mélange entre les étables, les écuries, les vieilles demeures de pierre et les temples. Beaucoup de maisons n'ont pas d'étage et la plupart des habitations à deux niveaux sont des masures, des communautés où plusieurs familles vivent les unes sur les autres dans le dénuelement le plus total.

Une partie du quartier est accolée au mur gigantesque qui ceint la Grande Ruine et toise la place du peuple où les bureaux lunaires surveillent tout ce qui franchit la Porte du Peuple. La rue du mur, qui se déroule depuis la place, longe la nouvelle muraille jusqu'à la Porte du Sud avant de se poursuivre dans le quartier solaire et la basse ville, passant ainsi par le marché des fermiers.

AMBIANCE

Le quartier des fermiers est situé entre la Porte du Sud et la Porte du Peuple, dans le sud-ouest de la cité. Il est délimité au nord par la rue du coude et le quartier solaire, et à l'est par la rue bleue et la Vieille Ville. Aujourd'hui confiné entre les gigantesques murs de la Grande Ruine et ceux de la nouvelle Pavis, le quartier était autrefois plus ouvert sur l'extérieur, et les nomades des plaines de Prax accompagnés de leurs bestiaux y installaient librement leurs campements. Mais en 1572, certains se révoltèrent et furent massacrés. Les nomades perdirent beaucoup de leurs droits à cette occasion et tous furent chassés pour quelques temps. À leur retour, les fermiers avaient pris possession du terrain.

C'est un quartier pauvre, principalement occupé par des familles de paysans et quelques nomades. On y trouve le marché des fermiers et de nombreuses écuries. Entre les odeurs venues des étables et celles des tanneries, la puanteur des rues du quartier des fermiers est parfois encore pire que celle de la Rive.

VIE QUOTIDIENNE

Le quartier est plutôt tranquille à quelques rares exceptions près. Les paysans des environs viennent par la Porte du Sud pour vendre les produits de leurs exploitations sur le marché des fermiers. C'est un lieu où l'on peut trouver de nombreuses denrées alimentaires et la plupart des biens de consommation ordinaires.



Rumeurs

La venue

Selon un membre du culte d'Orlanth, il est possible que la Chauve-Souris Pourpre visite Prax prochainement.

La révolte

Aux dires de certains gardes, une rébellion se prépare en Sartar. Les Lunaires devront quitter Pavis. Les nomades des plaines sont déjà en train de fourbir leurs armes, prêts à massacrer les habitants de la ville.

Les galeries

La rumeur générale prétend que le sous-sol entre Pavis et la Grande Ruine fourmille de tunnels fournissant un refuge à une multitude de créatures du chaos.

La disette

Quelques fermiers racontent que les récoltes de la saison n'ont pas été à la hauteur de leurs espérances et qu'ils ne sont pas les seuls dans ce cas – les exploitations installées le long du Zola Fel étant dans la même situation. Il y a risque de pénurie.

La horde

Certains soldats en faction à la Porte du Sud laissent entendre que les fermes les plus éloignées sont en permanence pillées par une bande de nomades d'au moins quarante hommes et bêtes.



Événements

La furie

Un bison monté par un nomade s'enrage et devient incontrôlable ; il fonce sur les étals du marché, dévastant tout sur son passage.

Maraudeur

De nuit, un voleur isolé est toujours à l'affût. Qu'il croise un aventurier solitaire, de préférence désarmé et un peu distrait voire éméché, et il se lance sur lui comme une trombe, l'assommant et le dépouillant vite fait.

Le barbare

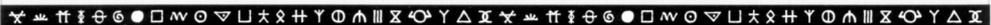
Un berserker du culte du Taureau-Tempête déambule dans les rues, ivre et mélancolique. Il interpelle les passants et semble prêt à brandir son arme à la moindre contrariété. La patrouille n'est pas loin et l'affaire risque de prendre mauvaise tournure.

Le prince nomade

Un khan de monteurs d'antilopes sables vient en ville accompagné de sa suite de guerriers tribaux. Les fermiers le dévisagent avec inquiétude.

L'incendie

Le quartier est réveillé par les cris de terreur des animaux : une écurie brûle dans la nuit à cause d'une lanterne oubliée. La garde accourt et les habitants forment une chaîne de seaux pour éteindre le brasier.



La Porte du Peuple est le lieu de passage des aventuriers en partance et en provenance de la Grande Ruine. Les bureaux lunaires veillent au grain, recensant toute arrivée depuis l'ancienne cité, et il n'est pas rare de voir un explorateur infortuné aux prises avec les bureaucrates. En dehors de ça, le marché reste le point le plus vivant du quartier et le seul où l'on trouve un puits public. Une certaine portion de la population locale étant composée d'animaux – des montures des nomades au bétail en passant par la basse-cour –, le quartier affiche un côté très rural par rapport au reste de la ville. Les matinées sont sonnées par le réveil des bêtes et les odeurs d'étable et de fourrage stagnent sous les rues couvertes.

Les hauts lieux du quartier des fermiers

LE TEMPLE D'EIRITHA ET DE WAHA

Le temple d'Eiritha, la Mère des Troupeaux, et de son fils Waha le Boucher est situé juste en face du marché des fermiers. C'est un lieu de culte très important pour les nomades et c'est aussi souvent le dernier recours pour les exilés et les dépossédés qui doivent passer par les servants du temple pour racheter une monture. De nombreuses bêtes de Prax sont parquées dans le corral attenant. Les prêtres se livrent aussi à l'abattage rituel des animaux.

LE TEMPLE D'OUROX

Le temple du Taureau Tempête, père de Waha et géniteur des animaux, est une bâtisse rustique s'ouvrant sur la place du peuple. C'est un lieu de culte partagé par de nombreux nomades.

LE TEMPLE D'HUMAKT

Le temple du dieu de la Mort se trouve rue de l'épée, non loin du marché des fermiers, et ressemble beaucoup à une salle d'armes. On y croise notamment Krogar Heaume de Loup et Derenx l'Élégant, le chef de la guilde des maîtres d'armes. Tous deux y enseignent le maniement de l'épée, et le temple est le lieu de rencontre privilégié des mercenaires arrivant à Pavis.

LA DEMEURE DE SITZMAG LUNEROUGE

Le commandant des Lanciers Antilope vit dans une somptueuse demeure à étage sise au croisement de la rue de l'épée et de la rue bleue. Un jardin ceint de grilles entoure la propriété où habitent Sitzmag Lunerouge et sa suite.

LOISELLERIE DE BUTARI

Natif de Pavis, Butari n'est pas membre du culte des oiseaux et vend ses créatures sans crainte de représailles de la part du dieu des oiseaux ou de ses mignons, notamment parce qu'il commerce essentiellement des espèces importées capables de survivre dans la Désolation. Son échoppe est accolée au temple du Taureau Tempête.

LES RECRUTEURS

Non loin du temple d'Humakt se trouve un petit bâtiment faisant office d'agence de mercenariat. Elle est ouverte aux chercheurs d'emplois à court terme et désirant rejoindre les expéditions en partance pour

Auberges et tavernes

Aux Gens de Passage

Non loin de la rue du sel, cette auberge misérable n'est la bienvenue que pour ceux qui ne savent vraiment pas où aller : tarifs peu élevés mais aucun service et une sécurité qui laisse à désirer.

La Pompe à Bière

Aussi connue sous le nom de la Botte à Mousse et située juste en face de l'écurie la Mère des Troupeaux, cette taverne très animée est fort appréciée des nomades et des adorateurs du Taureau-Tempête pour ses boissons fortes et ses bagarres.

Chez Bob : Bisonburgers

Cette franchise sartarite proche du corral est assez populaire. La cour abrite une gigantesque machine à découper de facture naine, capable de transformer une carcasse entière de bison en hamburgers. Il est notoire que Bob saucissonne des animaux moribonds lorsque le prix de la viande est élevé, mais sa nourriture exotique ne manque pas de saveur et a ses adeptes.

Aux Os de Bison

En face de *Chez Bob*, cette cantine n'a rien de remarquable si ce n'est que son tenancier est un aventurier à la retraite.

Au Buffle Assiégé

Gérée par un monteur d'impala, cette taverne coincée dans un coin discret du quartier sert le kvass le plus fort de toute la ville. Le lancer de couteaux y est un sport très populaire.

la Grande Ruine. Le local accueille les Compagnons de Hache de Sire Holburn, les Éclaireurs de Jordan et les Tueurs à Longue Lance.

LE SELLIER DU PUIT

Cet établissement, propriété du maire, s'est spécialisé dans l'artisanat du cuir et se pose comme pivot de cette activité dans tout le quartier. Il est situé, comme son nom l'indique, face au puits du marché des fermiers et à la Porte du Sud.

CHEVAUX À VENDRE

Cette échoppe a de grosses difficultés pour conserver ses montures loin des atteintes des nomades (qui sont souvent prêts à n'importe quelle transgression pour tuer des chevaux). Quelques chevaux sont conservés ici mais la plupart sont cachés dans les enclos de la Zone des Zèbres ou bien dans des étables des casernes lunaires (moyennant finance).

ZÈBRES À VENDRE

Cette boutique a du mal à fournir tous ses clients tant la demande est importante. Une autorisation spéciale de la Garde Royale de Pavis est nécessaire pour se procurer une monture zèbre. Les zèbres dressés pour le combat sont généralement réservés aux défenseurs de la cité.

Une culture : les Héortiens

HISTOIRE

Beaucoup des habitants de Pavis et des fermiers installés dans la plaine sont des Héortiens de souche sarrantite et sont, par conséquent, des Orlanthe. La première vague d'immigration vint avec Dorasar, l'aida à fonder la nouvelle cité de Pavis et prit possession des meilleures terres en retour. Une seconde vague suivit quand l'armée de l'Empire lunaire conquiert Sartar en 1602. Cependant, tous les immigrants sont implantés depuis suffisamment longtemps dans la vallée pour que leurs enfants ne se connaissent pas d'autre patrie.

CULTURE

Les fermiers maintiennent la culture tribale héritée de leur pays d'origine. Ils parlent un dialecte sarrantite, lourdement influencé par le Pavique et le Praxien. Le clan, ou la famille patriarcale reposant sur un chef fort, reste à la base de leur organisation. Ils cultivent une tradition de loyauté et d'hospitalité chaleureuse envers leurs proches d'héritage orlanthe. Toutefois, les habitants du comté de Pavis ont élargi le champ de cet accueil aux représentants d'autres cultures et largement remplacé les aptitudes martiales par l'agriculture et la propriété comme principales marques d'autorité. L'unité des Orlanthe de Pavis tourne essentiellement autour du chef de famille et les traditions se font moins présentes chez les plus jeunes qui sont baignés par le flot des cultures locales.

Mais il ne faudrait pas croire pour autant que l'occupant lunaire soit le bienvenu ! Peu doutent que, sous des dehors parfois bien aimables, la haine qu'ils éprouvent à leur égard demeure inchangée et nourrit un courant de résistance qui n'attend qu'une opportunité pour se livrer à une vengeance sauvage.

RELIGION

À la différence des Yermalions, eux aussi de souche sarrantite, les Orlanthe ont importé leurs croyances. La religion est philosophiquement opposée à celle des divinités lunaires mais Pavis abrite encore les temples d'Ernalda, d'Humakt et de cultes associés comme Chalana Arroy, Issaries ou Lankhor Mhy. Le culte d'Orlanthe a été supprimé par l'envahisseur, et seul un autel subsiste dans le temple de l'Air, grâce à l'influence politique des prêtres. Les Orlanthe se sont donc tournés vers les religions associées. Ernalda, la déesse de la terre et femme d'Orlanthe, est ainsi vénérée par de nombreux fermiers qui en profitent pour vouer une adoration secrète au roi des dieux. À Pavis même, les Lunaires soupçonnent que plusieurs mouvements occultes vénèrent le dieu interdit, se réunissant dans l'ombre.

Pour le moment, l'occupant tolère cette forme de laxisme religieux, mais beaucoup craignent qu'avec la chute prochaine de la Citadelle Blanche ne s'opère une répression plus vigoureuse des adeptes d'Orlanthe.

Le culte de Barntar le Laboureur



MYTHE ET HISTOIRE

Barntar est le fils d'Orlanthe et d'Ernalda. Divinité mineure, il symbolise souvent l'aspect d'Orlanthe Fermier et son domaine est celui du travail harassant du paysan.

Son premier soc de charrue fut forgé par Gustbran et à l'instar de son père, Barntar parvint à apprivoiser deux taureaux pour former un attelage. On le retrouve par la suite en lutte contre le dieu de la Sécheresse, Daga, aux côtés d'Heler le dieu de la Pluie. On lui attribue aussi un mariage avec Mahome, une déesse des tâches domestiques souvent présentée comme étant l'esclave des dieux.

NATURE DU CULTE

Barntar est un sous-culte pacifique d'Orlanth et l'une des divinités agraires les plus populaires. Les paysans lui rendent hommage pour le travail des champs et l'on trouve souvent un autel consacré à son adoration près des temples d'Ernalda.

ORGANISATION

Pour de nombreux paysans de souche héortienne, Barntar vient en second après Ernalda qui est largement plus représentée. Son culte n'est ouvert qu'aux hommes, les femmes préférant se tourner vers sa mère.

L'artisanat à Pavis

L'omniprésence des troupeaux et de la culture nomade, combinée à la rareté du bois, a considérablement orienté l'activité artisanale de la ville vers le travail du cuir. Des tailleurs et des maroquiniers talentueux produisent une grande variété d'objets en cuir dans l'enceinte de Pavis, essentiellement pour l'usage local. Quelques armuriers sont également présents pour répondre aux demandes de la garnison lunaire et des aventuriers en partance pour la Grande Ruine. Ils sont pratiquement tous regroupés dans le centre administratif, quartier phare de l'artisanat pavisite. La proximité de la vieille cité favorise une activité importante autour de la pierre de taille. Les tailleurs de pierre travaillent essentiellement à la rénovation des demeures cossues. Mais certains biens de consommation courante de qualité doivent être importés jusqu'à Pavis. En effet, l'utile et le précaire priment souvent en ville, et il est parfois difficile d'obtenir la qualité recherchée avec les moyens du bord. Le métal et le bois sont, par exemple, peu abondants dans le secteur et l'artisanat traditionnel s'est donc tourné non seulement vers le cuir, mais aussi vers le jonc et le roseau qui poussent le long du Zola Fel. Les Riverains sont à ce titre les principaux exportateurs d'objets manufacturés de ce genre : la vannerie et la construction d'embarcations légères d'inspiration newtling représentent un marché sans cesse croissant pour les habitants du fleuve et dont le quartier de la Rive est la plaque tournante, sous l'œil intéressé de la famille Ingilli.

Le quartier des fermiers est le fief d'un commerce très développé de montures, d'animaux de trait et d'abattoirs. Si les chevaux sont méprisés par les nomades de Prax, le marché du zèbre est florissant et il existe de réelles tentatives de développement des troupeaux, notamment grâce à la participation d'experts éleveurs venus tout spécialement de l'Empire lunaire. Bien que ceci concerne essentiellement l'élevage, c'est un facteur important dans le développement de la tannerie et de la ferronnerie.

Les forces en présence

LES PATROUILLES

Le quartier des Fermiers est un endroit pauvre mais pas spécialement dangereux. La garde y patrouille régulièrement en binôme par mesure de sécurité. De nuit, les rues restent assez peu sûres mais les portes et la muraille sont toujours bien gardées.

LE GANG DES ÉCORCHEURS

La principale plaie du quartier des Fermiers se fait appeler les Écorcheurs pour le plaisir qu'ils prennent à mutiler et massacrer les animaux. Dirigé par Hanag Bâton-Brisé, le petit groupe ne s'en prend généralement qu'aux

bestiaux mais de fait, c'est aussi aux nomades du quartier et aux fermiers qu'ils cherchent à nuire. Par extension et lorsque l'ivresse sévit, il leur arrive de s'attaquer à des passants.

LES ALLIÉS D'ORLANTH

La répression du culte a généré un vif mouvement de violence et d'amertume au sein de la population. Les autorités religieuses orlanthi de la ville ont trop d'importance dans les affaires locales pour être si facilement remplacées ou exilées et elles forment le cœur visible d'une résistance bouillonnante et fidèle à Orlanth. Elles ne peuvent toutefois pas fournir un soutien matériel conséquent, étant donné qu'elles restent elles-mêmes desservies par l'occupant lunaire qui les méprise – mais guère plus que les autres barbares.

Les personnages notables

GARRATH LAMEVIVE

Garrath était encore jeune lorsqu'il s'exila de Sartar après l'invasion lunaire. Installé à Pavis, il s'occupe actuellement de former de jeunes aventuriers aux bases de la survie et du maniement des armes. Garrath enchaînant ses leçons les unes après les autres, il n'accepte que des élèves résolus à passer des journées entières sous ses ordres.

L'appel de l'aventure ne s'est pas estompé avec les années et il lui arrive encore de disparaître pendant des semaines, partant en expédition dans la Grande Ruine, seul ou accompagné d'amis et de disciples. Ses disparitions sont parfois plus mystérieuses et ne trouvent pas toujours d'explications.

Argrath le libérateur

Le mot « *argrath* » semblerait venir d'un ancien langage sartarite et signifierait « *libérateur* ». Parce que de nombreux aventuriers ont pu l'utiliser, il existe une certaine confusion sur qui fut réellement cet Argrath, celui qui est renommé pour ses exploits et qui assurera la libération de Sartar. En réalité, on distingue au moins trois Argraths importants partageant la même période historique et participant peu ou prou aux mêmes événements. L'un d'eux, Garrath Lamevive, fils de Maniski, est celui qui est sans doute destiné à devenir roi de Sartar en 1631 sous le nom d'Argrath Maniskisson (fils de Maniski) ou Argrath le Pirate Loup (en souvenir de ces années passées sur les mers, après sa victoire sur le berceau géant). Énostar Mauvais-Rêve est l'Argrath de Pavis : celui qui organisera la rébellion de Pavis et ouvrira les portes aux nomades. Enfin, Argrath Taureau Blanc est un personnage plus mystérieux qui unifiera les tribus nomades et les guidera contre Pavis, puis vers Sartar où il sera défait en chemin par un démon lunaire envoyé par Tatius. Certain disent que cet ancien esclave est en fait la réincarnation de Jaldon Dent-d'or.

Garrath pénétrera le Plan des Héros pendant le Jour Très Saint d'Orlanth et accomplira la quête du Chaudron du Géant Buveur. Déclaré hors-la-loi et pourchassé par les Lunaires, il se dissimulera sous plusieurs identités et continuera à opérer dans la clandestinité. Garrath est également un Seigneur du Vent d'Orlanth. Lors du passage du Berceau en 1621, il est l'un des artisans de sa défense ; il voyagera ensuite sur les mers où il rencontrera Harrek le Berserk avec lequel il cheminera un moment, avant de revenir libérer Sartar.

Une grande aura de mystère entoure les porteurs du titre « Argrath » car ils semblent destinés à jouer un rôle majeur dans la Guerre de Héros. À partir de 1625, plusieurs Héros, revendiquant le rôle de « libérateur », vont se faire appeler Argrath et incarner un aspect des changements historiques qui bouleversent Glorantha.

SURRAK SHONAR

Surrak est un monteur d'impala très renommé et très compétent dans l'enseignement de l'art de la chasse. Son dégoût de la vie citadine est légendaire et personne ne sait pourquoi il demeure cloîtré dans un des taudis misérables du quartier. Sa façon d'enseigner emprunte beaucoup au langage très imagé des charretiers, et beaucoup de ses étudiants capables de se faire traiter de génisses à longueur de temps sont des nomades, particulièrement des monteurs de sables.

HANAG BÂTON-BRISÉ

Le chef du gang des Écorcheurs est un nomade vétérane de la défaite de Bouillon de Lune. Très jeune à l'époque, Hanag fut réduit en esclavage à l'issue de la bataille. Lorsqu'il réussit enfin à s'échapper, sa haine de l'étranger trouva un exutoire parmi une bande de pillards ravageant les fermes. Mais voici quelques années, la bande tomba dans une embuscade de monteurs de sables, alliés des Lunaires, et fut massacrée. Hanag s'en tira avec une jambe écrasée, et la béquille qu'il emploie lui donna son surnom. Il finit par rejoindre les bas-fonds de Pavis et réunit autour de lui un groupe de nomades exilés partageant une haine sourde à l'encontre des étrangers et plus encore des Praxiens commerçant avec eux. C'est pourquoi son gang fait subir tant de sévices aux bêtes et n'hésite pas à s'en prendre aux fermiers, en dépit de la lâcheté d'Hanag et des siens.

LA VIEILLE VILLE

La Vieille Ville, quartier de l'aventure et de la maraude.

BÂTIMENTS

Ce quartier était autrefois plus vaste, mais de nombreux Yermalions se sont installés dans la partie ouest et se sont appropriés cette zone. Les précédents habitants ayant quitté les lieux lors de l'arrivée des Lunaires, il n'y eut aucun conflit. Autrefois, le quartier abritait beaucoup de familles de colons sarrarites de la classe moyenne. Le déclin de leur influence depuis quelques années est perceptible : le quartier est délabré.

AMBIANCE

La Vieille Ville, économiquement à la traîne, est le quartier où « tout est possible ». On y croise des marchands, des aventuriers, des notables, des fermiers, etc. On y trouve toute sorte de distractions, les gens de passage peuvent s'y loger à moindre coût, aucune culture n'y est vraiment dominante, contrairement à la plupart des autres quartiers.

VIE QUOTIDIENNE

Cette partie de la ville est parfois appelée le Quartier des Aventuriers, ou le Quartier des Touristes. Même avant l'arrivée des Lunaires, il pourvoyait aux plaisirs des gens de passage, qui avaient des chances d'arriver pauvres et de repartir riches (ou pas du tout). Les nombreuses auberges et tènements proposent des chambres pour toutes les bourses.

Rumeurs

Complot nomade

Les tribus sables et zèbres se préparent à s'emparer de Nouvelle Pavis. Leur principal agent est Simbal, un des compagnons de Tête de Loup.

Croc Noir

La Confrérie achète toute information sur la disposition des lieux à l'intérieur de la résidence citadine du duc Raus.

Broos

Dans la Ruine, certains sont à moitié végétaux, et quasiment impossibles à tuer.

Hargarth la Lame

Ce bandit connu aurait volé un artefact magique à la tribu sable.

Hurbi Cache au Trésor

Griselda et Tête de Loup ont tué le pauvre et honnête vendeur de cartes au trésor Hurbi.

Coucheries

Griselda fut la maîtresse du gouverneur Sor-Eel.

Les boiteux

Les patrons de Chez Boitard auraient perdu leur jambe en affrontant un culte de Yelmalions cannibales qui vivent cachés dans la Grande Ruine.

Événements

Bagarre de taverne

Hallarax Belle-Voix est pris à partie en pleine représentation par un vieux colon sartarite ivre. Hallarax préfère réagir avec humour, tant que personne ne fait dégénérer l'incident.

Griselda

Le culte de Pavis vient d'augmenter à cent roues (soit deux mille lunars) la prime versée à quiconque saura lui remettre l'aventurière.

Mendiant

Dans la rue, un membre des Têtes de Mort extorque à un jeune borgne ses oboles de la matinée. Mais est-il bien borgne ?

Émeute

Des nomades se battent pour une question d'honneur devant le bâtiment de l'agence municipale du sel. S'ils ne sont pas raisonnés, les légionnaires ne vont pas tarder à intervenir.

De nuit

Un personnage caché par une cape parcourt le quartier durant certaines nuits. Les officiers lunaires croient que leurs soldats ont la berlué.

Les hauts lieux de la Vieille Ville

CHEZ BOITARD

Cet établissement apprécié par les aventuriers et les visiteurs est le lieu idéal pour apprendre les dernières rumeurs. La nourriture est seulement correcte et provient de la bouilloire réputée magique dans la cour fermée devant l'auberge. Les propriétaires peuvent garder les effets et les bagages des aventuriers voyageant pour une durée convenue et payée à l'avance. Si les effets ne sont pas réclamés, ils les vendent aux enchères. La taverne a été fondée en 1605, lorsque trois aventuriers furent ramenés de la Ruine par leurs camarades. Chacun avait perdu une partie d'une jambe, mais leur expédition était revenue riche. Les trois amputés ne trouvèrent aucun personne pour restaurer magiquement leurs membres. Ils prirent donc leur retraite et achetèrent une taverne qui s'appelait « *Le Temple* » (ce qui permettait aux clients de prétendre à leurs épouses, une fois de retour chez eux, qu'ils étaient « *allés au temple* »). Les clients trouvèrent la particularité physique des nouveaux propriétaires si amusante qu'ils rebaptisèrent l'endroit Chez Boitard. Résignés, Morey le Bref et les frères Parzel et Miltry Post accrochèrent une nouvelle enseigne, en forme de jambe de bois.

Chez Boitard est réputé pour sa cave, à deux titres. Officiellement, pour ses vins et ses bières, excellents et modiques. Officieusement, pour son tunnel, qui aboutit de l'autre côté du grand mur, au sud des endos zèbres. Les deux entrées sont gardées. Côté Pavis, un des mercenaires de Chez Boitard est aussi chargé de faire remplir la paperasserie lunaire aux aventuriers de passage. Côté Ruine, les gardes, qui surveillent aussi les endos, prélèvent une petite taxe sur chaque personne qui souhaite revenir à Pavis par ce chemin.

Les tavernes et auberges

Chez Boitard

Cette auberge est plus qu'un simple établissement de restauration : c'est un vrai repaire d'aventuriers, entouré, de plus, de rumeurs et de magie.

Chez Jareen

La règle de ce lieu réputé : on y mange, on y dort et on y boit bien. Le personnel est uniquement féminin. Chez Jareen est dirigé par une ancienne aventurière qui a pris sa retraite.

Aux fantaisies de Silibar

Les chambres à l'étage sont de qualité correcte, la nourriture est bonne et la boisson est excellente. La plupart des gens viennent ici pour parier. Des jeux et des techniques importés du Pays Saint sont à l'honneur. Le code vestimentaire n'est pas exigeant pour ceux qui peuvent payer, mais gare à celui qui se comporte mal, les videurs sont costauds.

Chez Géo

Les chambres sont propres et agréables, et la nourriture et la boisson correctes. L'auberge a été fondée par une vieille famille sarrarite et elle est encore radicalement pro-sarrarite. La maison rechigne à servir de parfaits étrangers.

Chez Lilina la Crieuse

En raison de l'enseigne suspendue à l'extérieur, cette taverne est aussi appelée le Sein Doré. C'est le principal concurrent de *Chez Boitard*, bien que l'établissement accueille une clientèle moins fortunée. Il refuse les non-humains.

La Huche de Nan

Cet établissement de qualité sert une nourriture excellente, de la bonne boisson et des distractions plaisantes. De nombreuses chambres séparées peuvent permettre aux clients de consommer en toute intimité.

LA DEMEURE DE BANARYOS

Comme il sied au capitaine des Boucliers d'Argent, la maison de Banaryos est gardée en permanence par six membres de son unité d'infanterie. Cette garde est devenue nécessaire depuis que Banaryos a reçu des menaces anonymes. Sa demeure avait été confisquée, lors de l'invasion, à des Sartarites qui avaient eu le tort d'être associés trop étroitement au clan des Dorasar.

Un culte : Lanbril

☐ ✕ ∴

Les runes de Lanbril sont la Maîtrise, celle du roi des voleurs et de l'homme aux mille talents, le Désordre, puisqu'il pratique son art sans se soucier des conséquences sur les autres, et l'Illusion, qui lui permet de masquer les faits qui pourraient dénoncer ses méfaits.

MYTHE ET HISTOIRE

Lanbril est un fils de Grand-Père Mortel. Au Temps des Dieux, les humains furent parmi les derniers arrivés. Alors que Lanbril prétendait être l'égal des autres dieux, ceux-ci le rejetaient comme un inférieur parce que son père avait été tué par Mort, la première épée. Lanbril devint furieux, et la rage déforma son âme. Si les autres dieux se croyaient supérieurs, qu'ils persistent dans leur erreur. Lui excellerait à sa manière, faite de discrétion. Lanbril étudia l'art de la tromperie, et perfectionna les techniques destinées à faire croire qu'on agit autrement qu'en réalité. Alors que d'autres dieux usaient de la magie et du pouvoir, lui leur préféra l'habileté physique et la manipulation secrète. Il travailla le Désordre et apprit à créer l'illusion que tout était en bon ordre jusqu'à ce que toute réparation de ses méfaits fût devenue impossible, et qu'il ait pris la poudre d'escampette. Il déroba des prodiges magiques à d'autres dieux, mais ne toucha pas aux runes les plus puissantes. (Des théories prétendent que les magies les plus puissantes étaient au-delà de la portée de quelqu'un qui était presque un humain mortel.) Lanbril inventa une magie bien à lui, pour plonger dans la confusion ses poursuivants, et leurrer ceux qui suspectent sa présence. Au bout d'un moment, l'influence démente de Lanbril inonda le monde. Certains cultistes dévoués vont jusqu'à prétendre qu'il inspira à Eumal l'idée d'aider Orlanth en volant Mort à Humakt. La plupart des théologiens rejettent cette histoire. Pendant les Ténèbres, Lanbril apprit aux mortels à utiliser leurs talents et leur ruse pour survivre, en se fiant à leur égoïsme. Depuis l'Aurore, toute une racaille égocentrique, suivant l'exemple de Lanbril, infeste les communautés de par le monde.

Lanbril aide les coupables à échapper à leur châtiment, y compris la mort. Cette dernière est en fait la dernière porte de secours : la justice ne peut poursuivre un adorateur de Lanbril dans la tombe, et le dieu fera en sorte de remettre l'âme en circulation un jour ou l'autre.

NATURE DU CULTE

Le culte évite de se faire connaître, et peu de gens connaissent son existence. Mais de fait, Lanbril est adoré par la vaste communauté criminelle des sociétés humaines à travers le monde. Les trolls, les elfes et les nains ne rejoignent que rarement le culte, mais celui-ci n'est pas complètement inconnu au sein de ces races, surtout auprès de ceux que le contact humain a influencés. Lanbril est la déité vers laquelle se tournent voleurs et criminels qui veulent dissimuler et améliorer leurs talents. Patron du milieu criminel parmi les humains, il est l'incarnation de tous les actes égotistes et antisociaux qui doivent être accomplis secrètement. Tous ceux qui suivent cette voie peuvent profiter des conseils et de la protection de Lanbril, qu'ils soient humains ou non. La société est faite de telle façon que Lanbril ne manque jamais d'adorateurs.

Ce culte secret offre un contrepoids naturel aux forces qui apportent l'ordre à la société. Un ordre social rigoureux permet aux voleurs de Lanbril de prospérer. (D'où un conflit avec Krarsht, qui cherche à remplacer l'Ordre par le Contrôle.) Lanbril soutient tout ordre économique et légal qui lui permet de fonctionner correctement. En conséquence, la majorité des anneaux refuseraient de soutenir une révolution contre la hiérarchie établie. La plupart des voleurs se disent patriotes, et défendraient leur tribu ou leur ville contre des ennemis. Paradoxalement, les bandes de Lanbril structurent souvent le milieu du crime. Lanbril aime que ses adorateurs pratiquent la tromperie et la trahison, et agissent en secret à l'intérieur de la société établie. Mais il désapprouve la violence gratuite ou les querelles internes, parce que la coopération et la confiance sont les clés du succès de beaucoup d'entreprises criminelles.

ORGANISATION

Le culte de Lanbril peut très différent en fonction des lieux. L'aspect local développé à Pavis est le Grand Mystère, tourné vers la dissimulation et vers la maîtrise des techniques (certains secrets, mécaniques et alchimiques, auraient été « empruntés » aux nains de Cloussilex).

Les voleurs de Lanbril, ou Lanbrili, sont organisés au sein d'anneaux séparés autour de prêtres solitaires. Le prêtre dirige l'anneau. Il est responsable de la sélection et de l'entretien d'un endroit sûr qui sert de temple. Il doit coordonner les membres d'un même anneau, les entraîner dans l'art du vol, planifier certains méfaits, etc. En temps normal, il ne s'occupe pas directement du recel du butin. Mais la plupart des anneaux dépendent de leur prêtre pour assurer un partage approprié des fruits de leurs rapines.

Les initiés constituent le cœur de l'anneau. Ce sont les seuls représentants du culte que rencontrent les simples fidèles. Ils ont une multitude de fausses identités et de déguisements. Leur apparence, comme celle de leur temple secret, change constamment. Aucun fidèle n'apprend jamais quel membre de la bande est le véritable chef, et seuls quelques privilégiés savent jusqu'où s'étend le temple-repaire. Les anneaux coopèrent lorsque les dirigeants des bandes le décident. Les groupes d'anneaux sont généralement appelés familles, et peuvent rester ensemble longtemps ou se séparer dès la fin de l'opération du moment.

Certaines lignées de prêtres de Lanbril ont fait traverser les âges, parfois les siècles, à des familles criminelles entières. Les anneaux comme les familles doivent faire face à tous les problèmes de tempéraments individuels que rencontrent inévitablement des organisations de hors-la-loi et de fous criminels. Bien que la subordination prêtre/initié/fidèle soit une constante, il n'existe pas parmi les anneaux une unique façon de s'organiser, et le culte de Lanbril n'a donc pas de hiérarchie stable. Un chef de famille important peut être consacré prêtre en chef... Mais son mandat est généralement court, limité à sa période de prééminence. Les activités des suivants de Lanbril se sont déroulées dans de nombreux endroits de Glorantha. Mais seul un prêtre très furtif oserait établir un sanctuaire du culte près d'une zone où les activités du culte ont été percées à jour.

Ceux qui parviennent à maîtriser les plus puissants secrets de Lanbril deviennent des Maîtres-Voleurs. Généralement, ils dirigent tout un ensemble d'anneaux (ou de familles) mais certains préfèrent opérer en dehors de toute organisation, devenant de véritables légendes criminelles.

Le Jour Sauvage des semaines du Désordre et de l'Illusion sont des jours propices pour appeler Lanbril à l'aide et pour accomplir de grandes choses en son nom. Certains prêtres organisent à certains jours de leur choix des célébrations qui ont une signification spéciale pour eux.

Un culte : Croc Noir

MYTHE ET HISTOIRE

La Confrérie du Croc Noir fut fondée il y a quelques deux siècles après l'invasion troll de la Ruine de Pavis, lorsqu'un chaman humain rencontra Croc Noir sur le plan spirituel. Croc Noir était un bandit légendaire

avant vécu un siècle auparavant et qui avait pillé tous les habitants de la Ruine sans distinction de race ou de culte. Durant au moins une partie de son existence, il fut un adorateur de Lanbril. Mais le nom du dieu que sert actuellement l'esprit de Croc Noir est inconnu. Croc Noir peut accorder des prodiges à ses adorateurs.

NATURE DU CULTE

C'est un petit culte. Sa petite centaine de membres (pour la plupart opérant près de Pavis) sont des assassins et des coupe-gorges. Appartenir à ce culte est dangereux. Beaucoup exécuteraient sans hésiter toute personne suspectée d'en être membre. Cependant, la Confrérie est souvent utile aux pouvoirs en place. Elle est donc tolérée officieusement et même encouragée, tant qu'elle sert les buts des autorités.

ORGANISATION

Le culte est organisé comme une grande famille élargie. Les initiés potentiels sont repérés puis contactés par les prêtres-chamans du culte. Ils doivent accomplir des missions avant d'être « adoptés » par la famille, c'est-à-dire acceptés au sein du culte. Mais auparavant, ils doivent convaincre un esprit au service du grand prêtre du culte de la sincérité de leur engagement. Si l'esprit décide que le candidat n'est pas fiable, il tente de posséder l'individu, car il en sait désormais trop pour partir librement. Si l'esprit accepte le candidat, celui-ci devient un initié et un membre de la « famille ».

L'aventure et la maraude à Pavis

LES AVENTURIERS

Elle consiste essentiellement à aller piller la Grande Ruine. Des hommes de toutes conditions s'essaient à ce sport dangereux, parfois avec l'aide d'une carte au trésor dessinée par des vétérans ou des escrocs. Il leur faut en premier lieu franchir le mur des géants et les barrages lunaires. Lorsqu'ils reviennent, s'ils reviennent, ils se font lourdement taxer par les Lunaires puis souvent détrousser par les voleurs. Ils dépensent alors leurs dernières pièces dans leur bouge favori, à ruminer leurs mésaventures tout en enrichissant un peu plus les baladins présents. Les aventuriers alimentent l'économie de Nouvelle Pavis par le sang qu'ils versent pour mettre entre les mains de marchands, de comptables lunaires et de caïds de Lanbril, quelques-unes des richesses de l'antique Pavis. La bureaucratie lunaire a officialisé (en accord avec l'administration pavisite) le statut des aventuriers en créant une licence qui est facilement accordée à ceux qui s'engagent à respecter les règles (et les taxes) lunaires. En contrepartie, les aventuriers enregistrés peuvent parfois compter sur l'aide des forces impériales et ils sont parfois engagés par l'armée lunaire pour des missions de reconnaissance, de renseignement ou de sauvetage dans la Grande Ruine.

LES VOLEURS

La plupart des aventuriers qui résident à Pavis pourraient être qualifiés de voleurs, puisque leur occupation principale consiste à assaillir et dévaliser les demeures des trolls, broos, elfes, et autres nomades qui habitent dans la Ruine. Cependant, la cité de Nouvelle Pavis entretient aussi des voleurs, en plus de ceux qui se contentent de faire payer à un prix indécent la nourriture ou la distraction. Les indépendants sont souvent des gens au bout du rouleau. Ils sont souvent pris et ils ne font pas long feu. À part eux, il existe dans la cité trois anneaux de voleurs, ainsi qu'un chapitre du Croc Noir. Les trois anneaux rendent tous hommage au Grand Mystère et entretiennent des relations entre eux, mais leurs opérations sont indépendantes.

Les endroits où s'achètent les objets pillés

Articles de magie Harnafel

Cet ancien prêtre de Lhankor Mhy achète et vend quantité de petits objets magiques exotiques dans son échoppe de la Rive. Bien qu'il n'en vende pas, il est toujours preneur de cristaux magiques. Il passe beaucoup de temps à prospecter et à revendre les bibelots enchantés qu'on lui apporte, et son commerce est très vivant.

Les estimateurs et négociants d'artefacts de Kolli l'Honnête

Kolli, un membre du conseil de la cité, possède une grande boutique spécialisée dans l'achat de joaillerie et d'artefacts magiques aux aventuriers. Il propose aussi d'échanger leurs pièces de monnaie contre des bijoux, plus aisément transportables. Kolli est vraiment honnête et ne prend qu'une commission de 10 % sur le change. De plus, il promet de racheter au même prix les objets qu'il a vendus, si l'acheteur a besoin de monnaie. La garantie n'est valable que durant une saison.

Le temple de Pavis

Fleeter Nemm, la Fille de Pavis la plus importante, cherche à mettre la main sur des objets qui pourraient être liés à l'histoire de la cité ou de son fondateur. Ces derniers temps, les Lunaires soutiennent un peu le temple avec un impôt, et Fleeter est amusé à l'idée d'utiliser leur argent pour acheter des reliques qui pourraient finalement libérer Pavis. Il cherche en particulier des artefacts magiques, mais examine tout ce qui est lié au passé glorieux et triste de la cité. Il a récemment acquis une armure de cuivre qui aurait été portée par Pavis lui-même.

Aucun des « temples » du Grand Mystère, ni le croc de Croc Noir, ne se trouve en un endroit défini. Ils se déplacent souvent dans les taudis de Nouvelle Pavis, s'installant dans des endroits appropriés de la Rive ou de la vieille ville. Les membres de la bande entretiennent les nouveaux endroits et s'y réunissent à des jours convenus d'avance.

Les principaux voleurs de Lanbril sont appelés les Seigneurs du Trou. Leur prêtre prétend descendre d'une famille de la Ruine qui adore le Grand Mystère depuis l'époque de Pavis lui-même. La bande semble avoir été à Nouvelle Pavis depuis sa fondation. Le prêtre s'est retiré en faveur de son fils, qui tient maintenant les rênes du pouvoir. Les membres de cette bande sont étroitement liés à la mystérieuse personnalité criminelle connue comme « Rat », et ils font souvent des commissions pour lui. Ils auraient également des liens avec les services d'espionnage lunaires, bien que les cadavres continuent de taire tout témoignage conduisant à ce sujet.

Les deux autres bandes de Lanbril comptent beaucoup moins d'hommes. D'abord, les Hommes de Harli se spécialisent dans le cambriolage des entrepôts et des étages des maisons. Harli est un immigrant tarshite nouvellement arrivé à la suite de l'armée lunaire. Sa bande a été brocardée comme étant à la solde d'un prêtre nommé Gimjim. Cependant, cela ne semble entraver en rien les efforts de la garde pour supprimer la bande. Beaucoup de fidèles attendent en geôle d'être mutilés, exilés aux mines de sel, ou exécutés, parce que Harli a eu une poise incroyable dans la préparation et l'exécution de ses opérations. Il est personnellement très charismatique et persuasif, et recrute souvent les nouveaux membres lui-même, mais il a du mal à gérer la bande.

Les voleurs les moins nombreux sont des dissidents des Seigneurs du Trou qui se sont vus appeler les Gamins de La Bosse. Le prêtre est un ex-initié de Lanbril qui s'en est bien tiré, et la bande agit principalement dans le quartier des fermiers ou la vieille ville. Sa spécialité est l'exploitation des plus petits : il recrute des enfants et les emploie à voler. Les gangs de jeunes de ces deux quartiers semblent travailler pour lui. Ils ne sont en aucune façon admis au sein de son temple, mais ils reçoivent un enseignement des arts du vol en échange de leurs services.

LES ACTIVITÉS DES VOLEURS

Les voleurs de Pavis se concentrent sur le cambriolage, le pillage et le coupage de bourses. Il y a dans la cité assez de soldats et d'aventuriers, qui portent généralement assez d'armes pour faire plier sous le poids un voleur, pour décourager le vol à main armée. Les agressions qui surviennent malgré tout sont l'œuvre d'aventuriers abandonnés par la chance, et qui découvrent vite par eux-mêmes pourquoi voler à visage découvert est une très mauvaise idée à Pavis.

Pavis n'est liée à d'autres endroits que par des caravanes bien protégées, et les pistes sont donc relativement épargnées par les voleurs. Les cavaliers de la légion lunaire, prêts à riposter à toute attaque, ne feraient qu'une bouchée de bandits osant perpétrer leurs crimes sur la voie publique, ce dont les bandes de la région sont parfaitement conscientes.

Les arnaques de tout poil et les jeux de chance truqués sont monnaie courante dans la cité. Cela n'a pas de quoi étonner dans un lieu où une journée d'aventure peut apporter d'immenses richesses à un aventurier – et attirer des douzaines de requins humains affamés désireux de séparer l'aventurier de ses biens durement acquis. On dit souvent à Pavis que « *l'argent est gagné grâce aux aventuriers plutôt que par les aventuriers* ».

LES BATELEURS

La plupart des tavernes évitent de dépenser de l'argent pour des attractions, laissant les clients s'occuper de cela. Elles fournissent occasionnellement des paquets de cartes ou des dés à ceux qui le demandent, mais la clientèle est priée d'apporter ses propres couteaux. Néanmoins, beaucoup de chanteurs et de comédiens errants s'arrêtent à divers endroits où l'on boit et accomplissent leurs tours pour quelques lunars ou quelques chopes offertes par des clients ou des propriétaires. Chaque ménestrel ou groupe de ménestrels préfère se rendre dans certains cercles ou établissements où ils sont bien connus.

Les forces en présence

LES TÊTES DE MORT

Le gang des rues local s'appelle les Têtes de Mort, un nom qui vient d'une insulte faite il y a des générations de cela à un jeune garçon, et qui fut brutalement vengée. Depuis, le gang a fièrement conservé le nom.

LA BANDE DE TÊTE DE LOUP

Même s'ils se trouvent actuellement dans la Grande Ruine, ces bandits peuvent surtout être rencontrés dans la vieille ville. Ils gravitent autour du couple formé par Tête de Loup et Griselda.

Les personnages notables

GRISELDA

Griselda aime Pavis, et Pavis aime Griselda. Il court sur son compte plus de rumeurs qu'il n'y a de du-rulz au Gué des Canards, et elle a berné contre monnaie sonnante et trébuchante une bonne moitié des cultes de la cité. Griselda n'est née qu'en 1596, mais elle a déjà beaucoup baroudé dans la passe du Dragon.

Elle appartient à une famille pavisite qui avait émigré il y a quelques années à Seule (en Sartar). Lointaine cousine du bandit Tête de Loup, elle fut invitée à rejoindre la Guilde des Voleurs locale. Durant ses cinq années d'apprentissage, elle connut un succès impressionnant, mais ne daigna pas devenir adepte de Lanbril. C'est symptomatique de son manque d'attaches : Griselda n'est pas une personne loyale, et pourtant elle sait inspirer de l'affection et du respect chez les autres. Ayant appris la mort de son frère dans la Grande Ruine, elle fit le voyage jusqu'à Pavis où elle arriva sans le sou. Elle impliqua alors Tête de Loup dans une embrouille destinée à régler son compte à Eddi le Veinard, un escroc qui conduisait les gens dans la Ruine et les vendait aux trolls. Au cours de cet épisode, elle parvint à tuer en combat singulier un Seigneur de la Mort de Zoran Zoran. Du moins, c'est ce que tout le monde prétend. Les gens racontent également que Tête de Loup et Griselda ont attaqué la caserne de Balastor et se sont échappés avec un grand trésor. Actuellement, Griselda se cache dans la Ruine avec son amant de bandit après avoir vendu à chaque culte de la ville de fausses cartes au trésor, par l'intermédiaire de Hurbi Cache au Trésor, un professionnel de ce genre de transactions.

Petite mais de charmante complexion, Griselda ferait tourner bien des têtes si elle n'avait pas tendance à glacer le sang de ses interlocuteurs avec son expression sauvage. Sa chevelure rousse orangée tombe jusqu'aux épaules. Ses grands yeux bleus sont sertis dans un visage étroit. Sa peau pâle, son front dégagé, ses lèvres pleines et la douceur de sa voix font rêver les piliers de bars. Mais avant tout, Griselda est très intelligente. Elle trouve toujours le moyen d'utiliser créativement le moindre atout – magie, réputation... – dont elle dispose. Elle a tué beaucoup de combattants et de magiciens expérimentés et renommés. Et si elle s'est prise d'affection pour Tête de Loup, elle place néanmoins son intérêt personnel et sa survie au-dessus de tout.

KROGAR HEAUME DE LOUP

Cette figure reconnaissable peut être trouvée soit Chez Boitard, où il conserve une chambre, soit au temple d'Humakt où il enseigne toutes les formes du maniement de l'épée. En fait, c'est un Seigneur des Vents et un prêtre d'Orlanth Aventureux, ce qu'il n'a pas peur de revendiquer. Il a même pris la place de Faltikus lors de cérémonies (certains disent en dépit des objections du prêtre), particulièrement lors du jour très saint d'Orlanth. Krogar se volatilise parfois dans la Ruine à des moments bizarres, puis revient quelques semaines plus tard comme si rien ne s'était passé. Certains prétendent qu'il lance des raids contre les patrouilles lunaires et les trolls depuis une cachette dans la Ruine. S'il est approché amicalement par un coreligionnaire, Krogar reste réservé mais accorde son aide dans la mesure de ses moyens. Envers les Lunaires et les trolls, il se montre poli mais laconique. Il est grand, a de larges épaules, la peau basanée, et des yeux pâles perçants. Il ne quitte jamais ce casque si particulier qui lui a donné son nom, et il porte généralement un haubert léger de chaîne de fer. Comme c'est son droit en tant que maître d'armes, il porte à tout moment au moins l'une des armes dont il enseigne le maniement. Selon la personne qui parle de lui, il viendrait de Sartar, du Pays Saint, de la légendaire Ralios ou encore de l'Empire lunaire lui-même. Krogar quant à lui préfère ne pas parler de ses origines. On croit pourtant qu'il serait le frère de Tête de Loup.

CHUCKEL L'ASTUCIEUX, ALIAS CHUKAN LE BALADIN

Le seul Maître Voleur de Pavis n'est lié directement à aucune bande, bien qu'il ait des contacts dans chacune. Il est connu des voleurs comme Chuckel l'Astucieux, et il vit dans de nombreuses résidences de la Rive et de Mauvaise Rive. Il aime préserver son indépendance par rapport aux anneaux de voleurs. Mais, même sans autorité officielle, ses hauts-faits et son audace parlent pour lui. Sa légende règne parmi les Lanbrili de Pavis et c'est d'ailleurs à lui que sont envoyés les aspirants voleurs qui veulent apprendre les disciplines avancées des arts du vol, parce qu'il les maîtrise toutes. Chuckel disparaît périodiquement, et peu de temps après surgit le ménestrel Chukan le Baladin. « *Chukan* » se présente comme un baladin ayant immigré de Pélorie. Il joue magnifiquement du luth et il connaît beaucoup de ballades charmantes qu'il

chante en même temps, de sa voix mélodieuse, si ce n'est merveilleuse. On peut le convaincre d'enseigner le luth aux aspirants musiciens désireux d'en tirer les plus subtiles sonorités. Les tarifs qu'il exige des jeunes gens de la bonne société sont exorbitants. Comme il n'a pas de salle de travail, il prodigue ses leçons au domicile de ses riches élèves. Chukan part souvent pour de longs voyages, mais il sait réapparaître quand on ne l'attend plus.

Endroits favoris : *Le Dauphin Doré, Le fin gourmet, À l'Allume-Lune et Aux fantaisies de Silibar.*

LES MARINS CHANTEURS

Ces trois chanteurs (deux hommes et une femme) sont des riverains qui connaissent un vaste répertoire de chants de bateliers et d'autres catégories professionnelles. Ils sont encore peu connus, et tentent de démarquer leur style de ce qui reste encore leur principale source de revenus – donner par des chansons de marins du cœur à l'oufrage aux riverains qui doivent abattre leur travail quotidien.

Endroits préférés : *L'auberge du Poisson-Fluëve, Le Poisson d'Homar, Chez Lilina la Crieuse, et l'auberge de la Corne de Sable.*

LES TROIS MÉNESTRELS

Au sein de ce trio, la basse est un ancien aventurier qui a rejoint le culte de Chalanna Arroy. Le ténor est un apprenti de Lhankor Mhy durant la journée, et le baryton n'a que ses chants comme source de revenu. Les Ménestrels braillent des chansons à boire obscènes et des histoires qui ridiculisent des personnes et des endroits bien trop lointains pour que subsiste le moindre risque de se mettre quiconque à dos. Leur popularité provient en partie de leur manière de scander en canon leurs amusantes chansonnettes.

Endroits préférés : *Chez Boitard, l'auberge de la Corne de Sable et L'auberge du Poisson-Fluëve.*

LA JOUEUSE DE CORNEMUSE BLONDE

Cette jeune fille bien carrossée a un timbre de soprano clair et une allure légèrement suggestive lorsqu'elle pousse la chansonnette, ce qui lui garantit des admirateurs où qu'elle se rende. Il semble que ce soit une ancienne enfant abandonnée ayant grandi dans la rue, mais ses ballades ont amélioré ses conditions de vie. Lorsqu'elle a bu toute une nuit, elle décide souvent d'aller accueillir l'aube à l'une des portes de Pavis, mais en raison de la quantité d'alcool de pomme qu'elle a ingurgité, elle se trompe souvent de porte.

Endroits préférés : *Chez Boitard, Le fin gourmet, et À l'Allume-Lune.*

HORO ET SES CHIENS

Ce Lunaire présente un spectacle de chiens dressés, plus exactement des « *caniches lunaires* » (dont il teint en rose la fourrure blanche). Leurs galipettes étonnantes sont très populaires auprès des nomades animaux, pour lesquels ces chiens sont des bêtes exotiques.

Endroits préférés : *Au Buffle Assiéé, Chez Bob : Bisonburgers, l'auberge de la Corne de Sable.*

SAKOURNO LE MYSTIQUE ESROLIEN

Sakourno prétend venir du Pays Saint. Il se prête à une variété de tours de lecture des pensées, de conjuration et de prestidigitation. Son allure distinguée et son boniment l'ont rendu assez populaire, et les tavernes sont bondées les soirs où il est à l'affiche.

Endroits préférés : *À l'Allume-Lune, L'auberge de la Brosse, Le repos du hoplite, et Aux fantaisies de Silibar.*

LE CARNAVAL VOYAGEUR DES PRODIGIEUX FRÈRES PLOMBÈRE

Le Carnaval est d'origine sartarite. Il commençait à avoir des difficultés financières lorsque les propriétaires inaugurèrent la longue marche à travers Prax pour faire une tournée chaque année à Pavis, Corflou, et sur les terres du Dôme Soleil. Les Pavisites, assoiffés de distractions nouvelles, firent un grand succès aux attractions du Carnaval, qui fut sauvé de la ruine. Le Carnaval propose aux spectateurs plusieurs « *aberrations de la nature* », des jongleurs, des acrobates, des mangeurs de feu, des animaux dressés (y compris un mammouth galeux) et d'autres tours similaires. Il reste à Prax et dans les environs à la fin de la Saison de la Terre et durant la moitié de la Saison des Ténèbres, puis retourne à Sartar avant les premières pluies de la Saison des Tempêtes.

OLAV DICKINSON

Olav est connu à travers la vieille ville, la basse ville et la Rive comme un escroc et un homme qui répand des rumeurs. Il est très au fait des mille et un exploits de la meurtrière Griselda, et adore tenir leur chronique. Il débite à qui veut entendre des histoires à son propos. Quand quelques chopes l'ont émoustillé, il lui arrive de se mettre à chanter et danser sur la voie publique.

RICHEMONT

Richemont, les demeures des puissants et le quartier nain

BÂTIMENTS

Il faut gravir une pente prononcée pour découvrir l'endroit où résident les Pavisites les plus opulents. Depuis la décision prise par Dorasar de faire bâtir sa demeure sur cette colline adossée au mur des géants, ce quartier est resté le plus riche de tous. Les maisons y sont plus grandes, plus spacieuses et plus propres que dans le reste de la cité. L'architecture est parfois excentrique et on sent qu'il y a une sorte de compétition entre les familles pour savoir qui étalera le plus sa richesse sur les façades de sa demeure. Mais la construction à Pavis est réglementée par les officiers municipaux, ce qui limite les excès.

AMBIANCE

Beaucoup sont habitées par de riches serviteurs, mais aucune n'appartient à des gens de condition défavorisée ou jouissant d'un revenu moyen. Bien sûr, ce quartier est particulièrement surveillé par la garde, et il est difficile d'y faire du grabuge. L'ambiance dans les rues est donc plutôt calme, si on oublie les va et vient des domestiques. Les rues sont larges et les gardes des grandes familles restent alertes. Le principal problème rencontré par la patrouille consiste à prévenir les débordements des mauvais garçons. Elle est également alertée sur une base régulière par quelque marchand fortuné dont la demeure a été dévalisée pendant son sommeil. La rumeur veut que ces cambriolages pleins d'audace et d'élégance soient l'œuvre d'un Maître Voleur. On dit ce personnage mystérieux lié au culte de Lanbril, ou parfois à celui de Croc Noir.

VIE QUOTIDIENNE

L'occupation lunaire n'a que peu affecté le train de vie parfois somptueux des grandes familles. Si leur quotidien ne diffère parfois pas beaucoup de celui des autres Pavisites, les nobles reçoivent avec opulence et fêtent le moindre événement (naissance, puberté, initiation religieuse, fiançailles, mariage) à grands

Rumeurs

Orlanth

Brygga Languecisaille permet au culte du dieu rebelle de se perpétuer clandestinement dans sa demeure de Richemont.

Kolli Gros Lard

Il passe beaucoup de temps à Mauvaise Rive, pour quelqu'un qui ne semble pas y avoir d'intérêts commerciaux.

Potin lunaire

« Le » cambrioleur a été repéré par les autorités. Ce n'est qu'une question de temps avant qu'il ne soit arrêté.

Bijoux volés

Le cambrioleur cache tout son butin dans la Ruine.

Maçons

Le culte de Cloussilex est sur le point d'annoncer une augmentation de ses tarifs.

Les nains de Pavis

Ce sont en fait des demi-nains, métis de Mostali et d'humains.

Cloussilex

Il vit toujours sous Richemont, reclus dans son atelier.

Événements

Touristes

Un groupe de visiteurs venu de la patrie lunaire se promène dans Richemont et se fait inviter par les familles pro-lunaires.

Indagos

Des serviteurs se pressent dans les rues pour préparer une expédition des Indagos dans la Ruine, décidée dans l'urgence pour une raison inconnue.

Quartier bouclé

La patrouille fouille les passants à la recherche des bijoux familiaux de Séréna Jonglure, qui ont mystérieusement disparu. Une prime est offerte à celui qui les rapportera.

Kost

Le fameux pisteur embauche des mercenaires qui connaissent bien Prax.

Provocateurs

Des fils de bonne famille, étudiants de Séréna Jonglure, provoquent les passants afin de s'exercer au duel.

Les Bons Gars

Voilà qu'ils s'amusent à harceler une vieille vendeuse de pommes. Les passants sont scandalisés mais n'osent intervenir.

Tunnel fermé

Les nains ferment l'accès à leur domaine durant trois jours. Que se passe-t-il ?

renforts de festins. Pour permettre aux propriétaires des grandes demeures de se régaler à la hauteur de leur qualité, les serveurs de chaque maisonnée se rendent quotidiennement au Marché de la Viande et au Marché du Fondateur pour acheter des biens. Pavis est néanmoins une petite cité, et les notables locaux n'ont pas les moyens de jeter l'argent par les fenêtres. Leurs laquais sillonnent donc tous les jours la cité pour acquérir les denrées au moindre prix. L'eau, quant à elle, provient d'un puits situé entre les greniers communaux et le Marché de la Viande.

Les hauts lieux de Richemont

LE PALAIS DE SOR-EEL LE PETIT

Cette splendide demeure de pierre fut offerte à Sor-Eel par le Comte Varanthis II, représentant de la famille Eiskolli. Le cadeau est survenu peu de temps après la décimation d'une autre famille yelmalionne, moins amicale envers les Lunaires, par une série de duels et d'accidents malencontreux.

LE FOYER DES INDAGOS

La famille Indagos a acquis une grande propriété sur Richemont lors de la construction de la cité. Originaires de la Grande Ruine et descendants des oasisiens qui vivaient déjà dans la région il y a mille ans, les Indagos jouissent d'un grand prestige au sein de l'aristocratie pavisite, malgré leurs manières rustres. Eux-mêmes ne parlent de ce foyer que comme de leur « *résidence temporaire dans Nouvelle Pavis* », en attendant le jour où ils pourront se réinstaller dans la vieille cité. Leur demeure est pourtant bien en dur, œuvre des Cloussilexiens qui l'ont bâtie en échange de trésors de la Grande Ruine.

LA RÉSIDENCE DE MALAVAR PATROMA

Malavar dirige la famille Patroma, la plus importante famille lunaire de Pavis. Sa maisonnée n'est pas forcément très bien tenue selon les critères de Charme, mais selon ceux de Pavis c'est un haut-lieu de la civilisation. L'influence raffinée de sa nièce Séréna assure à cette demeure un minimum de bon goût.

LA DEMEURE DES GARHOUND

L'influente famille sartarite possède une demeure sur la colline, juste au-dessus de la rue des Nains. Elle est non seulement superbement située, mais aussi gardée jour et nuit par des molosses dressés pour tuer.

L'ÉCOLE DE MOUVEMENT DE HOLFAR

Personnage bien étrange originaire du Pays Saint, Holfar n'a jamais été capable (ou ne s'est jamais soucié) de faire repousser ses bras coupés. Il a des idées inhabituelles et enseigne une variété de compétences bizarres (surtout pour un manchot) : l'équitation, le saut, le déplacement silencieux, l'escalade, la nage, le coup de pied et l'éloquence... Il est plaisant et apprécié, excepté quand il s'enivre.

LE QUARTIER NAIN

Richemont recèle toute une ville secrète : le quartier nain creusé sous la colline. Les humains ne connaissent qu'une partie des tunnels mostali, et très peu d'entre eux les ont vus de leurs yeux. Des

rumeurs parlent de tunnels interminables, dont certains se rendraient même jusqu'à Mine du Nain dans la passe du Dragon ; aucun non-nain n'a jamais pu les vérifier. De même, il est avéré que les nains peuvent se déplacer sous les murs pour se rendre de l'autre côté s'ils le doivent, mais personne ne les a jamais vu surgir dans la Grande Ruine. En revanche, il est de notoriété publique que les nains sont incapables d'atteindre l'ancien temple de Cloussilex (maintenant dans les bastions trolls) par voie souterraine. Un document évoque des « *contre-tunnels infestés par les démons* ».

Il existe, rue des Nains, deux entrées dans le flanc de la colline, chacune protégée par une porte de bronze. La plus petite reste fermée et verrouillée en permanence. Une phrase gravée dans la pierre prévient qu'un danger de mort menace l'intrus potentiel. Seuls les prêtres de Cloussilex détiennent la clé de cette porte. La plus grande entrée, à une dizaine de mètres, est ouverte de jour comme de nuit. Elle est souvent empruntée par des chariots. Chaque entrée débouche sur un tunnel qui mène aux Bureaux Nains. C'est l'antichambre du complexe souterrain. Ceux qui ne sont ni nains ni adorateurs de Cloussilex n'ont que rarement l'occasion de pénétrer plus loin. La police naine tient une permanence dans la pièce suivante, qui sert de commissariat et de poste de garde. Ce n'est qu'au-delà que commence véritablement la cité naine. Une vaste salle permet d'accéder aux échoppes et aux ateliers des nains, ainsi qu'aux dortoirs nains et cloussilexiens.

En raison de l'exiguïté du passage entre les tunnels et la rue des Nains, l'entrée principale est fréquemment encombrée par des nains qui vont en ville ou des Pavisites qui veulent acheter un produit mostali. Les clients doivent adresser leurs desiderata aux Bureaux Nains. Ceux-ci prélèvent un impôt sur toute transaction commerciale avec les habitants du complexe.

LES QUARTIERS DE DIAMANT

Au plus profond des tunnels nains se trouve la demeure de Cloussilex, que les nains évitent de mentionner à l'extérieur de leur domaine. C'est là qu'en l'absence physique du Mostali, un culte lui est rendu quotidiennement par son clergé pavisite. À l'intérieur de cette vaste caverne rectangulaire se trouve un coffre-fort cubique. Le clergé de Cloussilex effectue ses prières devant le Sas Sacré d'où sortira peut-être, un jour, Cloussilex.

Une culture : les Mostali de Pavis

HISTOIRE

Les nains de Nouvelle Pavis sont très peu connus en dehors de la cité. Beaucoup d'étrangers croient qu'ils se sont installés ici sur l'invitation de Dorasar, alors qu'en vérité c'est le contraire qui s'est produit. La cité a été bâtie autour des tunnels dans lesquels ils vivaient depuis des siècles. Ginkizzie était le roi de Cité Naine lorsque Dorasar arriva avec ses colons sarrarites. Auparavant, il avait été ennuyé par la racaille humaine qui s'était installée de l'autre côté du fleuve, dans ce qui s'appelle maintenant Mauvaise Rive, et qui déjà à l'époque méritait cette épithète. Dorasar avait envisagé de s'emparer de cet endroit et d'y mettre de l'ordre, jusqu'à ce qu'il fût approché par des représentants de Ginkizzie.

À l'invitation de celui-ci, Dorasar déplaça son peuple de l'autre côté de la rivière, et construisit les murs de Nouvelle Pavis au-dessus de la colline percée par les tunnels nains. Le peuple de Ginkizzie, heureux d'avoir son premier projet de construction en plusieurs siècles, aida à fabriquer les fondations de la muraille sarrarite et bâtit le nouveau temple de Pavis, qui contient un autel à Cloussilex. Une fois leur part du marché finie, les gens de Ginkizzie devinrent des travailleurs indépendants et construisirent sous contrat d'autres bâtiments pour les colons.

Lorsque l'armée lunaire arriva, les nains de Cloussilex leur souhaitèrent la bienvenue avec le même enthousiasme que les adorateurs de Pavis, et ils construisirent le pont entre Nouvelle Pavis et Mauvaise Rive en échange de bonne monnaie impériale.

FONCTIONNEMENT DE LA COMMUNAUTÉ

Moyennant une rétribution élevée, sous forme de biens ou d'argent, les nains contribuent aux projets de la communauté pavisite. Ils sont considérés avec respect parce qu'ils contribuent à la prospérité de la cité par leurs talents en architecture et en maçonnerie. Mais peu de gens comprennent qu'ils n'ont pas besoin de Nouvelle Pavis. Ils pourraient s'ils le désiraient se retrancher dans leurs tunnels et y soutenir un siège d'une décennie. Ils sont, dans les faits, indépendants, bien qu'ils se sentent inextricablement alliés à la cité et à son destin. Les nains respectent Ginkizzie, qui demeure leur véritable chef. Ils forment une communauté soudée et un peu fermée, mais pas hostile. Il existe deux attitudes courantes parmi eux. La première consiste à considérer les humains comme des compagnons intéressants. La seconde consiste à préférer d'autres centres d'intérêt : le percement de tunnels vers le temple de Cloussilex dans la Grande Ruine, ou bien divers artisanats. Beaucoup de nains préfèrent se retirer dans leurs forges et leurs ateliers pour fabriquer de beaux objets.

On croise ces temps-ci moins de nains dans les rues de la Nouvelle Pavis. Des rumeurs prétendent que les Cloussilexiens sont en train de rouvrir les tunnels bloqués par les trolls, et menant à leurs vieilles cachettes dans la Ruine. Interrogés, les nains se montrent peu expansifs, comme à leur habitude.

Un culte : Cloussilex Æildur



MYTHE ET HISTOIRE

Que fit Cloussilex avant le début du Temps ? Le mystère est connu de son seul culte. Il semble qu'à l'époque des Grandes Ténèbres, le nain respectait à la lettre les Directives de Survie de Mostal. Mais lorsque la lumière de l'Aube dévoila le monde nouveau, Cloussilex s'aperçut qu'il était intrigué par les possibilités impliquées par le cycle naturel du temps. Son histoire commença vraiment lorsqu'il quitta son usine. Il partit explorer le vaste monde et apprendre les coutumes des étranges humains qui le peuplaient. Il respectait toujours la figure de son père Mostal, mais se comportait en dissident.

Cloussilex mit en pratique son savoir mostal pour travailler comme artisan, et devint un métallurgiste très respecté des humains des Premier et Second Conseil. Il est dit que Cloussilex enseigna à de nombreuses tribus humaines l'art du métal, ce qu'il n'a jamais démenti. Au Second ge, à l'époque de l'Empire des Amis des Wyrms, Cloussilex devint une figure prééminente. Avec nombre de ses semblables, il voyagea d'Ombres Dansantes à l'emplacement actuel de Pavis, suivant la Statue Sans Visage tandis que celle-ci marchait sous les ordres de Pavis contre les nomades animaux de Prax. La statue mourut après avoir vaincu les géants dans leur cité de Paragua. Les nains l'honorèrent en transformant sa substance. Ils en firent les murs et les structures de la cité de Vieille Pavis.

Cloussilex lui-même quitta Vieille Pavis peu de temps après. Mais auparavant, il épousa l'une des filles de Pavis et lui fit un fils. Celui-ci grandit pour devenir le premier grand prêtre pavisite du culte de Cloussilex. Quant à son père, il ne réapparut plus jamais dans la cité. Mais on suppose qu'il vit encore au moins partiellement sur le plan physique, et il pourrait être le fameux nain de Mine du Nain dans la passe du Dragon. Les adorateurs de Cloussilex croient qu'à l'instant de leur mort, leurs esprits entrent dans les projets sur lesquels ils étaient en train de travailler. Ils se réfèrent à telle ou telle maison non en fonction de son occupant ou propriétaire actuel, mais en fonction du nom du ou des travailleurs qui moururent lors de sa

construction. Quand un bâtiment est détruit, l'esprit du Cloussilexien rejoint son maître et revient finalement dans le corps d'un autre descendant de Cloussilex, pour essayer de construire une autre structure, plus glorieuse encore. Le statut social de la nouvelle incarnation de l'esprit est variable. Les statuts les plus élevés sont réservés à ceux qui, en la personne de leur dernier édifice, ont gagné beaucoup de gloire, de reconnaissance publique et de durabilité.

NATURE DU CULTE

Le culte de Cloussilex est intimement lié à la cité de Pavis. Le héros Pavis a peut-être fondé la cité ; Cloussilex l'a bâtie. Après son départ, son culte a reconstruit les murs détruits par un assaut troll mené par le géant Thog, en utilisant les carcasses de Jolanti, des géants dénués d'intelligence qui avaient servi sous les ordres de Thog.

Cloussilex pratique la tolérance à l'égard des elfes, ce qui est exceptionnel pour un culte lié aux nains. Les membres individuels du culte préfèrent oublier que cette tolérance n'a pas à être facturée en monnaie sonnante et trébuchante, mais elle reste un principe de base, parce que Pavis était un demi-elfe, et que l'une de ses filles épousa Cloussilex. Comme Pavis, Cloussilex n'a que peu d'estime pour les adorateurs du Taureau Tempête et pour Kyger Litor, bien que les nomades soient acceptés au nom de la nécessité. Les trolls sont toujours craints mais généralement tolérés, suivant en cela l'exemple du culte de la cité.

ORGANISATION

Les adeptes de Cloussilex sont les architectes et les maçons de Pavis, et uniquement de Pavis. Le culte est inconnu hors de la ville. Son ancienne alliance avec le culte de la cité est encore indéfectible. D'ailleurs, à Pavis, l'appartenance au culte de Cloussilex est prestigieuse. Le conseil de la cité comporte toujours au moins un adorateur de Cloussilex, en l'espèce Ginkizzie. Les prêtres de Cloussilex ont la possibilité d'officier à la fois dans le temple de Pavis, qui comporte une chapelle vouée au Mostali, et dans le sanctuaire souterrain. Mais la cérémonie qui se tient lors du Jour Très Saint du culte doit pour être pleinement effective se dérouler dans le temple de Cloussilex qui se situe en territoire troll dans la Grande Ruine.

Le culte atteint aujourd'hui une taille qu'il n'avait plus eu depuis l'époque du conquérant nomade Jaldon. Cela est dû à l'afflux d'adorateurs humains de Cloussilex qui demeuraient dans la Grande Ruine jusqu'à ce qu'ils eussent la possibilité de la quitter pour rejoindre la nouvelle ville.

Le commerce à Pavis

Avec pas moins de quatre places des marchés (marché des fermiers, marché du fondateur, marché aux viandes et marché au poisson), Pavis est une ville constamment agitée par une activité commerciale intense.

HISTOIRE DU COMMERCE DANS PRAX

À Prax, le commerce s'est développé au Premier ge autour de l'oasis de Bouillon de Lune au nord, des Ruines du Singe au centre et du petit établissement de Kitoïe à l'embouchure du fleuve des Berceaux. Le culte d'Issaries dominait alors les échanges commerciaux. Les biens exportés de Prax comptaient de la Pierre de Vérité, du cuir, des animaux et des esclaves. De nombreux mercenaires y étaient également embauchés et y revenaient plus tard riches de biens étrangers. Au Second ge, le commerce se poursuivit autour de ces points, bien que Kitoïe fût déplacé, et prit le nom de Féroda. La fondation de Déoberceaux, et plus tard de Pavis, lui donna un coup de fouet et les morocanths développèrent un

lucratif trafic d'esclaves. Les échanges commerciaux, qui se déroulaient principalement à Pavis, crurent en quantité. La destruction de Pavis en tant que force politique en 1237 plongea une fois de plus les Praxiens dans l'isolement. La peur des dragons poussa les gens à éviter les pistes menant à la passe du Dragon, et la condamnation des océans scella le déclin de Féroda. De nombreuses peuplades fuirent à l'est dans le Pays des Vautours et au-delà. La détérioration et la perte de nombreux objets provoquèrent un déclin significatif du confort matériel. Le seul métal disponible provenait soit de Gonn Orta, soit des trolls via Adari, soit des Ruines du Singe. Ainsi, lorsqu'en 1376 Tarsh envoya des représentants embaucher des mercenaires parmi les nomades, ceux-ci acceptèrent avec joie. Les routes commerciales vers l'Ouest furent vite rouvertes. Bouillon de Lune redevint une plaque tournante commerciale, ce qu'elle est encore à ce jour, et Adari se développa également. Enfin, la fondation de Nouvelle Pavis en 1550 fut l'occasion pour les nomades de la région d'acquérir des biens de qualité à des prix décents. Depuis, le commerce est en expansion.

LES PISTES DU NÉGOCE

Il arrive parfois qu'une caravane troll de Dagori Inkarth vienne commercer à Pavis via Andari, mais la majeure partie des denrées qui arrivent à Pavis proviennent de Tarsh et de Sartar. La garnison lunaire, en particulier, importe régulièrement du matériel commissionné. Certaines grandes familles pavisites, comme les Patroma ou les Eiskolli, importent également de coûteux produits péloriens : étoffes, bijoux, symboles religieux, esclaves éduqués, voire chevaux. Les produits les plus rares ne figurent que rarement à l'inventaire des marchands itinérants. Il faut passer commande et attendre parfois six mois ou un an avant d'obtenir satisfaction. C'est pour cette raison que l'artisanat local est florissant.

Les nomades animaux, surtout les monteurs de sables et de zèbres, constituent des partenaires commerciaux relativement fiables. Leur comportement varie surtout en fonction des variations météorologiques. Après une saison du feu particulièrement sèche, les khans n'hésitent pas à piller les caravanes afin de financer l'accès de leurs bêtes aux oasis. En temps normal, les nomades troquent leurs cuirs, leurs esclaves et leurs viandes contre du sel et des objets en métal, à la fois pour la guerre et pour un usage domestique. Le sel provient soit de la mer, auquel cas les nomades le volent ou l'achètent aux habitants de la côte, soit d'un terrain salifère. Or le terrain salifère le plus grand et le mieux connu de Prax se trouve à l'intérieur de la Grande Ruine.

L'ESSOR RÉCENT DU COMMERCE FLUVIAL

Le commerce n'a jamais été important à Pavis, qui se situe à l'écart des routes commerciales de la passe du Dragon qui relie le sud de la Manirie et le sud de la Pélorie. Mais depuis la fondation du port de Corflou, dans le delta du Zola Fel, un embryon de commerce fluvial a revu le jour. Les Lunaires et les Pavisites qui ont investi dans ces entreprises n'ont pas encore recouvré leur investissement, et seule l'importation de produits de luxe peut s'avérer rentable pour le moment. Pavis assure à cet avant-poste commercial des Ingilli un approvisionnement stable, utile lorsque la mauvaise saison rend la navigation en mer trop dangereuse. Pavis importe par Corflou les denrées du Pays Saint et du poisson marin (salé), ainsi que parfois de la soie kralori et des épices teshniennes. La rareté des arrivages en provenance de l'Orient provoque la surenchère des marchands pavisites, mais jusqu'ici aucun conflit commercial n'a dérapé.

LA GUILDE DES MARCHANDS

Les marchands de Pavis déterminent tous les prix en vigueur dans la cité. Leurs opinions ont un poids considérable et peuvent prévaloir contre celle du public ou l'évidence du besoin, causant parfois beaucoup de

souffrance et de mauvais sang. Des factions de la guilde sont contrôlées par les familles principales, et d'autres factions par des familles qui tentent de gagner de l'importance. Le jeu des alliances à l'intérieur de la guilde reflète celui qui se déroule dans la cité entière. La guilde agit de concert dès lors que la stabilité économique de la ville est menacée. Si seulement une partie de la stabilité financière de la cité est menacée, la guilde se divise et chacun cherche son propre intérêt.

De fait, les règles internes et le fonctionnement de la Guilde des Marchands sont extrêmement complexes : en fait, chacune des factions revendique le titre de guilde indépendante et les subtilités administratives et légales de Pavis ne facilitent en rien la clarté du fonctionnement de ces institutions : certaines seraient d'ailleurs en partie mêlées à des activités criminelles.

Les forces en présence

LES BONS GARS

Les voyous de Richemont s'appellent entre eux les Bons Gars. Il s'agit de six jeunes fils de la haute société pavisite, rarement des aînés. Ils adoptent le langage et les habits des basses classes en signe de mépris pour leurs parents, qui ne les apprécient pas du tout. Sur leur territoire, ils se montrent souvent brutaux et cruels, à l'instigation de Cicatrice, le plus vieux et endurci d'entre eux. S'ils devaient se mesurer sérieusement à d'autres bandes pavisites, il n'est pas certain qu'ils s'en sortiraient à leur avantage, alors ils quittent très peu leur territoire, efficacement protégé par la garde. Ils préfèrent tourmenter à Richemont les visiteurs d'un jour et les serveurs. Leurs techniques de provocation sont très au point. Ils poussent à bout leur victime, jusqu'au moment où ils peuvent lui « rendre la monnaie de sa pièce ».

LES MILICES PRIVÉES

Les maisons sont surveillées par des gardes armés. Il n'y a pas de milice unique, mais de nombreux hommes d'armes au service des grandes maisons. Ils empêchent les importuns de déranger les riches pavisites et sont parfois employés aux travaux de force à l'intérieur des maisons. Les rues, elles, sont régulièrement empruntées par des patrouilles de la garde, qui rendent compte comme il se doit à l'officier de la garde Jorjar le Vif.

LES PISTEURS DE LA RUINE

Les adorateurs de Cloussilex rêvent de finir par récupérer la Ruine. Le culte a donc dressé des plans pour rendre à Pavis son ancienne gloire. Pour faciliter leur réalisation, il entretient les Pisteurs de la Ruine, une bande d'aventuriers qui vendent leurs services lors d'expéditions en tant que gardes de chevaux, guides jusqu'à des lieux bien connus pour leurs dangers ou leurs trésors, et explorateurs. Les prêtres de Cloussilex sont pointilleux : n'importe qui ne peut pas engager un pisteur. Il faut montrer patte blanche, les demandes des membres d'une faction opposée à Cloussilex ne sont pas considérées.

La fonction principale des pisteurs est d'escorter chaque année le pèlerinage qui part de Nouvelle Pavis et aboutit à l'ancien temple de Cloussilex en territoire uz. Les trolls ont appris à se faire discret durant cette période. Les berserks de Zorak Zoran ont néanmoins pour habitude d'essayer de « remettre ces trollinets à barbe à leur place ». Il arrive parfois que les trolls déploient beaucoup de forces pour écraser la procession, et celle-ci a même, en de rares occasions, dû être annulée pour une année. Mais en général, les trolls ne parviennent que rarement à leurs fins.

Les personnages notables

GINKIZZIE

En tant que chef du quartier nain, Ginkizzie est une personnalité de grande importance. Il est après tout, le haut prêtre de Cloussilex et le roi des nains, et il sert également en tant que Fille de Pavis au temple de la cité.

Fort de sa barbe broussailleuse, de ses cent-trente ans et de sa voix de patriarche, Ginkizzie est un nain presque caricatural. Il est devenu très naturellement le dirigeant de sa communauté, parce qu'il était le plus doué pour parler et pour se faire obéir, et non au terme d'une lutte pour le pouvoir. Sa principale préoccupation durant son règne a toujours été d'inventer de nouveaux concours pour épargner l'ennui à son peuple. L'arrivée de Dorasar dans la région fut providentielle. La construction de Nouvelle Pavis a donné un nouveau souffle à la communauté naine des tunnels. D'ailleurs, les statistiques des naissances (plus vingt-deux virgule sept pour cent en trente ans) le prouvent. Ginkizzie est donc satisfait de la situation actuelle. Cependant, malgré son allégeance à Pavis, il fait bien toujours attention à raisonner en termes de survie de son peuple. Or, que constate-t-il ? Que l'arrivée des Lunaires à Pavis a augmenté considérablement les tensions entre les factions de la cité. Dans ces conditions, il juge prudent de préserver ses arrières. Il passe désormais la plupart de son temps à sa forge, dans les tunnels sous Richemont. Cependant, il se présente toujours avec ponctualité pour accomplir ses devoirs liturgiques.

KOST LE PISTEUR

Ce vénérable marchand d'Issaries est le seul Pisteur du Désert du sous-culte de Languedorée à demeurer dans la cité. Il était en voyage à l'époque de l'invasion lunaire, et n'est revenu qu'il y a deux ans. Depuis, il héberge des chevaucheurs de bisons venus du Pays des Vautours avec lui. Il s'agit de jeunes adorateurs de divers dieux tribaux, qui pour la première fois découvrent la vie dans une grande ville. Kost lui-même est né dans le désert, au sein de la tribu zèbre. Il est devenu dans sa jeunesse le meilleur pisteur du désert qui soit. Il a même voyagé plusieurs fois jusqu'aux ruines perdues du Jardin de Génert. Lorsqu'il n'était pas en ville, on pouvait lui laisser des messages en s'adressant à Éta, sa majordome pavisite. En 1620, Kost a officiellement choisi de prendre sa retraite de sa carrière de marchand d'Issaries. Il semble que sa dernière expédition ait rencontré beaucoup de succès, et il était déjà un homme riche avant cela. Maintenant, la rumeur dit qu'il forme une garde personnelle de monteurs de bisons. Il arrive à Kost d'engager des représentants pour régler ses affaires commerciales et autres.

SÉRÉNA JONGLURE

Membre de la famille lunaire des Patroma, Séréna Jonglure est arrivée de l'Empire il y a cinq ans. Elle enseigne l'art du duel lunaire et l'usage d'une variété d'instruments de musique et de styles de chant. Mais c'est surtout une dilettante. Ses étudiants, pour la plupart des héritiers de grandes familles pavisites, ont pris la déplorable habitude de déclencher des combats pour prouver leur compétence. Séréna, elle, n'a jamais été impliquée dans un seul combat depuis son arrivée à Pavis.

HALLARAX BELLE-VOIX

Ce membre du conseil de la cité est le porte-parole de la faction des Impériaux, qui soutiennent l'occupation lunaire. C'est aussi un barde de première classe, maître à la fois de la Guilde des Ménestrels et de celle des Bateliers. Son répertoire ne compte que peu de chants fluviaux, qui relèvent du travail des chanteurs qu'il dirige. Lui se spécialise plutôt dans les ballades héroïques. Il lui arrive même d'en inventer de

nouvelles pour expliquer des événements populaires récents. Il a récemment créé « *l'Escalade des Rochers des Condors* », pour célébrer l'exploit de certains serviteurs du duc Raus, qui ont escaladé les Rochers des Condors pour apporter des œufs à leur maître. Hallarax est un habitué de *l'Allume-Lune*, du *Fin gourmet* et de *l'Auberge du Poisson-Fleuve*.

KOLLI L'HONNÊTE, DIT KOLLI GROS LARD

Kolli l'Honnête, le maître de la Guilde des Joailliers, est un membre du Conseil de la Cité. Il y fait valoir les positions des Pacifistes de la Cité, une faction qui cherche à préserver le *modus vivendi*. Il est lui-même un marchand éminent. Il possède dans le centre un grand établissement spécialisé dans l'achat de joaillerie et d'artefacts magiques. Kolli est un initié de Cloussilex et sait évaluer n'importe quel trésor. Il est de plus très proche de Gavial Latiche, un prêtre de Lhankor Mhy qui contre une forte rétribution (que Kolli répercute dans ses tarifs) analyse pour lui les objets sortant de l'ordinaire.

BRYGGA LANGUECISAILLE

Brygga Languecisaille est la représentante de la famille Garhound la plus réputée à Pavis. Son frère Govoran le Magnifique, le dernier prêtre orlanthi honnête de la cité, est également bien connu. Brygga est maîtresse de la Guilde des Travailleurs de la Toile et du Cuir et dirige la faction des Libres Pavisites (ou Libres), opposée à l'occupation lunaire. C'est le maire actuel de la cité et le chef de son conseil.

HORS DES MURS

Le Port de Pavis

Les navires et embarcations accostent généralement un peu au nord de la cité : les Lunaires ont construit là un petit bâtiment un peu rustique (appelé ironiquement « la Capitainerie »), des docks et des pontons relativement sûrs. Ce point de débarquement est vraiment beaucoup plus praticable que les berges abruptes du fleuve à côté de la ville. Partant du port, une voie lunaire bien entretenue et protégée permet de rallier la ville par la Vieille Porte en moins d'une demi-heure.

Mauvaise Rive

Autrefois, les nomades avaient le droit d'établir leur campement aux portes de Pavis. Mais certains chefs trop audacieux compromirent sévèrement un avenir pourtant doré en lançant des assauts contre la ville, qui furent tous repoussés. Aujourd'hui, les rassemblements de nomades ne sont tolérés que de l'autre côté de la rivière, à l'est, sur la dénommée « *Mauvaise Rive* ». Les nomades ne sont désormais autorisés à pénétrer dans l'enceinte de Pavis que pour des missions pacifiques bien particulières.

Sur Mauvaise Rive, les activités traditionnelles de dépeçage, de salage et de fumaison donnent du travail à un nombre croissant de nomades sans monture et à leurs proches. Ces terres surélevées abritent



Rumeurs

Corruption

La quasi-impunité dont semblent profiter les membres du gang des Couteaux Sanglants s'expliquerait par la corruption d'un grand nombre d'officiers de la Garde Royale de Pavis, à la solde d'Hargran le Sale.

Feux follets

Les feux qui détruisent régulièrement la Zone des Zèbres ne seraient pas accidentels mais criminels. Les soupçons portent principalement sur une tribu de nomades babouins.

Trop beau et trop musclé

Hargran le Sale serait en fait un ogre.



également toute l'année d'autres humains, en particulier ceux qui fuient la protection des hautes murailles, tels les Agimori. Au fil des ans, une petite ville délabrée s'est érigée sur les hauteurs de la colline. Surnommée Bidonville, Trou à Rat ou encore Ville des Pauvres, elle possède suffisamment de fondations permanentes pour exister tout au long de l'année, même si sa taille varie selon les saisons. Ainsi, lors de la saison du feu, les centaines de tentes des nomades venus commercer viennent la grossir. Mais avec l'arrivée de la froideur de la saison des ténèbres, la ville se rétrécit comme une peau de chagrin, les habitants laissant de côté leur fierté et leurs demeures vétustes pour s'abriter à l'intérieur des chaudes murailles de Pavis. Les résidents permanents de Bidonville sont majoritairement humains. Ils ne respectent aucune loi et peuvent se révéler, en fait, assez dangereux. La pire racaille est sans aucun doute le gang local, les Couteaux Sanglants, à l'origine de la plupart des rixes qui éclatent dans ce quartier. Depuis l'alliance entre les Lunaires et la tribu des sables, ce sont surtout ces monteurs d'antilopes qui viennent à Pavis et donc un campement quasiment permanent de sables s'est installé dans le nord de Mauvaise Rive. Les lanciers antilopes de l'armée lunaire prennent parfois leur quartier avec leurs « cousins » nomades.

La Zone des Zèbres

La Zone des Zèbres désigne un ensemble de résidences vétustes et temporaires rassemblées près des murs de Pavis, dans la Grande Ruine. Cet endroit, à la limite des territoires humains, est considéré comme une « dépendance » de Pavis. Ce quartier est réputé pour ses grands corrals de zèbres et ses vastes pâturages, occupés par des tribus de monteurs de zèbres.

Lors des incursions trolls ou des invasions nomades, les résidents se ruent vers la porte du Peuple pour se réfugier à l'intérieur de Pavis. Il est, en effet, pratiquement impossible de défendre ce lieu des agressions venant de l'extérieur. Parfois, des incendies détruisent partiellement ou totalement la Zone des Zèbres, en particulier durant les années qui succèdent aux saisons exceptionnellement pluvieuses ayant favorisé la pousse des herbes et du maquis.

Plusieurs tribus de non-humains, principalement des newtlings et des babouins, ont élu domicile dans les ravines qui bordent la rivière. Ces tribus ont tendance à se rassembler pour mieux assurer leur propre protection. Les habitants humains du quartier, quant à eux, vivent en majorité à l'intérieur de la ville, qu'ils quittent chaque matin pour se rendre aux enclos de zèbres. De fait, la plupart des citadins de Pavis sont persuadés que les résidents de la Zone des Zèbres sont exclusivement des non-humains.

Événements

Inondation

Le niveau du Zola Fel dépasse largement les normes habituelles... le port est endommagé et partiellement submergé et les Lunaires demandent l'aide des Riverains pour le réparer.

Les esprits sont agités

Des esprits malins harcèlent Mauvaise Rive : une prêtresse venue des Mamelons vient pratiquer un exorcisme rituel.

Phénomène surnaturel

Les occupants de la Zone des Zèbres sont frappés par une vague magique surgie de la Grande Ruine. Leur apparence est échangée avec celle d'une colonie dragonewt qui passait non loin. Les dragonewts transformés, appréciant leur nouvelle forme, en profitent pour entrer dans Pavis et pour « jouer » à être des humains (ou des newtlings, ou des babouins, etc.).

Une culture : les nomades

Pavis et ses environs attirent un grand nombre de nomades animistes, adorateurs de Waha. Toutes les tribus de Prax considèrent Pavis comme une étape obligatoire lors de leur pèlerinage estival, aussi bien les cinq majeures (Hauts Lamas, Bisons, Sables, Impalas et morocanths) que les tribus mineures (monteurs de rhinos, monteuses de licornes et monteurs de zèbres). La plupart des tribus se rendent à Pavis pour acheter du sel aux nomades qui vivent là une partie de l'année.

Seules trois tribus de nomades monteurs d'animaux sont considérées comme « résidentes », puisqu'elles vivent plus de six mois de l'année autour de Pavis : les Sables, les monteurs de zèbres et les monteuses de licornes. La première tribu, à la solde des Lunaires, est très mal perçue par les autres nomades, qui n'acceptent pas la moindre compromission avec le chaos. La tribu des monteurs de zèbres est également alliée aux lunaires, mais dans une moindre mesure que les Sables. La troisième tribu de Pavis, les monteuses de licornes, vénère la déesse Yélorna, culte guerrier du soleil rattaché au panthéon céleste.

Un culte : Yélorna

○ †

Yélorna, la porteuse d'étoiles, est l'un des cultes propres à la région de Pavis. Peu représenté sur Glorantha, son influence est loin d'être négligeable dans cette cité bien singulière...

MYTHE ET HISTOIRE

Yélorna est la fille de Yelm, le Dieu Soleil, et d'Ernalda, qui fut également courtisée par Orlanth. Elle a surtout hérité du caractère de son père.

Yélorna naquit au crépuscule de l'âge d'Or. Ses compagnons d'enfance étaient ses frères Yamsur le Splendide et Yelmalio. Devenue adulte, elle fut très courtisée par les autres dieux, mais refusa systématiquement de se lier (Yélorna est également surnommée la Vierge Stellaire). Lorsqu'éclata la Guerre des Dieux, elle ne put se résoudre à la passivité. Elle resta sur la surface du monde après la mort de Yelm, et

donc la disparition de la lumière, et combattit aux côtés de ses deux frères. Lorsque Zorak Zoran blessa mortellement son frère Yamsur, elle jura de le venger et de ramener la lumière sur le monde. Elle commença par livrer bataille contre les enfants de la terrifiante Xentha, déesse de la nuit, en invoquant l'étoile Polaire et certains de ses enfants, venus du ciel sous la bénédiction de Dayzatar. Cet acte lui valut le sobriquet de « *porteuse d'étoiles* ». Lors d'une quête visant à s'emparer de l'Arc Météore, Yélorna fut grièvement blessée. Chalana Arroy la soigna, et lorsque Yélorna récupéra cet arc, il devint pratiquement un prolongement de sa main. Elle s'en servit pour projeter des flèches enflammées sur Argan Argar, fils de la nuit, lors d'un affrontement épique qui se solda par la défaite de la déesse. Yélorna parvint à s'échapper, mais fut considérablement affaiblie. Quand le chaos submergea l'univers, Yélorna le combattit ardemment. Pour sauver le monde, elle entra dans le Grand Compromis, et accepta le droit pour les ténèbres d'exister. Elle rejoignit Yelmalio et les étoiles célestes pour saluer le retour de Yelm et sa première Aurore. Le culte de Yélorna n'a jamais été très grand, bien qu'il ait toujours compté de nombreux amis parmi les adorateurs du soleil de l'Empire dara happien, les ennemis du Premier Conseil. Lorsqu'ils voyagèrent à Prax, ces derniers transmirent leur adoration pour la Porteuse d'étoiles aux amazones de la tribu des Licornes. Au cours du Second ge, les membres du culte rejoignirent les rangs des adorateurs de Yelmalio et des elfes lors des affrontements qui les opposèrent aux armées naines. Le culte de Yélorna fut écrasé après la victoire d'Arkat contre le Conseil Brisé, et l'Empire Ténébreux qui suivit Arkat l'éradiqua pratiquement totalement à l'ouest des monts de Bois de Pierre. Affaibli, le culte continua néanmoins la lutte, en s'opposant notamment aux Jrustéli. Il souffrit grandement durant les Guerres Dracomachiques. Depuis cette époque, l'influence de Yélorna s'est amoindrie et les congrégations qui la vénèrent comptent moins de membres. Dans la passe du Dragon et en Prax, il a principalement survécu chez les monteuses de licornes. Aujourd'hui, alors que la Guerre des Héros se profile à l'horizon, son influence est grandissante. Ainsi, de plus en plus d'adoratrices du soleil, venues de tout Glorantha, viennent grossir les rangs des tribus guerrières de Yélorna. Un temple vient d'être établi dans la Grande Ruine par les monteuses de licornes.

NATURE DU CULTE

Les membres du culte de Yélorna sont principalement des guerrières. Parmi les cultes guerriers liés à Yelm, Yélorna est le seul qui compte une majorité de femmes. Yélorna reste un culte relativement mineur, sauf chez les nomades de la tribu des Licornes, pour qui son influence est très importante. Dans la plupart des sociétés yelmiques, ce culte fait l'objet de railleries masculines. Généralement, les hommes le considèrent comme inutile. Les membres du culte de Yélorna, ouvertement féministes, ont pour leurs homologues masculins le même dédain, et se protègent en gardant le secret sur leur organisation et ses agissements internes. Le culte est hostile envers tous les cultes des ténèbres, en particulier Zorak Zoran et Argan Argar. Il entretient de très bons rapports avec les cultes de Yelmalio, Aldrya et l'Étoile Polaire.

ORGANISATION

Une grande prêtresse est à la tête de chaque temple ou groupe d'adorateurs de Yélorna. Les jours saints ont lieu les jours du feu de la semaine de la mort, chaque saison. Le grand jour saint est le jour saint de la saison des ténèbres, soit le jour où Yélorna initia la bataille. Les dénominations des membres du culte sont, par ordre croissant d'importance, les simples adorateurs, les initiées (Monteuses de Licornes et Vierges Cuirassées), les adeptes (Dames Stellaires) et les prêtresses runiques (Vierges Stellaires). Aujourd'hui, le temple de Yélorna compte, à Pavis, une centaine de membres : une grande prêtresse, une Vierge Stellaire à la tête de six Vierges Cuirassées, deux Dames Stellaires, commandant respectivement quinze Monteuses de Licornes et vingt-cinq Vagabondes. Le reste des membres du culte, soit une cinquantaine de personnes, est constitué de simples fidèles.

Les forces en présence

LA GARDE ROYALE DE PAVIS

La Garde Royale de Pavis fut fondée lorsque les conquérants lunaires réussirent à démanteler les tribus nomades qu'on appelait Survivants de Pavis, avant de bouter la famille dominante du peuple zèbre hors de la Grande Ruine. Pour la remplacer, ils mirent en place un bandit nommé Hargran le Sale, qui s'autoproclama Roi de Pavis (Pavis désignant, dans le cas présent, la Grande Ruine). C'est pour asseoir son autorité qu'Hargran créa la Garde Royale. Constituée de brigands et de soldats de fortune, la Garde Royale compte également un large contingent de fantassins et de cavaliers lunaires, chargés d'entraîner les troupes et d'imposer une discipline particulièrement austère. La Garde se divise en trois contingents, chacun d'eux étant théoriquement dirigé par un officier aux ordres d'Hargran. En réalité, Hargran le Sale s'est octroyé le contrôle direct de deux de ces contingents, le dernier étant totalement autonome. Hargran l'ignore, et dans les faits, c'est Jotoran Épée Longue qui tire les ficelles, conseillé parfois par quelques autres officiers lunaires.

LA GARDE DU FORT

C'est le nom donné à la garnison de Fort Zèbre. Sa fonction principale est de collecter un droit de passage à ceux qui empruntent le pont du nord, mais également de fournir une escorte aux gentilshommes désireux de se rendre dans la Vraie Cité et sur certains lieux spécifiques de la Grande Ruine. Le capitaine du fort, Hargran le Sale, vit très confortablement des revenus de ce péage.

LES MONTEURS DE ZÈBRES

Contrairement à la Garde du Fort, les Monteurs de Zèbres sont constitués pour moitié de vieux disciples d'Hargran le Sale, le reste étant fourni par des recrues lunaires ou de simples aventuriers. Encore une fois, c'est Hargran qui fait office de chef chez ces troupes montées, même si, dans les faits, ce sont des lieutenants lunaires qui commandent leurs propres patrouilles.

LES COUTEAUX SANGLANTS

Les Couteaux Sanglants forment le gang le plus vicieux parmi la pègre qui sévit dans Mauvaise Rive. La quinzaine de membres qui le constituent sont réputés pour leur virtuosité à manier le couteau. Lorsqu'une bagarre éclate, ils en sont souvent les instigateurs. Les Couteaux Sanglants sont, en outre, à l'origine de la plupart des vols et larcins que l'on déplore dans le quartier.

Les personnages notables

HARGRAN LE SALE

Cet individu prétentieux et arrogant est un ancien chef de bande, nommé par les Lunaires à la tête de la Garde Royale il y a déjà plusieurs années. Son sobriquet n'est pas uniquement dû à son hygiène déplorable, mais surtout au sadisme et à la cruauté dont il est capable. Ainsi, il n'hésite pas à torturer et même mettre à mort des « *contrevenants* », quel que soit leur sexe ou leur âge. Il aime à se faire appeler Roi de Sartar, ce qui amuse beaucoup les Lunaires, mais nettement moins les habitants de Mauvaise Rive et de la Zone des Zèbres. Persuadé de manipuler les Lunaires, Hargran le Sale est en réalité surveillé et contrôlé par ces derniers, et en particulier Jotoran Épée Longue.

MORGANETH RUNÉTOILE

Grande prêtresse et Vierge Stellaire, Morganeth descend d'une vieille famille pavisite qui a maintenant émigré en Sartar. C'est elle qui a ravivé le culte de Yélorna à Pavis après une rencontre avec les monteuses de licornes qui sillonnent Prax. Elle se prépare à partir en Quête Héroïque afin de ramener sur le Plan médian un esprit de Corne astrale qui protégera et enchantera le temple de la Grande Ruine.

PÈRE OUIASTATI

Ce leader charismatique babouin est un saint « homme » pour les siens. Il a la capacité de se laisser posséder par les esprits de ses ancêtres les plus illustres et il a déjà accompli deux Quêtes Héroïques pour « éveiller » en lui des ancêtres oubliés. Il a la capacité de parler aux esprits comme à des frères et il est respecté par les chamans, bien qu'il n'ait aucune connaissance théorique approfondie des traditions chamaniques.

LES RAPPORTS DE FORCE

Relations entre les cultures

Chaque peuple présent dans Pavis (riverain, lunaire, pavique, yelmalion et, dans une moindre mesure, oasien, mostali, etc.) cherche à préserver son mode de vie et sa culture. Mais Pavis est la ville de l'union et de l'harmonie, donc les affrontements sont souvent subtils. Sur ce plan, il est clair que les progrès lunaires (techniques, commerciaux, etc.) se sont imposés à la plupart des habitants. Cela dit, le mode de vie pavisite est suffisamment spécifique pour que les citoyens y restent attachés et le culte de Cloussilex est également une source de technologie qui concurrence la civilisation lunaire. L'Empire reste une puissance lointaine, peu appréciée et sans les dissensions entre les cultures locales, le pouvoir lunaire ne resterait peut-être pas en place : heureusement pour lui, les différents peuples de la vallée sont trop opposés pour s'unir contre « l'envahisseur », quels que soient les reproches qu'ils trouvent à lui faire.

Relations entre les cultes.

Si l'on excepte l'opposition entre Orlanth et les cultes lunaires, l'harmonie règne sur Pavis. Les différents panthéons coopèrent quand c'est possible et, au sein d'un même panthéon, les cultes s'entraident énormément, chacun utilisant ses pouvoirs spécifiques pour combler les lacunes des autres. Ainsi, les sages de Lankhor Mhy ou d'Irripi Ontor sont consultés par les Humakti ou les Ouxoxi quand ces guerriers cherchent des renseignements. Les marchands d'Issaries, Étyries, Argan Argar et Lokarnos, bien qu'en concurrence, s'entendent pour organiser au mieux la protection de leur convoi et font appel aux prêtres de Zola Fel pour bénir les embarcations qui descendent le fleuve.

L'entente va même plus loin car même les différentes pratiques rituelles coopèrent : les nomades animistes et les polythéistes côtoient sans heurt les quelques sorciers lunaires.

Relations entre les factions politiques

La démocratie à Pavis est surtout une histoire d'intérêts commerciaux. Les différentes factions ont plus une vision du marché qu'une idéologie politique. Les querelles sont donc souvent exagérées et l'harmonie

LA FAMILLE PATROMA

Ces citoyens lunaires récemment arrivés de la Patrie Impériale contrôlent la plupart des anciens fiefs du peuple zèbre, dont le roi actuel n'a pas l'envergure de ses prédécesseurs. Les Patroma tiennent certaines terres, et font également de grandes percées dans le contrôle du commerce.

LA GUERRE DES HÉROS

1615 : Le temple des Sept Mères de Pavis, ravagé par un incendie, doit être reconstruit. Un Seigneur des Vents est exécuté.

1616 : Toute l'année, l'eau des puits a un goût saumâtre.

1616 : Des investisseurs privés organisent une grande expédition vers la Désolation, avec pour but de retrouver des vestiges perdus et, si possible, d'atteindre l'Orient par voie de terre. On est toujours sans nouvelle.

1617 : Le dernier héritier connu de Dorasar, encore enfant, est envoyé dans la Patrie lunaire, après avoir renoncé à son lignage.

1617 : Les Lunaires organisent un grand recensement dans toute la vallée du Zola Fel.

1618 : Une grande caravane troll s'arrête à Pavis.

1618 : Élection municipale. Brygga est élue très largement. L'ancien maire, Grondil Couvre-feu, le chef de la faction des Impériaux à l'époque, part prendre une retraite « bien méritée » en Tarsh. La rumeur veut qu'il ait emporté avec lui une cagnotte de fonds détournés pendant qu'il était en poste.

1619 : Les pistes vers l'Ouest sont complètement recouvertes par la terre lors de la Saison des Tempêtes. Une armée lunaire part pour Corflou.

1620 : L'Éveil des eaux dormantes. Des entités ancestrales se réveillent pour combattre le Chaos.

1620 : Pendant le Temps Sacré, les Lunaires annoncent, après de longues négociations, les fiançailles de Benderri et Tala Errio. Le mariage est prévu pour l'année suivante.

1621 : Un berceau de géants descend le Zola Fel et de nombreuses batailles ont lieu sur son passage.

1621 : Citadelle Blanche (le dernier bastion de résistance contre l'envahisseur lunaire dans la passe du Dragon) tombe pendant le jour du Vent de la semaine de la Mort de la saison des Ténèbres. Pendant plusieurs semaines, aucun vent ne souffle sur Prax (ni sur la passe du Dragon).

1621 : Pendant le Temps Sacré, une conspiration chaotique prend place à Pavis. Le mariage de Benderri et Tala Errio n'a pas lieu.

1622 : Les Codeurs arrivent à Pavis. Le gouverneur Sor-Eel est remplacé.

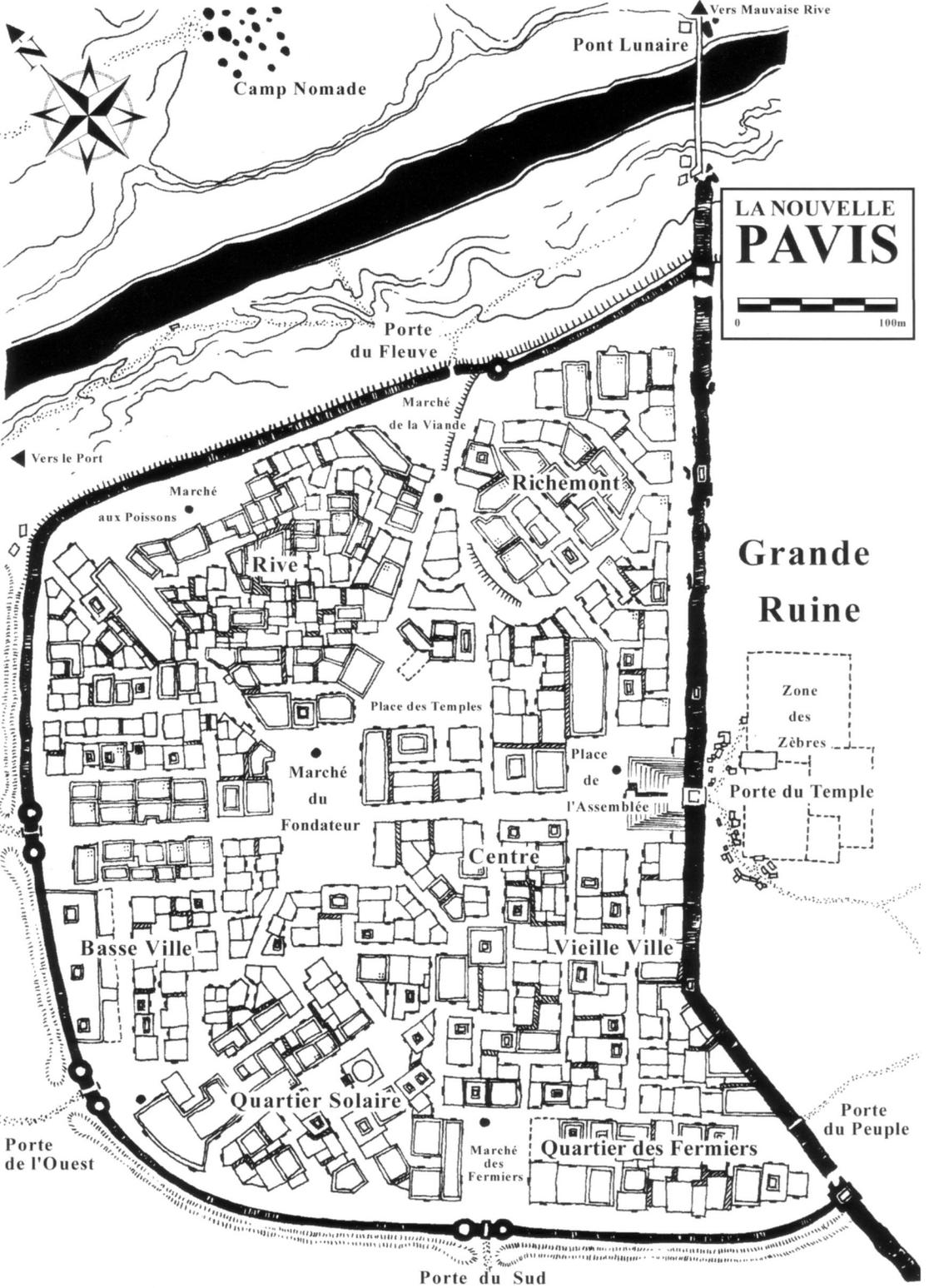
1623 : Venue du Sud, une maladie du sommeil atteint Pavis. Les prêtres de Pavis déclarent qu'il s'agit d'un mal libéré par les mineurs lunaires et seuls les prêtres d'Orlanth semblent en mesure de soigner les malades. Énostar Mauvais Rêve (futur « Argrath de Pavis ») est spirituellement éveillé lors d'une grande cérémonie au terme de laquelle il est guéri.

1623 : Élection municipale. L'enjeu du scrutin est principalement lié au remède pour l'épidémie.

1624 : Énostar met sur pied le réseau des Nouvelles Dents. L'occupation lunaire se durcit.

1624 : Une nouvelle planète apparaît dans le ciel. Surgie de l'est, elle remonte la rivière céleste. Les astromances busériens prétendent que c'est le Navire Planète qui avait disparu du ciel depuis des siècles.

1625 : L'armée lunaire revient d'une expédition désastreuse dans le delta du fleuve des Berceaux. Une grande cohorte nomade encercle Pavis. La cité est prise par Garrath et le Taureau Blanc, avec la complicité d'Énostar : ces grands trois libérateurs sont surnommés « Argrath » en mémoire de leur exploit. Une tentative d'assassinat a lieu contre l'un des Argrath.



LA NOUVELLE
PAVIS



**Grande
Ruine**

Zone
des
Zèbres

Porte du Temple

Porte du Peuple

Porte du Sud

Vieille Porte

Porte de l'Ouest

Vers le Port

Vers Mauvaise Rive

Pont Lunaire

Camp Nomade

Porte du Fleuve

Marché de la Viande

Richemont

Marché aux Poissons

Rive

Place des Temples

Marché du Fondateur

Place de l'Assemblée

Centre

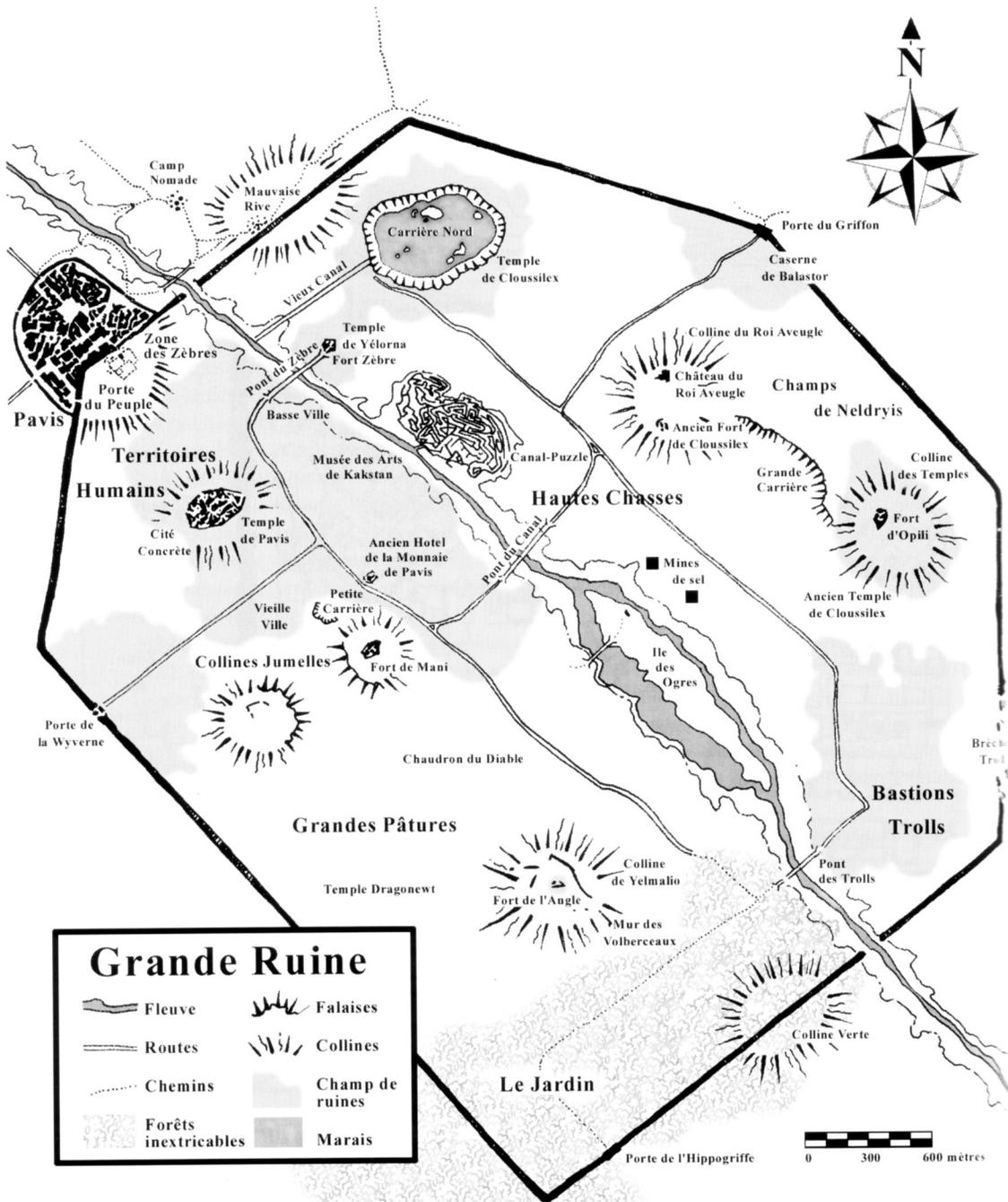
Basse Ville

Vieille Ville

Quartier Solaire

Quartier des Fermiers

Marché des Fermiers





LA GRANDE RUINE

CHAPITRE III



L'aventure reprend le dessus. Il fallait que je sois au centre de cette terre de danger, cerné de murs infranchissables, pour réaliser vraiment combien le danger m'est nécessaire. Vouloir vaincre, c'est accepter de prendre un risque. Peut-être suis-je finalement plus à l'aise ici, parmi les Uz, les Aldryami, les Broos et les monstres mystérieux, que dans la ville, avec les Riverains, les Lunaires et les Pavisites.

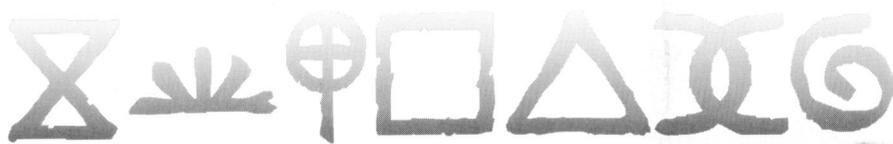
Comme au temps de ma jeunesse, je retrouve des valeurs simples : me battre, survivre, triompher du mal à tout prix, affronter l'inconnu. C'est dans mon passé et dans le souvenir des inlassables luttes contre les terribles assassins de Thanatar que je puise la force de poursuivre ma quête. Le long du fleuve-dieu, je franchis une à une les étapes vers mon avenir.

Journal de Ghisuopé.

Jour Sauvage,

Semaine de la Mort,

Saison du Feu 1620





HISTOIRE DÉTAILLÉE

Brève chronologie pavisite

- 620 Bataille du Cheval-Collier. L'union des barbares praxiens est vaincue par les guerriers du Cheval Pur et leurs alliés. Le peuple du Cheval Pur s'installe dans Prax.
- 720 (?) Les Justéli/Érudits de l'Ambigu établissent le comptoir de Féroda à l'embouchure du fleuve des Berceaux
- 780 (?) Fondation de Volberceaux par Thanrax le Beau avec le soutien du peuple du Cheval Pur. Plusieurs berceaux sont capturés au cours des années qui suivent.
- 800 Le géant Paragua détruit Volberceaux avec le concours de Waha. Les deux alliés érigent alors de gigantesques murailles pour se défendre.
- 809 Waha le Boucher, allié aux géants, met à sac la ville d'Adari. Les colons sont chassés, notamment le jeune Pavis, qui trouve refuge dans l'empire des Amis des Wyrms. Les trente années suivantes voient les Praxiens multiplier les succès.
- 850 Sire Pavis achève sa formation et sa préparation. Il se rend jusqu'à la légendaire Statue Sans Visage de la Danse des Ombres et lui donne vie. À la tête de ses alliés, il attaque les barbares aux murs de Paragua tandis que la statue affronte les géants. C'est la bataille de Démesure, au cours de laquelle Paragua est tué. Waha est blessé de manière incurable par la statue et les barbares prennent la fuite. Pavis est victorieux. Waha est blessé de nouveau, plus tard, par un autre ami des Wyrms : Varijiiia Nopor.
- 831 Pavis se rend aux Mamelons et soigne les blessures de Waha. Le dieu devient son ami, avant de se retirer du monde. La trêve est signée. Des colons arrivent pour étudier auprès de Pavis et de ses amis.
- 850 Sire Pavis déclare la ville suffisamment achevée à son goût et renvoie les nains qu'il avait pris à son service. La portion de ville menée à bien à ce stade sera connue par la suite sous le nom de Cité Concrète.
- 860 Pavis convoque sa famille, ses amis et ses gens pour une dernière leçon puis se retire dans une chambre secrète à l'intérieur de son temple, où il réside encore à l'heure actuelle. Joraz Kyrem est nommé seigneur de la ville.
- 870 Le géant Thog attaque la ville avec une petite armée et se fait repousser.
- 875 Thog revient avec plusieurs de ses congénères à la tête d'une armée de trolls et de nomades.

- Il met Pavis à sac et contraint la population humaine à s'enfuir ou à se terrer. Les prêtres de Pavis s'emmurent à l'intérieur du temple pour résister.
- 877 Joraz revient à Pavis avec des alliés du Cheval Pur et des amis de l'Empire - notamment des templiers du Dôme du Soleil. Le géant Thog est vaincu et ses alliés éliminés. S'ensuit une ère de prospérité et de croissance, durant laquelle Pavis renforce ses liens d'amitié avec l'Empire voisin.
- 924 Jaldon Dent-d'Or, inconnu jusqu'alors, se lance à l'assaut de Pavis à la tête d'une bande hétéroclite de barbares. Ils sont repoussés.
- 927 Jaldon Dent-d'Or conduit une immense armée de nomades contre Pavis. Les défenseurs sortent à leur rencontre et sont balayés. Ils battent en retraite à l'abri des murailles. La horde de Jaldon fait le siège du Pays-à-l'intérieur-des-murs et fait paître ses troupeaux dans la vallée fertile du Zola Fel.
- 940 Jaldon use d'une magie secrète pour ronger un grand trou dans la muraille de Pavis, qui s'écroule en partie. Son armée s'engouffre à l'intérieur et met la ville à sac.
- 1100 Les Guerres Dracomachiques effacent toute vie humaine dans la passe du Dragon. Peu après, une force mystérieuse condamne les océans ; aucun navire de surface ne peut plus s'y aventurer. Prax et Pavis sont coupées du reste de la civilisation.
- 1150 Toras Joran parvient à triompher des murailles de Pavis et son armée rase de nombreux bâtiments, à l'exception des forteresses individuelles. Il est le premier à endommager le temple de Pavis.
- 1195 Au cours d'une nouvelle invasion, Toras Joran tue de nombreux dirigeants et fendille les briques de cristal du temple de Pavis, avant d'être repoussé par Balastor la Hache. Jokat Poulos appelle à l'aide ses ténébreux alliés du Nord avant de mourir.
- 1237 Gerak Kag, un Fils de Karrg, arrive de Dagori Inkarth à la tête d'une armée troll ; les nomades rassemblent leurs forces pour l'affronter mais se font tailler en pièces par sa magie. Balastor la Hache est tué. Gerak Kag tisse de grands sortilèges et protège tous ses guerriers à l'intérieur des murs, pour tenir les humains en dehors. C'est le début de la suprématie troll dans l'enceinte de Pavis. La ville reste coupée du monde extérieur jusqu'en 1539.
- 1250 Bimabwé Plus-Grand-Que-Nature conduit les nomades à la victoire contre le peuple du Cheval Pur à la bataille d'Alavan Argay.
- 1270 Un héros anonyme est tué par les trolls à l'intérieur des murs. Les nomades commencent à se désintéresser de Pavis.
- 1376 Des émissaires du royaume de Tarsh contactent les nomades praxiens et offrent de les engager comme mercenaires. Le lien est rétabli avec les contrées civilisées.
- 1420 Des mangeurs de bétail arrivent en Prax, provoquant la colère des tribus autochtones.
- 1489 La guerre entre nomades et tribus du Cheval Pur s'achève par une alliance sous l'impulsion de Sartar le Pacificateur.
- 1490 Une Cité des Voleurs est établie comme comptoir sur le fleuve, à proximité de l'ancienne Pavis.
- 1539 Le Rêve des dragonewts. Les portes des trolls sont brisées, et bon nombre de leurs pouvoirs annulés.
- 1550 Le duc Dorasar fonde la Nouvelle Pavis.
- 1554 Les dragonewts érigent un temple dans la Grande Ruine.
- 1572 Révolte des nomades à l'intérieur de Pavis, réprimée par Dorasar et la milice de la ville.
- 1579 Mort de Dorasar ; Pavis devient une république.
- 1602 Le royaume de Sartar tombe sous le joug de l'Empire lunaire.
- 1610 L'armée lunaire envahit Prax, balaye une armée de nomades et s'empare de Pavis.

L'invasion de Prax

On comprend mal ce qui peut attirer les gens en Prax, dont les terres sont si peu fertiles ; et pourtant, la région connut deux migrations majeures au VII^e et au VIII^e siècle, depuis deux directions.

Le royaume de la passe du Dragon englobait à l'époque la totalité de la région qui porte encore ce nom. Tenu par les humains, il jouissait d'une alliance solide avec les dragonewts. Il avait secoué le joug des trolls en 578, à l'issue de ce qu'on baptisa le Massacre des Impôts. Désormais unifié et puissant, le royaume se laissa entraîner dans des guerres meurtrières avec ses voisins du Nord, alliés ou soumis à l'empire dara happien. Les habitants de la vallée fluviale, adorateurs du soleil, régnaient sur eux depuis leur libération des trolls, au début de l'ge de l'Aurore ; et ils avaient conservé de cette époque une rancune tenace, d'origine mythologique, contre les barbares orlanthi des collines. Pour les Dara Happiens, la reprise des conflits avec la passe du Dragon ne faisait que perpétuer une très ancienne tradition.

Dara Happa était puissante alors, et elle envoya plusieurs corps de cavalerie à travers les Terres Rouges et les steppes de Pent pour punir les cavaliers nomades, ses ennemis héréditaires de l'Est. À l'issue d'une campagne particulièrement meurtrière, l'une de ces tribus barbares fut sévèrement battue ; son dernier espoir de survie résidait dans une obscure prophétie. Or, à la même époque, les chefs de la passe du Dragon étaient en quête d'alliés pour se défendre efficacement contre les nomades praxiens ; la tribu en question fut donc invitée à s'installer en Prax en tant qu'alliée du roi de la passe du Dragon.

Il s'agissait de la tribu du Cheval Pur. Ses membres comptaient parmi les plus conservateurs des cavaliers pentiens, adhérant farouchement aux croyances les plus désuètes et refusant, malgré leurs difficultés, d'élever d'autres animaux que les chevaux pour grossir leurs troupeaux. Leur migration fut un soulagement pour beaucoup d'autres chefs nomades, car ils emportèrent la plupart des dissidents avec eux. Peu après, les autres tribus de Pent se convertirent à l'élevage des bœufs et des moutons.

Les Praxiens accueillirent très mal l'intrusion d'une nouvelle tribu dans leurs pâturages où ils se sentaient déjà à l'étroit, et ils en appelèrent à Waha lui-même. Le dieu ne répondit pas à leurs prières, et les chefs nomades durent se résoudre à combattre sans lui. En 620 fut livrée la bataille décisive du Cheval-Collier, où les Praxiens essayèrent une cuisante défaite. Les nomades avaient recherché le choc frontal avec les cavaliers barbares, à leur façon épique ; ils furent balayés par les monteurs de chevaux et leurs alliés.

Les nomades se retirèrent donc des marches de la passe du Dragon et entreprirent de harceler la tribu du Cheval Pur, comme l'avaient prévu les rusés dirigeants de la passe du Dragon. Les cavaliers résistèrent aux nomades, et menèrent boire leurs chevaux jusqu'au fleuve des Berceaux.

La première invasion fut donc celle de la tribu du Cheval Pur, qui retrouva dans la région les mêmes conditions de vie que dans ses steppes natales et s'y trouva bien. La seconde vint de la mer, et vit débarquer un peuple aux coutumes étranges : les Jrustéli, qu'on appelait aussi les Érudits de l'Ambigu.

Les Jrustéli étaient originaires de la grande île de Jrustéla, au sud-ouest de Génertéla. Ils s'étaient établis sur l'île plusieurs générations auparavant, pour échapper à une rébellion en Seshnéla. À bord de leurs grands vaisseaux de guerre, ils avaient commencé à défier les Waertagi, dont les légendaires vaisseaux-dragons régnaient sur les océans depuis l'Aurore.

En 718, la bataille de la Victoire de Tanian anéantit la majeure partie de la flotte waertagi et mit le reste en déroute. Soudain, les océans s'ouvraient à une exploitation sans précédent ! Les Jrustéli s'engouffrèrent dans la brèche. L'empire maritime qu'ils établirent étendait son influence sur les côtes de tous les continents.

Un jour, les Jrustéli découvrirent en haute mer un gigantesque berceau, à bord duquel dormait un bébé géant entouré de gardiens et de nombreux trésors magiques. C'était une trouvaille inestimable pour les Érudits de l'Ambigu. Le bébé, malgré son jeune âge, ne se rendit pas sans combattre et fut tué ainsi que ses gardiens. Les Érudits de l'Ambigu calculèrent que le berceau avait dû venir du « fleuve de Prax » et que d'autres suivraient peut-être ; c'est pourquoi ils fondèrent un port, Féroda, à l'embouchure de

ce qui devint le fleuve des Berceaux. Plusieurs autres berceaux furent capturés par la suite, mais les nomades vinrent dire aux Justéli que de nombreux autres étaient saisis en amont par la tribu du Cheval Pur. Des explorateurs furent envoyés le long du fleuve, et revinrent avec de fines observations politiques. Les chefs furent contactés, des pactes furent conclus, et finalement, une alliance fut nouée entre Tharlax le Beau et Lueur-de-Braise, le roi de la tribu du Cheval Pur.

La fondation de Volberceaux

Aux alentours de 780 (environ), la cité de Volberceaux fut construite en amont de Féroda. La rivière fut barrée pour empêcher la fuite des berceaux. Les échanges commerciaux se multiplièrent bientôt le long du fleuve, au plus grand bénéfice des Justéli comme de la tribu du Cheval Pur. Trois nouveaux berceaux descendirent le fleuve au cours des vingt années suivantes ; tous furent capturés et démantelés à Volberceaux.

Les nomades praxiens étaient fous de rage devant cette nouvelle invasion de leur territoire. De nombreux khans et chefs de guerre envoyaient don sur don à Waha, dans les Mamelons. D'autres partirent au loin en quête d'alliés. Tous finirent par être entendus.

En 800, le géant Paragua et nombre de ses amis descendirent du Nord, des monts des Bois de Pierre, pour attaquer la ville de Volberceaux. Waha leva une armée pour les assister ; toutes les tribus de Prax se joignirent à l'assaut. Les défenseurs furent écrasés. Le gros de la tribu du Cheval Pur réussit à s'enfuir mais dut abandonner ses alliés derrière elle, qui furent massacrés jusqu'au dernier. Les géants piétinèrent Volberceaux et la réduisirent en miettes, vengeant ainsi le meurtre de leurs bébés.

Waha se félicita de cette victoire sur la magie de l'adversaire. Il alla trouver son nouvel ami Paragua et lui dit :

- Aujourd'hui, nous avons fait la preuve de notre force. L'ennemi n'a rien pu contre nous, malgré sa sorcellerie. Je ne connais pas leur magie, mais je te propose de la retourner contre eux ; car ils ne manqueraient pas de revenir nous affronter. Érigeons donc de grands murs pour les arrêter, tout comme ils avaient bâti de petits murs pour se défendre. Ainsi, nous retournerons leur magie contre eux.

Paragua approuva et mit ses géants à l'ouvrage. Ils retournèrent dans les Bois de Pierre, où vivent encore de nombreux géants à l'heure actuelle, et en rapportèrent d'énormes blocs rocheux. Grossièrement polis, ces blocs furent simplement fichés en terre, de manière à former une immense muraille autour des anciens pâturages de Volberceaux. Et les troupeaux furent lâchés au milieu des ruines.

Ceci fait, Waha ne se reposa pas pour autant. Il envoya son armée contre ses adversaires aux quatre coins de Prax. En 809, il pillait Adari, la ville commerçante aux frontières de Dagori Inkarth. Beaucoup d'Adariens furent tués ou réduits en esclavage, mais certains s'échappèrent et se frayèrent un chemin en territoire troll jusqu'à la passe du Dragon. Au cours de la décennie suivante, les guerriers de Waha semèrent le carnage et la désolation tout autour de Prax.

Parmi les réfugiés adariens se trouvait un jeune homme du nom de Pavis. Sa famille avait des parents dans la passe du Dragon, et Pavis apprit chez eux la magie draconique, alors en pleine vogue. À mesure qu'il progressait dans ses recherches, il se fit de nombreux amis dans les cercles du pouvoir.

Le détail de ses recherches reste obscur, mais ses résultats sont clairs. En 830, après de multiples années de préparation, Pavis et ses compagnons s'enfoncèrent profondément dans le territoire troll de Dagori Inkarth et parvinrent devant une mystérieuse statue, assise sur un trône gigantesque. Les légendes des trolls affirment que la statue se trouvait déjà sur place à leur arrivée, des éons auparavant. On sait que Pavis n'y croyait pas, mais jamais il ne révéla pourquoi.

Pavis anima la statue et s'en fit une amie. Elle les prit alors sur ses épaules, lui et ses compagnons, et les ramena dans la passe du Dragon. Ils y rencontrèrent Joraz Kyrem, khan de la tribu du Cheval Pur, qui brûlait de retourner en Prax avec les siens. Les nouveaux alliés marchèrent lentement sur l'ancien site de Volberceaux. Au cours d'une première bataille, la statue à elle seule mit en déroute les monteurs d'animaux, qui se réfugièrent derrière les murs de Paragua. Puis, Pavis et son armée se joignirent à l'assaut. Ce fut la bataille de Démesure, qui fut livrée en 830. Les géants furent chassés par la magie des prêtres cavaliers, les nomades furent confondus par la magie de Pavis et de ses compagnons, et Waha lui-même, engagé en mêlée avec la statue, fut blessé au tendon du jarret. Hurlant de douleur, le dieu s'éloigna en boitillant et son armée s'enfuit à sa suite, abandonnant ses murs inutiles à l'adversaire vainqueur. Les géants, quant à eux, regagnèrent leurs montagnes dont ils ne redescendirent jamais. D'autres mirent l'instant à profit pour se venger des Praxiens. Les habitants de la passe du Dragon, notamment, montèrent une grosse expédition contre les Mamelons. Elle avait à sa tête un grand jeteur de sorts, Varajia Nopor. Waha, contraint de se battre, fut blessé de nouveau. Accablés, les nomades acceptèrent de se rendre contre la promesse que leur sol sacré ne serait pas profané. Les envahisseurs acceptèrent et se retirèrent. Pavis se rendit alors auprès de Waha, dans les Mamelons, et usa de ses arts magiques pour soigner ses blessures. Ce geste d'apaisement plut aux nomades, qui convinrent d'appliquer une trêve autour de Volberceaux aussi longtemps que Pavis respecterait leurs croyances. On fit de nombreux compromis, trop, peut-être, mais enfin, la paix fut conclue.

La construction de Pavis

Après la bataille de Démesure, la Statue Sans Visage s'effondra, vidée de son énergie magique. Son corps devint une gigantesque carrière dont les pierres servirent à rebâtir à l'intérieur des murs. La reconstruction, grâce au talent des artisans nains, fut rapide.

Les nains étaient venus d'eux-mêmes, mais Pavis tint néanmoins à les gratifier de quelques pierres de la tête, de pierres d'entrailles et d'un peu de poussière de moelle. Ils étaient là pour honorer la Statue Sans Visage. Leur chef était Cloussilex Œildur, qui descendait des anciens pères des nains. Avant de quitter la ville, il eut un fils d'une des filles de Pavis ; en grandissant, ce fils institua un culte à son père qui subsiste encore aujourd'hui. Centré sur le temple de Cloussilex, construit dans la carrière, il vit grandir tous les architectes et bâtisseurs qui firent les beaux jours de la ville.

On extrait cinq sortes de pierres différentes de la carrière. Les pierres de la tête furent exclusivement employées à la construction de la villa royale (qui devint par la suite le temple de Pavis). Elles renferment, enchâssés dans leur texture cristalline, quelques-unes des pierres d'organes les plus exotiques qui soient. Les pierres des bras servirent aux murs de la ville, celles du tronc aux murs des bâtiments ordinaires. Les pierres des jambes permirent de faire les rues, les escaliers et les ponts. Les pierres d'entrailles servirent à la plomberie, aux oubliettes et aux égouts.

Les pierres d'organes mentionnées plus haut sont des gemmes uniques dotées de grands pouvoirs. Seuls les Mostali savaient les exploiter à fond, mais la plupart des gens pouvaient déjà en tirer quelques avantages. La pierre du cœur fut ainsi fixée sur le sceptre de Pavis, tandis que la pierre du foie sert d'agent purificateur ; les trolliniens livrèrent un jour bataille pour la possession des pierres des reins. Dans le temple de Pavis, les pierres des yeux servent d'alarme magique et les pierres des dents de gardiens immortels.

Vers 850, la cité de Pavis était achevée. En 860, Pavis lui-même se retirait définitivement dans son palais. Ses enfants étaient incapables de régner et, plutôt que de tomber sous le joug de l'empire des Amis des Wyrms, les hauts dignitaires de la cité préférèrent choisir un nouveau roi parmi eux. Pavis donna son accord, et la dynastie des Forgeflèches fut nommée à la tête de la ville.

Malgré sa situation stratégique sur la côte et à l'embouchure du fleuve, le port de Féroda souffrait d'une approche périlleuse en raison des récifs et de l'ampleur des marées. Seuls les petits bâtiments à faible tirant d'eau, ou commandés par un capitaine particulièrement vigilant, pouvaient jeter l'ancre à Féroda ; la plupart préféraient remonter le fleuve jusqu'à Pavis, qui devint peu à peu une escale importante du commerce maritime.

En 870, la cité était florissante. Les Justéli et le Troisième Conseil (qui avait remplacé l'empire des Amis des Wyrms) étaient au sommet de leur gloire. L'empire dara happien avait été écrasé par le conseil ainsi que par le nouvel Empire carmanien, et seuls les temples du Dôme du Soleil rappelaient encore son ancienne influence. Les quelques berceaux qui continuaient à descendre le fleuve étaient capturés par un piège conçu et installé par Pavis sur l'île de Grippe-Berceaux. Les géants eux-mêmes semblaient peu à peu dans l'oubli.

C'est alors qu'apparut le géant Thog, à la tête d'une armée de trolls et de trolliniens, levée dans la Danse des Ombres. Ils firent le siège d'Adari et marchèrent au sud en direction de Pavis. Les Forgeflèches levèrent leurs propres troupes appuyées par des mercenaires nomades et repoussèrent le géant et ses alliés. Thog revint en 875, avec davantage de trolls et une bande de Jolanti (une race de géants sans cervelle, qui lui obéissaient au doigt et à l'œil). Leur attaque fut trop rapide pour permettre aux nomades d'intervenir ; ils franchirent les murs et se répandirent à l'intérieur. Malgré une défense acharnée, le gros de la ville tomba. Mais même Thog fut incapable de profaner le temple de Pavis.

Le roi Jhoraz Kyrhee (Joraz Kyrem) s'enfuit vers l'empire et recruta des templiers du Dôme du Soleil pour l'assister. Grâce à leur magie, le roi et ses nouveaux alliés purent affronter Thog à découvert sous les murs de Pavis. Le géant perdit un œil dans la bataille et battit en retraite au milieu de ses trolls ; mais le roi Jhoraz, grâce aux lances des templiers, se fraya un chemin sanglant jusqu'à Thog et parvint à l'engager en mêlée. Le combat dura plusieurs jours, durant lesquels les troupes de Thog fondirent comme neige au soleil ; même les Jolanti furent décimés. Finalement, Thog perdit un bras et s'enfuit vers les pics Froid-de-Fer dans les montagnes des géants. Après cette défaite, les berceaux cessèrent de descendre au fil de l'eau.

Le culte de Cloussilex avait mené une guérilla incessante contre les trolls ; après la victoire, il prit les Jolanti survivants sous sa coupe et entreprit de reconstruire le mur des géants. Usant d'une puissante magie mostali, ils comblèrent les brèches entre les blocs cyclopéens, sacrifiant pour ce faire une bonne partie des Jolanti, dont le corps était semblable à la pierre. Les murs ainsi renforcés par le pouvoir des Jolanti devinrent capables de résister à la magie, aux dieux et aux esprits qui prétendraient passer par-dessus, par-dessous ou à travers. D'une hauteur uniforme de vingt-cinq mètres, ils montaient ou descendaient au gré des accidents de terrain. On y perça trois portes à la façon mostali, carrées et non voûtées. Des créatures sacrées, qui reviennent parfois visiter leurs anciens territoires de ponte, leur donnèrent leurs noms : la porte du Griffon, la porte de la Wyverne et la porte de l'Hippogriffe.

Plus tard, on érigea des plates-formes fortifiées à taille humaine le long des murs. La défense aérienne de la ville était assurée par des magiciens, des combattants aériens et des machines de guerre, depuis de hautes tours à terrasse plate, sans parapet, comme il était d'usage dans les villes justéli.

Les remparts de Pavis étaient beaucoup plus haut que nécessaire pour n'importe quelle ville de l'époque. Ils dessinaient un ovale d'environ cinq kilomètres de long sur presque deux kilomètres de large de part et d'autre du fleuve, autour de l'île de Grippe-Berceaux. Ses habitants, qui descendaient de la tribu du Cheval Pur, donnèrent le gros du terrain en pâture aux troupeaux et construisirent leurs maisons sur les neuf collines à l'intérieur des murs.

Sous le règne de Jhoraz et de ses descendants, la cité retrouva sa grandeur. Des fermiers commencèrent à s'installer le long du fleuve des Berceaux pour appliquer les nouvelles techniques agricoles du Dôme du Soleil. Un prêtre semi-divin arriva de la passe du Dragon pour construire le Canal-puzzle, et des elfes de la Danse des Ombres vinrent planter le fameux Jardin qui occupe encore le coin sud de la Grande Ruine.

Jaldon le Narquois

Avec l'afflux des clans cavaliers (900-940), les monteurs d'animaux commencèrent à quitter leurs territoires ancestraux pour émigrer vers les plaines désolées de Génertéla. On leur prêta d'abord des motivations suicidaires ou mystiques mais, bientôt, on comprit qu'il ne s'agissait que d'une nouvelle détérioration des conditions de vie nomades traditionnelles. À mesure que prospéraient la tribu du Cheval Pur et la ville de Pavis, les monteurs d'animaux étaient de plus en plus nombreux à s'enfoncer dans la Désolation.

Jaldon naquit en plein désert, aux alentours de 890 (à dix ans près), sous une tente bison. Il fut rendu fou, dit-on, par les statues de dieux qu'il contempla dans les ruines des Collines Creuses, et dont les dents parfaites et les sourires éblouissants frappèrent son imagination de barbare rongé par la disette. Après une longue succession d'aventures tumultueuses, dont plusieurs années passées à sillonner les régions les plus orientales de Génertéla, il retourna dans sa tribu et se fit appeler Dent-d'Or, ce qui montre qu'il avait déjà reçu le symbole de son pouvoir et qu'il était déjà un héros à cette époque.

Ses raids contre Pavis et les fermiers de la vallée fluviale se firent de plus en plus hardis, jusqu'à ce jour de 924 où il conduisit une grande expédition de monteurs de bisons appuyée par des Impalas. Il espérait ainsi abuser l'armée pavisite sur son importance réelle au sein des tribus. Les troupes de Pavis le mirent en déroute grâce à un astucieux mouvement en tenailles et l'oublièrent, au même titre que tous les barbares opportunistes qui l'avaient précédé.

En 927, toutefois, il réapparut en force, fit le siège de Pavis et anéantit la cavalerie zèbre rassemblée contre lui. Le siège dura jusqu'en 940, malgré trois tentatives de libération par l'empire des Amis des Wyrms. Une fois épuisés les sortilèges, les défenses et le trésor de la ville, Jaldon fit appel au pouvoir des statues de sa jeunesse et dévora un pan des murailles. Les barbares déferlèrent à l'intérieur, saccageant la ville et ses palais. La dynastie Forgeflèches fut éliminée et tout contact fut perdu avec l'empire déclinant des Amis des Wyrms.

Les Dix-sept adversaires de Waha

Entre 940 et 1237 Pavis essuya de nombreux raids de nomades, venus pour des esclaves ou pour le plaisir de tuer des citadins décadents. Il restait encore bien des choses à voler ou à détruire, et dans certaines circonstances, raser un bâtiment pouvait être considéré comme un acte de foi. L'incendie des pâtures à l'intérieur de l'enceinte était également fréquent, quoi que puisse en penser Eiritha, et l'expansion de la forêt elfique hors des limites du Jardin originel ne fit qu'ajouter au délabrement général.

Les habitants de la ville se métamorphosèrent peu à peu en brutes sauvages. La prise de la ville par Jaldon Dent-d'Or en 940 s'était soldé par la mort ou la réduction en esclavage de la moitié de la population (25 000 âmes à l'époque). Le bain de sang qui suivit chez les fermiers des environs fut encore pire. Certains réussirent à gagner Adari. Certains se firent serfs auprès des nomades en leur cédant leurs meilleurs champs, ne conservant qu'un maigre lopin de terre pour subsister ; leur servitude équivalait à un esclavage de fait, mais leur permettait de conserver un semblant de liberté.

La dynastie des Forgeflèches n'était plus, mais d'autres se dressèrent pour lui succéder. Des chefs vaillants, mais que l'histoire ne retint que sous le nom malheureux des Dix-sept adversaires de Waha. Tous connurent un sort funeste sous le glaive des nomades.

Dans les années qui suivirent, il arriva qu'ils fussent plusieurs à régner simultanément, chacun sur son propre quartier de ruines. De certains, on ne connaît aujourd'hui que les noms, immortalisés dans les chants des nomades. Parfois, on peut rencontrer leur esprit dans les rues de la Grande Ruine. Ils attaquent les nomades à vue, mais se montrent volontiers amicaux envers les autres visiteurs.

Garngar le Défenseur était un général monteur de zèbre qui fortifia les portes et la brèche et parvint, à l'aide de sa cavalerie à contenir les nomades pendant plusieurs années. Il mourut quand le khan rhino Jorbal exécuta une grande magie et invoqua le Grand Rhino, mort depuis des temps immémoriaux, pour renverser la muraille; le Grand Rhino perça une seconde brèche, sur la colline qu'on appelle aujourd'hui Richemont dans la Nouvelle Pavis. Il ouvrit ainsi une nouvelle voie d'accès aux nomades et leur servit sur un plateau les enclos des zèbres. Ce jour-là, les habitants de Pavis perdirent à la fois leur chef et la plus grosse partie de leurs zèbres.

Opili le Bâtitseur fut le successeur de Garngar. C'est lui qui dessina les plans de nombreux petits forts qui subsistent encore dans la Grande Ruine. Il offrait ainsi une certaine protection à la population, désormais immobile, mais renonçait aussi à empêcher les incursions des nomades à l'intérieur de l'enceinte. Seul le Jardin leur demeurait fermé, et il commença rapidement à déborder hors de ses frontières naturelles. Malgré tout, Opili réussit à régner sur la ville pendant de nombreuses années. Il mourut, soit dans son lit, soit, comme il est dit dans les chants barbares, sous la main de divers héros tribaux. Après sa mort, l'organisation de Pavis se répartit entre plusieurs petits clans. Les écrits concernant cette période sont vagues et contradictoires.

Estantang le Monteur de Griffon aurait été l'un des rares humains à être accepté au sein du culte du Dragon Solaire. Les nomades chantent encore les exploits des « cavaliers du soleil » qui descendaient du ciel pour les harceler; mais leur chant favori reste celui qui relate la mort d'Estantang sous les flèches des Impalas. **Kagtang aux Quatre Magies** était un grand magicien. Il fut tué par trahison par les Sables. On ne sait rien d'autre à son sujet.

Mapiri l'Étalon Rouge était un monteur de zèbre venu de l'autre bout de Prax pour se tailler son propre trône et mourir dessus.

Bisjoe le Mange-Fantômes eut la chance de régner durant une période de faible activité nomade. Il disparut sous la terre en poursuivant son activité favorite, l'éradication du chaos. Des chants nomades contradictoires en font l'un des premiers chefs de la Grande Ruine tué par Toras Joran.

Forestang ne laissa même pas un surnom derrière lui. Pourtant son esprit, comme celui de la plupart des autres, se rencontre parfois au détour de la Grande Ruine.

De Bingolos au Nez Bleu et de **Masari Por le Borgne**, l'histoire n'a retenu que les noms.

Bakou des Trois Trésors aurait été un aventurier agimori (d'où son nom). Ses trois trésors excitent encore la convoitise de nombreux aventuriers, même si plusieurs érudits affirment que les trésors en question étaient sa lance, sa compagne et la loyauté de son peuple.

Barberousse voulut mettre le feu au Jardin pour venger un affront et périt lardé de flèches elfiques, sous les quolibets des nomades.

Olkog aux Deux Massues était un chef troll sombre venu d'Adari qui fut tué par **Balastor**, le champion de Pavis. Pour Balastor, ce fut le début d'une glorieuse carrière de tueur de trolls; malheureusement, on pense que ce fut aussi le prétexte de l'invasion troll de 1200.

À l'époque, Toras Joran était sur le déclin, mais les luttes intestines entre les défenseurs de la ville lui inspirèrent un dernier raid en 1195, au cours duquel il tua quatre des cinq principaux chefs de la Grande Ruine.

Makor Abolg l'Homme aux Six Doigts tomba sous sa lance à la brèche. **Jokat Poulos le Prêtre Sombre** mourut devant le temple de Pavis, quand Toras Joran réussit à fendre les murs cristallins du temple; on peut encore observer ces fentes à l'heure actuelle. **Morkor Ablos** et **Baskori Alingos** tombèrent respectivement au fort de l'Angle et sur la colline d'Opili. Seul Balastor réussit à repousser Toras Joran.

Balastor se réjouit de sa victoire jusqu'en 1239 quand, à la porte du Griffon, il vit la plaine noircie par une armée de trolls bardés des pouvoirs de Kyger Litor. Les nomades, épuisés par des années de guerre, n'étaient pas en mesure de s'opposer à l'invasion; et sans eux pour faire écran, la ville était perdue. Balastor tomba à ses portes pour donner le temps aux habitants de regagner la douteuse sécurité de leurs forts et de leurs abris.

L'invasion troll et la période d'occupation

En ces temps troublés, les Pavisites recherchaient toutes les formes d'assistance possibles. Certains, se livrant à des expériences avec les Ténèbres et les puissances infernales, firent plusieurs découvertes intéressantes. Ils en oublièrent malheureusement toute prudence, car en 1195, l'un de leurs chefs en appelait à la reine de Dagori Inkarth, lui promettant monts et merveilles en échange de son aide. Peu après, les trolls refaisaient leur apparition dans Pavis et leurs éclaireurs étudiaient les meilleures routes possibles pour une armée.

En 1237, une armée troll commandée par un Fils de Karrg du nom de Gerak Kag se mettait en marche vers le Sud. Elle fut interceptée près des Pierres Jumelles par les forces combinées de plusieurs tribus praxiennes, trop heureuse de surprendre des trolls à découvert en plein jour ; mais les prêtresses trolls soulevèrent une infecte nuée noire, qui effraya les montures des nomades avant de cracher des molosses infernaux qui achevèrent de semer la panique. Les chamans nomades lâchèrent leurs dieux contre les ténèbres, mais ni l'Étoile du Matin, ni l'Oiseau-Tonnerre, ni l'Enfant-Éclair ni le Père du Cheval Pur ne réussirent à prendre l'ascendant sur les esprits trolls. Déstabilisés et en proie à la panique, les nomades tournèrent casaque et périrent dos à l'ennemi.

Gerak Kag et quelques guerriers d'élite s'approchèrent de la ville en avant-garde, et bondirent d'un seul élan au sommet des murailles cyclopéennes. Ils les remontèrent sur toute leur longueur, puis ouvrirent le passage au reste de l'armée par les portes désertées. C'est à cette occasion que périt Balastor, le dernier chef populaire des humains de la Grande Ruine.

Une fois dans les murs, les trolls procédèrent à de nombreuses réfections. Le roc et le plomb servirent à sceller de nouveau les anciennes portes. Les brèches furent étroitement gardées, et il devint de plus en plus difficile pour les nomades de s'introduire à l'intérieur. Les trolls finirent par édifier des murs rudimentaires pour colmater les brèches.

Vers l'an 1270, un héros barbare tenta de pénétrer dans la ville, par ruse d'abord, puis au moyen d'une grande magie. Il fut vaincu, et les trolls clamèrent qu'il s'agissait de Waha. Aucun chef de tribu praxien n'eut d'enfant cette année-là, ni la suivante, jusqu'à ce qu'une manchote de la Pierre Tournoi récupère le cadavre dans la Grande Ruine. Par la suite, aucun nomade n'essaya plus d'attaquer le fort troll.

Du temps de Gerak Kag, la vie fut très rude pour les habitants humains. Certains, disent les légendes, furent capturés et réduits en esclavage. D'autres furent capturés et dévorés. Certains réussirent à se cacher, ou luttèrent vaillamment mais vainement. La mort de Gerak Kag mit un terme à l'unité des trolls, mais pas à leur domination. Aucune ligne de démarcation ne fut jamais clairement tracée, mais, après plusieurs années de fortune diverse, on dénombrait quelques places-fortes humaines, une douzaine de puissants clans trolls et de nombreuses bandes de trolliniens. Les alliances étaient brèves, et constamment trahies.

Le temple de Kyger Litor et Gerak Kag demeurait le principal facteur d'unification des trolls en période de danger, mais certains clans refusèrent d'adopter le culte du héros ; c'était à peine s'ils reconnaissaient l'autorité des prêtresses. On sait qu'un groupe de trolls rebelles procédait à des célébrations autour d'autels de pierre noire surmontés d'un pal, mais les documents concernant cette époque sont plutôt minces. Une colonie appelée Infibbix, du nom de son dieu tutélaire, subsista jusqu'aux alentours de 1400. Le culte d'Infibbix était lié à la terre, mais intégrait aussi quelques éléments de sorcellerie. Son principal dirigeant était le héros Yojarl Troisième-Ceil, qui enseigna aux siens le secret de la racine d'agipith, seul sésame permettant à l'adorateur de franchir sans dommage le seuil du temple. Aujourd'hui encore, mieux vaut manger de la racine d'agipith quand on désire pénétrer dans un ancien temple d'Infibbix. Ces édifices se reconnaissent facilement à leur toit incliné à quatre pans.

Les adeptes de Mani Tor restèrent longtemps célèbres. Ils avaient leur fort sur la colline de Mani. Leur chef était Mani aux Mille Vies, qui se réincarnait au sein du clan toutes les deux ou trois générations.

Ses pouvoirs étranges furent d'un grand secours à son peuple, et son culte est encore célébré aujourd'hui. La famille Kar était une bande de maraudeurs humains rendue fameuse par les exploits du nomade Vokord Foroish, dont la promise avait été capturée. Pour libérer sa belle, le nomade brava les périls de la Grande Ruine et tua de sa main tous les membres de la famille Kar, qui n'y étaient pour rien (la malheureuse jeune femme, passée de main en main, finit sous le couteau sacrificiel des trolls).

La vie en-dehors des murs (1237 - 1540)

Aux alentours de 1250, les nomades se regroupèrent temporairement sous l'autorité de Bimabwé Plus-Grand-Que-Nature, un héros impala qui avait décidé d'éradiquer les monteurs de chevaux arrivés en Prax cinq cents ans auparavant. Le peuple du Cheval Pur, encore affaibli par la campagne de Gerak Kag et Kyger Litor, ne put rien contre les tribus alliées, et succomba sous les coups des Hauts Lamas, des Impalas, des morocanths et des Sables lors de la bataille d'Alavan Argay. Les survivants - principalement des enfants restés sous la garde des anciens, des femmes et des guerriers trop mal en point pour combattre - préférèrent braver les périls d'un territoire inconnu plutôt que de porter le collier d'esclave de leurs vainqueurs. Ils s'enfuirent donc vers la passe du Dragon.

Les premiers contacts entre Prax et les colons humains de la passe du Dragon s'établirent plus tard. Les enfants du Cheval Pur furent bien accueillis par les races inhumaines habitant la région, et furent même adoptés au cours d'une cérémonie rituelle de renaissance et de baptême. Ils prirent le nom d'Hommes des Hautes Herbes et reçurent de Sabot de Fer le droit de faire paître leurs troupeaux dans les grandes plaines. Le royaume de Tarsh fut fondé par la suite et noua des relations commerciales avec le Pays Saint, mais ignora Prax, probablement par méfiance envers les hordes nomades.

En 1376, des envoyés de Tarsh escortés par des magiciens et des gardes se faisant passer pour des messagers divins, approchèrent les tribus praxiennes. Leur premier contact fut avec les Sables, mais les Hauts Lamas et les Bisons vinrent aussi. Les envoyés tarshites étaient en quête de mercenaires pour repousser les cavaliers qui harcelaient leurs frontières nord ; en échange de leur aide, ils offraient aux nomades une formation et un droit de pillage. Ainsi commença une longue tradition de mercenariat au sein des tribus praxiennes.

Vers 1420, des cavaliers éleveurs de bétail commencèrent à affluer de nouveau dans les plaines de Prax. Cet événement provoqua d'innombrables incidents et escarmouches, mais les nouveaux venus étaient de taille à se défendre. Ils possédaient une magie offensive, et leurs magiciens vénéraient des dieux runiques, au contraire des chamans praxiens. À grand renfort de sacrifices aux divinités des Mamelons, ils s'imposèrent peu à peu comme la grande tribu « illégitime » de Prax et s'installèrent dans la Marche Vide, dans la Bonne Région, et aux abords des monts des Orages et de l'oasis de Bouillon de Lune. On parvint à une sorte de statu quo, malgré quelques incursions des monteurs de chevaux loin en-dehors de leurs territoires.

En 1489, une alliance de chamans nomades réussit à invoquer bon nombre des anciens esprits qui avaient chassé la tribu du Cheval Pur, quelques 230 ans auparavant. Sous les ordres d'esprits temporairement incarnés agissant comme pantins des chamans, les tribus nomades déclenchèrent une guerre terrible contre les éleveurs de bétail. Ces derniers se révélèrent plus coriaces que prévu, grâce notamment au concours inattendu de mercenaires de la passe du Dragon. Les anciens esprits, sur lesquels tout reposait, furent vaincus par Orlanth et ses enfants-dieux de la passe du Dragon. L'alliance des chamans se dispersait dans des querelles intestines quand l'apparition de Sartar, le saint homme, vint sauver la situation en offrant un compromis équitable pour tous. Sartar lui-même s'appliqua à dédommager les deux partis, et mena personnellement campagne contre les chamans récalcitrants.

Vers 1490, une nouvelle colonie se construisit en-dehors des murs de Pavis. Baptisée la Cité des Voleurs (l'actuelle Mauvaise Rive), elle fut tolérée par les nomades ; ils devaient une faveur à Sartar, et puis c'était un lieu d'échanges commerciaux bien commode entre eux et les habitants d'Adari, dans le lointain Nord. L'endroit avait le soutien des bateliers, dont l'influence s'étendait depuis longtemps sur l'ensemble du fleuve, et constituait un terrain neutre pour les tribus.

La Cité des Voleurs continua à grandir et à se développer, jusqu'à devenir une bourgade de taille respectable. Les murailles menaçantes de l'ancienne cité troll la dominaient, écrasantes et silencieuses, ignorées de tous jusqu'en l'an 1539.

La réouverture de Pavis

En 1539 se déroula le fantastique événement qu'on appelle le Rêve des dragonewts. À cette occasion, tous les dragonewts de la passe du Dragon se glissèrent dans leurs anciennes cités, scellèrent leurs portes derrière une batterie de pièges et se coupèrent totalement du monde.

C'est alors qu'on commença à croiser, en nombre très supérieur à leur population existante, des images fantasmagoriques de dragonewts habillés à la manière antique, procédant silencieusement à de mystérieux rituels. Parfois, ils firent apparaître avec eux des pans entiers de leur réalité fantôme, comme la pyramide de Caran, que l'on signale encore ça et là de façon sporadique. Il était possible d'interférer avec ces apparitions, mais presque toujours au prix de violentes représailles. Lorsque l'un de leurs rituels était ainsi gêné ou annulé par une intervention extérieure, les dragonewts ne manquaient jamais de réessayer au moins une fois. Les buts et les résultats de ce rêve de cinq ans demeurent incertains, même si de nombreuses théories furent avancées. L'un des événements majeurs précipités par le Rêve des dragonewts fut la réouverture de Pavis. Les portes scellées par magie s'opposèrent en effet au passage des dragonewts, et à la porte de la Vouivre, une bataille terrible opposa les défenses magiques aux fantômes. Ces derniers furent éliminés jusqu'au dernier. Une seconde procession de fantômes se présenta à la porte, et cette fois les défenses furent vaincues ; les dragonewts s'enfoncèrent dans les décombres, jusqu'aux ruines de leur ancien temple construit du temps de l'empire des Amis des Wyrms. Un temple fantôme fut recréé pour l'occasion, et les dragonewts achevèrent leur cérémonie. Deux processions supplémentaires suivirent le même chemin et procédèrent au même rituel ; la dernière décrivit un tour complet autour des ruines, en sifflant une chanson qu'on peut encore entendre de nos jours.

Cet événement sonna le glas de l'emprise troll sur la Grande Ruine. Le passage redevenait possible entre l'intérieur et l'extérieur. Quelques quinze ans plus tard, une bande de dragonewts revint s'installer sur le site de l'ancien temple et entreprit de le reconstruire. Bien qu'il n'ait pas retrouvé son ancienne splendeur, ce lieu saint est aujourd'hui l'un des principaux centres dragonewts en-dehors de la passe du Dragon, de Ralios ou de Kraloréla.

Depuis lors, la Grande Ruine ne connut plus guère d'incidents d'importance historique, mais elle devint le terrain de chasse privilégié des chercheurs de trésors et des coureurs d'aventure. Ses habitants trolls et humains poursuivirent leurs querelles intestines, sans jamais oser s'éloigner de leurs territoires, s'alliant à l'occasion pour repousser les incursions nomades ; ces raids de l'extérieur étaient considérés comme naturels en Prax, faisant partie des périls de tous les jours.

En 1550, des réfugiés venus de Sartar fondèrent leur propre ville, la Nouvelle Pavis ou Pavis Hors les Murs, sacralisée par les ossements de leurs proches qui en devinrent les gardiens spirituels. Leur ville s'appuyait en partie sur les anciens remparts de Pavis, restaurés et hérissés de machines de guerre. Malgré ces travaux défensifs et le soutien des nomades et des tribus bâtarde, bon nombre d'habitants de la Nouvelle Pavis furent tués lors de l'invasion lunaire de 1610.

Le peuple zèbre

Il y a toujours eu des zèbres dans les plaines de Prax. Sur une falaise de la Désolation, une fresque gigantesque montre plusieurs animaux rendant hommage à Génert ; un zèbre se trouve parmi eux. La plupart des autres espèces représentées sont aujourd'hui éteintes, et ne survivent plus que dans la mémoire des conteurs. Même les filles d'Eiritha figurées dans la fresque ne sont pas toutes parvenues jusqu'à nous.

Si le zèbre n'est pas le seul animal représenté encore existant, sa survie a quelque chose de remarquable. Il servait de gibier à la quasi-totalité des tribus de Prax et de la Désolation. Sa petite taille, entre celle de l'impala et du sable, lui interdisait de porter un cavalier normalement constitué. Les pygmées montaient déjà des impalas ou d'autres espèces mineures, comme le lézard bolo. N'ayant tiré aucun protecteur humain lors de la grande loterie de la survie à l'Âge des Ténèbres, les zèbres se trouvaient relégués au rang de créatures inférieures.

Quand Pavis arriva en Prax avec sa grande statue, il était accompagné de nombreux alliés plus modestes, dont le souvenir n'est plus attesté que dans quelques histoires et légendes brumeuses. L'un d'eux était un peuple de cavaliers en quête de territoires vierges, commandé par Joraz Kyrem.

Dans le combat héroïque entre Waha et la statue, les armées des deux camps ne restèrent pas inactives, et la cavalerie de Joraz Kyrem s'illustra de belle manière dans la bataille. Pavis conclut un pacte magique avec Waha et fonda sa ville, mais Joraz devait encore trouver un arrangement avec les nomades. Il connaissait leur animosité à l'égard des chevaux, car il avait déjà souffert d'une hostilité similaire partout où il était passé. Sachant qu'il ne pourrait pas vaincre leurs préjugés ataviques, il chercha un moyen de se concilier leurs bonnes grâces.

Joraz était un adorateur du soleil, comme tous les hommes du Cheval Pur à cette époque. Et cependant, il avait quelque chose de différent ; car il avait été changé par le mélange des magies offertes par l'empire des Amis des Wyrms, qu'il avait étudié aux côtés de Pavis. On disait qu'Issaries était l'un de ses dieux favoris, et qu'il jouissait lui-même de la faveur du dieu ; en tout cas, c'était un fin négociateur.

- Sous quelles conditions un cheval pourrait-il être autorisé à vivre sur vos terres ? demanda-t-il un jour à une prêtresse des Mamelons.
- En esclavage, lui répondit-elle en parlant avec la voix de la déesse, et séparé de son espèce.
- Faut-il qu'il soit chétif ? demanda Joraz. Vous aidez bien les hommes-bestiaux et les lézards géants.
- Je leur accorde la santé, dans les limites que j'ai fixées.

Joraz se mit donc en quête d'une solution à son dilemme, et s'inspira du dieu Issaries, qui avait su créer quelque chose à partir de rien en accouplant l'âne et la jument, ou le cheval et l'ânesse. Les mules et muets produits par cette union étaient stériles, mais les Praxiens les toléraient sur leur sol car ce n'étaient pas des chevaux à proprement parler.

Alors Joraz regroupa ses plus beaux étalons et juments, des bêtes magnifiques aux yeux dorés, et les unit magiquement aux petits zèbres qu'il avait capturés dans l'enceinte de la vieille Pavis. Le résultat fut la naissance d'une nouvelle espèce de créatures, rayées comme les zèbres et dotées du même caractère, mais d'une taille équivalente à celle des chevaux. Ces sang-mêlés s'entendirent très bien avec les humains. Les rayures étaient le symbole de leur asservissement, et le croisement les séparait de leur espèce d'origine.

Ces zèbres de guerre furent bientôt réputés pour leur courage au combat et leur fidélité à leur maître. Mais ils demeurèrent peu nombreux, même après plusieurs générations successives de croisements attentifs. Leur reproduction à elle seule tenait du miracle de la quête héroïque. Leur longévité aussi était une bénédiction. Ils furent séparés en plusieurs troupeaux et confiés à différentes familles. Avec le temps, certains finirent par quitter la ville et retournèrent à l'état sauvage. Ils pouvaient se reproduire entre eux, mais leur union avec un cheval ou une jument ne produisait que des rejetons stériles ; par contre, les zèbres nyctalopes aux yeux blancs qu'on croise parfois en Prax prouvent qu'ils pouvaient s'unir fructueusement à leurs petits cousins des plaines.

Au temps glorieux du règne de Pavis, ceux qui montaient des zèbres de guerre comptaient parmi les riches, les nobles et les bénis. Toutefois, les éleveurs de zèbres grossissaient souvent leurs troupeaux en faisant s'accoupler leurs bêtes à des chevaux ordinaires, produisant ainsi des montures plus endurantes, mais moins rapides. À l'instar des mules, ces demi-zèbres étaient stériles. Ils étaient employés par la cavalerie régulière contre les nomades. En comparaison, les zèbres de guerre étaient capricieux et difficiles à dresser, même si, une fois matés, ils se montraient aussi redoutables au combat que de véritables chevaux de guerre.

Quand Pavis tomba entre les mains des nomades en 940, la majeure partie des zèbres de guerre furent capturés et abattus par les conquérants. Certains parvinrent à s'enfuir, et survécurent tant bien que mal en petites bandes dans les plaines hostiles. C'étaient des animaux résistants et, au sein des troupeaux de zèbres ordinaires, ils passaient inaperçus.

Quand Dorasar fonda la Nouvelle Pavis, il accomplit maintes choses merveilleuses ; entre autres, il concrétisa le vieux rêve d'un ami en rétablissant l'ancienne tribu des Zèbres à l'intérieur des murs. Car, comme Pavis avait un ami parmi les cavaliers, Dorasar avait un ami parmi les monteurs de zèbres. Il s'appelait Olgarth et vivait avec son clan au sein des nomades Pol-Joni.

Au sein de la Grande Ruine, à l'entrée de l'un des ponts, se dressaient encore les vestiges de l'ancien fort des éleveurs de zèbres. Ces ruines dessinaient, disait-on, des rayures blanches et noires sur le sol. Mais leurs habitants n'avaient aucunement l'intention de s'allier avec quiconque, ni d'accueillir des soldats étrangers entre leurs murs. Ils se revendiquaient de tous les héros ou seigneurs locaux, mais se moquaient bien des anciennes légendes.

Dorasar résolut de nombreux problèmes majeurs par des quêtes héroïques, mais pour régler cette affaire administrative mineure, il se contenta de conduire un beau soir Olgarth et ses carls par-dessus les remparts du fort et d'instaurer une nouvelle dynastie. Olgarth devint le nouveau chef de guerre local et fit entrer ses prêtres dans l'enceinte des ruines sacrées. Lui et les siens prospérèrent et se multiplièrent, et bientôt le Fort Zèbre hébergeait de nombreux zèbres et demi-zèbres. Les monteurs de zèbres, qui formaient le noyau dur des Survivants de Pavis, furent décimés durant l'invasion lunaire ; ils conservent toutefois leur mainmise sur le pont, même s'ils doivent reverser une taxe aux Lunaires et autoriser leurs observateurs à venir régulièrement contrôler qu'ils ne sont pas en train de se réarmer comme les Survivants hors-la-loi. Bon nombre d'entre eux appartiennent désormais à la Garde royale pavisite. Olgarth procéda également à la rénovation des enclos, de l'autel et de quelques granges, greniers et baraquements sur la colline à l'est de la Nouvelle Pavis. L'herbe y est meilleure, et le secteur est défendu par le Fort Zèbre, la Cité Concrète et la grande muraille. Aujourd'hui, c'est là que les troupeaux sont mis à paître ; d'où le nom actuel de la colline.

Aujourd'hui, la garnison monte principalement des demi-zèbres, les zèbres de guerre étant réservés aux officiers et à ceux qui correspondent aux anciens critères de « riches, nobles ou bénis ».

L'une des idées d'Olgarth consistait à envoyer ses cavaliers parmi les autres nomades pour se concilier leurs bonnes grâces ; pour ce faire, ils agissaient souvent en tant qu'émissaires neutres entre factions antagonistes. Cette mission les rendit rapidement populaires, et donna naissance à l'expression selon laquelle « aucun message n'est tout blanc ou tout noir ».



Dorasar fonde la Nouvelle Pavis

Dans la passe du Dragon, le grand roi Sartar fonda une glorieuse dynastie réputée pour sa sagesse et sa générosité. L'un de ses enfants, Éonistaran le Sage, vivait à Jonebourg. Ses deux fils étaient élevés avec leurs cousins, les princes de Sartar. Le cadet, Dorasar, était très proche de Sarotar, héritier du trône. Les deux amis apprirent ensemble le maniement des armes, la poésie, le droit et la chasse, et quand ils eurent atteint l'âge requis Dorasar fut le premier à prêter serment de fidélité au prince.

Un jour, le prince Sarotar s'éprit d'une femme du Pays Saint. Leur amour était intense et profond, mais se heurtait à un écueil majeur : en vertu de sa position royale, Sarotar se devait d'exiger une fidélité conjugale que sa belle Arkilia refusait de lui accorder. Ils eurent un enfant, une petite fille, mais Sarotar fut tué par les autres amants d'Arkilia en essayant de l'enlever en secret. Dorasar fut anéanti en apprenant la mort de son seigneur. Lui qui avait juré de le défendre au péril de sa vie se sentait coupable de n'avoir pas été présent au moment fatidique. Il décida de fonder un endroit où les secrets et le style de vie sarterites seraient perpétués dans la plus pure tradition, loin des atteintes de ces coutumes inhumaines. Dorasar était un homme intelligent, qui avait beaucoup voyagé. Après de multiples explorations, il fixa son choix sur les décombres de Pavis. Il en revint chargé de trésors et de récits merveilleux, et trouva de nombreux volontaires pour l'accompagner ou financer une nouvelle expédition dans la Grande Ruine. Les temps étaient troublés alors, et beaucoup de Sarterites songeaient à fuir la menace grandissante de l'Empire lunaire. Quand Dorasar et ses compagnons repartirent en expédition pour Pavis, ils furent nombreux à venir avec eux.

Dorasar n'était pas homme à partir à l'aventure tout seul ou sans préparation. Pour traverser les plaines, il se fit accompagner de Gorgar au Manteau Bleu, un chef de guerre sable de ses amis. Ensemble, ils repoussèrent une importante force guerrière impala et parvinrent aux berges du fleuve des Berceaux.

Là, ils furent rejoints par plusieurs héros. Étaient présents Ingilli le Pêcheur, venu avec de nombreux habitants des rives et de l'embouchure du fleuve ; Varthanis au Casque Étincelant, seigneur du comté de Yelmalo dont les terres s'étendaient en aval, et qui cherchait des alliés contre les Impalas ; Olgarth Cildeflèche, du peuple zèbre, qui devint roi de sa tribu grâce à l'aide de Dorasar ; et enfin, Ginkizzie, roi des nains de Pavis, qui parlait au nom des habitants de la Cité Concrète et du culte de Cloussilex.

Tous ces héros s'assirent et comptèrent leurs gens, additionnèrent leurs richesses, vantèrent leurs exploits et déterminèrent ce qu'ils recevraient chacun dans la ville qu'ils allaient bâtir. Beaucoup de personnes isolées sortirent de leur cachette dans la vallée et vinrent leur demander refuge. Une attaque de trolls fut repoussée. Enfin, tout le monde parvint à un accord et l'affaire fut conclue à grand renfort de serments.

Dorasar traça les limites des frontières de la ville. D'autres jouèrent également un rôle dans les rituels impliqués. Le conseil des héros se réunit au centre, scella son alliance par un serment, et la ville fut fondée. On mit aussitôt en chantier les remparts, les rues et les maisons.

Dorasar devint duc de la cité, mais il était entendu que son titre ne serait pas transmis, ni à ses héritiers ni à personne. Après sa mort, la ville fut administrée par le conseil des chefs, sous la direction du culte de Pavis.

La Nouvelle Pavis fut fondée en 1550. Dorasar en resta le duc jusqu'à sa mort, en 1579. On brûla son corps à la manière orlanthi, mais d'aucuns prétendent que son esprit est toujours présent, prêt à défendre sa ville en cas de nécessité.

De son vivant, Dorasar fut un dirigeant juste et ferme. Sa ville ne fut jamais rattachée à Sartar, bien qu'elle accueillît de nombreux réfugiés de ce royaume. Ses fermiers se répandirent en amont et en aval, étendant leurs cultures tout en restant en bons termes avec les nomades. Toutefois, les lois civilisées des pavisites finirent par peser aux nomades qui les rejetèrent en bloc en 1572 ; ceux qui se trouvaient à l'intérieur des murs se soulevèrent et tentèrent d'ouvrir les portes à des alliés à l'extérieur. Mal préparée, leur rébellion fut noyée dans le sang avant même d'avoir commencé. Les nomades perdirent de nombreux droits à cette occasion ; ils n'ont plus aucun représentant au conseil, et ne peuvent plus camper au sud à moins de trente kilomètres de Pavis.

Les troubles croissants aux frontières de Sartar firent venir de plus en plus de réfugiés à la lointaine Pavis. La ville elle-même tint à rester en dehors du conflit, même si, à n'en pas douter, certains de ses habitants choisirent d'aller combattre la menace lunaire. De nombreux Sartarites arrivèrent aussitôt après la chute de Sartar, en 1602, à une époque où Pavis semblait hors d'atteinte des Lunaires.

Mais en 1610, après avoir été repoussée des ports du Pays Saint, l'armée lunaire marcha vers l'Est en direction de Prax. Les nomades luttèrent vaillamment contre l'ennemi commun, mais furent vaincus et impitoyablement massacrés. L'armée lunaire continua son avancée vers Pavis.

La ville ne résista qu'un seul jour ; après quoi, elle ouvrit ses portes aux assiégeants. Il y eut bien quelques rébellions, mais leurs chefs furent promptement identifiés et exécutés. Toute résistance fut bientôt vaine. Le conflit avec la famille dirigeante des Yelmaliens fut une surprise ; la purge des parents de Dorasar, moins. Depuis lors, la ville repose entre les mains des Lunaires, même si l'armée originelle est retournée chez elle depuis longtemps. La paix est maintenue avec les nomades et les trolls, et les coffres de la ville n'ont jamais été aussi pleins.

LES RUINES

La Grande Ruine peut se décomposer grossièrement en cinq secteurs principaux : les territoires humains, les Grandes Pâtures, le Jardin, les bastions trolls et les Hautes Chasses.

Les territoires humains

PRÉSENTATION

Cette partie de la Grande Ruine ne fut jamais totalement désertée par les humains. C'est la plus proche de la Nouvelle Pavis, la mieux conservée de toutes et – toutes proportions gardées – probablement la plus sûre. Au cœur du dédale de ses ruelles sinueuses, jonchées d'éboulis et envahies par les mauvaises herbes, se dressent encore plusieurs petits villages humains relativement épargnés par le délabrement et réunis sous le terme collectif de Ruines Majeures. Mais la profusion de ruines et de bâtiments à l'abandon offre de nombreux coins et recoins à l'abri des regards ; autant de repaires possibles pour les brigands, les broos et autres créatures malveillantes...

Témoignage d'un expert

La Grande Ruine, ou Vieille Pavis, fut construite par des géants et des nains voilà près de huit cents ans et cette ville merveilleuse fut dévastée par des barbares environ deux cents ans plus tard. Gigantesque, elle est ceinte d'un mur de 50 coudées de haut et couvre une superficie approximative de 25 grandes ares péloriennes. Elle abrite encore une population d'environ 5000 âmes, dont 1200 humains, 1500 trolls et trolliniens, 1500 Aldryami et 800 autres représentants d'espèces diverses. Le mur du Vieille Pavis est fait d'immenses blocs rocheux fichés dans le sol, avec deux ouvertures pour le fleuve et les trois portes principales. Une partie du mur (au Sud-Est) est détruite.

Du temps de sa gloire, la Vieille Pavis était un endroit prospère, et on venait de très loin pour s'y installer. Depuis, la Grande Ruine n'a jamais été totalement désertée, malgré les raids des nomades qui y envoient leurs jeunes guerriers à titre d'épreuve initiatique.

En règle générale, seules des personnes désespérées vivent encore dans la Grande Ruine. Beaucoup d'humains qui y naissent préfèrent déménager dans la Nouvelle Pavis à la première occasion. Néanmoins, certains préfèrent se tenir à l'écart de la cité moderne, et la Grande Ruine est devenue le repaire de bon nombre de hors-la-loi, de ruffians... et de créatures du Chaos.

Harmissius Fé-Rher, astromance busérien, commissaire impérial chargé du rapport quinquennal sur l'état de la Grande Ruine

Note: une coudée équivaut à 0,55 mètre et une grande are pélorienne mesure environ 1,3 km²

LIEUX NOTABLES

Le principal élément des Ruines Majeures est la Cité Concrète, qui abrite le temple de Pavis. De toutes les communautés de la Grande Ruine, c'est certainement celle qui s'approche le plus d'une véritable ville, avec ses rues dallées, ses bâtiments solidement étayés et ses places propres et dégagées. Sa population, principalement humaine à l'exception de quelques nains, est dirigée par Gomoranx le Sage. Les autres Ruines Majeures comprennent la Ville Basse, sur la rive du Zola Fel, périodiquement inondée par les crues; la Vieille Ville, dont les rues et les décombres sont blanchis par la poussière de la petite carrière voisine; et enfin, la Villette, curieux agrégat de bâtiments construit de toute évidence pour les nains mais qui sert aujourd'hui de repaire à plusieurs bandes de pillards et de hors-la-loi.

Le Fort Zèbre, dont les remparts noircis par les batailles commandent l'entrée de l'un des trois ponts de la Grande Ruine, est tenu par des monteurs de zèbres qui n'obéissent qu'à leurs propres lois; farouchement indépendants et hostiles envers les visiteurs, ils réclament des droits de passage exorbitants à quiconque se présente devant leur pont. Le temple de Yélorna se dresse non loin de là. De taille modeste, il est défendu par de vieilles fortifications dont les pierres commencent à se desceller. À l'abri de ses murs de granit et d'adobe, il héberge plusieurs dizaines de licornes. Ces bêtes très rares, nocturnes et plus à l'aise dans les plaines de Prax qu'à l'intérieur des villes, ont su s'adapter à la vie diurne de la Grande Ruine pour l'amour de leurs maîtresses. Hélas, elles sont également très prisées pour les vertus curatives de leur corne et les amazones doivent exercer une vigilance constante pour conserver leurs montures. Les Collines Jumelles surplombent la petite carrière abandonnée aux abords de la Vieille Ville. Sur la plus haute, le fort de Mani, où s'accrochent encore les derniers adorateurs du héros Mani Tor, contrôle la grand-rue qui mène au pont central et l'accès aux Grandes Pâtures.

LES FORCES EN PRÉSENCE

Les territoires humains hébergent principalement des humains civilisés, ainsi que quelques nains venus pour la plupart du quartier nain de la Nouvelle Pavis ou du vieux fort de Cloussilex. Les habitants de

la Cité Concrète mènent au sein des ruines une existence difficile et périlleuse sous la menace constante de leurs redoutables voisins mais perpétuent, par leur présence, le culte du héros fondateur.

Les monteurs de zèbres du Fort Zèbre constituent une force mineure, mais avec laquelle il faut compter ; car ils sont belliqueux, nombreux et fortement armés. Ceux des enclos de la Zone des Zèbres au pied des grandes murailles sont beaucoup plus fréquentables.

Les amazones de Yélorna sont perpétuellement en conflit avec les adeptes du Taureau-Tempête, les trolls, les aventuriers qui rôdent dans la Grande Ruine, parfois même avec les Lunaires ! On les accuse de tous les maux, y compris de contrefaire la monnaie lunaire. Malgré l'épine qu'elles représentent dans le flanc de la garnison impériale et du conseil de la ville, ni les Lunaires, ni les adeptes de Pavis ne sont décidés à fermer leur temple, de crainte de provoquer la fureur des Yelmaliens de la région.

Les Mani quant à eux sont d'assez braves gens, hospitaliers et secourables, mais l'expérience leur a enseigné la méfiance envers les aventuriers de passage.

Enfin, dans certains secteurs isolés retournés à la sauvagerie, on rencontre souvent des bandes de brigands organisées, des babouins, des newtlings et, parfois, un parti de broos en maraude.

LÉGENDES

Le creuset des géants, capable de reproduire à volonté n'importe quelle pièce de monnaie, fut dérobé avec d'autres trésors magiques à bord d'un berceau de géants. Halé en grand secret à l'abri d'un bâtiment discret à l'orée des Ruines Majeures, il passe depuis de main en main, au gré des renversements d'alliance et des conflits entre bandes de brigands.

Les Ruines Majeures dissimulent également un ancien musée jrustéli des arts magiques, qui renferme de nombreux artefacts et autres œuvres d'art fabuleuses dotées de mystérieux pouvoirs. Certains aventuriers en connaissent l'emplacement et s'y rendent régulièrement.

La petite carrière s'ouvre à l'endroit précis où, selon les chants anciens, la Statue Sans Visage aurait perdu une main. Exploitée à l'origine pour ses pierres, elle alimenta longtemps les rumeurs concernant les gemmes de géant qu'elle aurait pu contenir ; mais c'est en vain que les chercheurs de trésors s'échinèrent à creuser son sous-sol. Elle était autrefois hantée par cinq entités brumeuses appelées les esprits de la Main. L'esprit du Pouce fut capturé par un héros morocanth, mais les quatre autres rôdent toujours dans les galeries.

Les Grandes Pâtures

PRÉSENTATION

Les Grandes Pâtures couvrent environ un sixième de la superficie totale de la Grande Ruine, en comptant l'île des Ogres qui leur est rattachée. Faites de vastes esplanades herbeuses, jalonnées çà et là d'anciens murs moussus, de décombres méconnaissables et de rocs hiératiques, elles forment un tampon naturel entre les humains et les elfes. Les bâtiments y sont moins nombreux qu'ailleurs, et les ruines plus clairsemées. Mais qu'on ne s'y trompe pas ! Au creux des ravines et autres accidents de terrain, les Grandes Pâtures abritent certains des habitants les plus redoutables de la Grande Ruine...

LIEUX NOTABLES

Du temps de l'ancienne prospérité de Pavis, l'actuel Chaudron du Diable était un marché. Après la chute de la ville, il accueillit différents cultes chaotiques, notamment des temples à Malia, Thed, Bagog et Cacadémon, plus d'autres divinités chaotiques mineures. Ouvert comme une gueule sinistre au milieu

de la Grande Ruine, plantée de ruines branlantes qui sont autant de chicots noircis par les siècles, il se présente aujourd'hui comme une vaste cuvette grouillante d'insectes et de vermine d'une taille et d'une agressivité hors du commun, d'où déborde une végétation étrange. Épineux et ronciers s'y disputent la place d'honneur, mais d'autres essences plus inquiétantes foisonnent également au milieu des décombres ; comme le sinistre lierre carnivore, qui s'anime à la fraîcheur de la nuit, le lichen arc-en-ciel, qui se dépose sur l'épiderme et se développe progressivement jusqu'à étouffement de sa victime, ou encore la mousse du Diable, dont le simple contact provoque maux de tête, vertiges et vomissements. La plupart des oiseaux et animaux ordinaires évitent ce secteur comme la peste. Des rumeurs insistantes parlent de grottes et de galeries sous les décombres, qui dissimuleraient toutes sortes d'adorateurs du chaos. Légende ou réalité ? En tout cas, les récits d'aventuriers dont les compagnons sont entrés dans le Chaudron du Diable pour n'en jamais ressortir ne manquent pas.

Plus au sud, dangereusement près du Jardin, les ultimes vestiges de l'ancienne muraille de Volberceaux s'accrochent encore à la colline de Yelmalio. Le fort de l'Angle, où tomba Morkor Ablos, conserve quelques fortifications intactes. Les templiers du Dôme du Soleil s'y rendent épisodiquement, mais quant à savoir pourquoi ? En tout cas, ils n'ont jamais tenté de construire un temple sur la colline.

Enfin, les incroyables entrelacs du temple dragonewt – rebâti à l'issue du grand Rêve des dragonewts – dressent leur architecture inhumaine et sinueuse à l'ombre de la muraille entre les grandes prairies dégagées des Pâtures, la colline de Yelmalio et la forêt menaçante du Jardin, dans un secteur où les ruines sont particulièrement espacées. Les aventuriers les plus téméraires évitent l'endroit ; on ne sait donc que très peu de choses à son sujet.

LES FORCES EN PRÉSENCE

Avec leurs espaces dégagés, leur gibier à foison et leurs ruines désertes, les Grandes Pâtures font parfois naître une impression de sécurité trompeuse chez ceux qui les traversent ; cruelle erreur ! Car dès la tombée de la nuit, elles deviennent le fief des broos, escargots-dragons et autres créatures du chaos. Le Chaudron du Diable dissimule en effet sous sa surface un incroyable réseau de galeries, qui pousse ses ramifications très loin dans les entrailles de la terre. Les premiers niveaux abritent plusieurs nids d'Enfants de Krashit ; dans le temple de cette divinité vorace, la présence de documents lunaires confidentiels atteste des liens secrets du culte avec au moins un haut dignitaire impérial. Plus bas, ce sont des squelettes et des morts-vivants qui gardent les abords d'un temple de Vivamort ; ils sont alliés à des trolls renégats, qui empruntent leurs propres tunnels depuis les bastions. À mesure que l'on s'enfonce plus profondément, les temples des divinités du chaos se multiplient : Thed, Malia, Bagog, Cacodémon et même Thanatar sont ainsi représentées. Ces cultes chaotiques se livrent à de fructueux trafics avec Pavis Hors-les-Murs grâce à un réseau de contrebande soigneusement organisé.

L'ancienne île de Grippe-Berceaux, rebaptisée île des Ogres, dresse sa silhouette déchaquetée au milieu du fleuve des Berceaux. Elle comporte dans sa partie haute un fortin en ruines servant de repaire à une bande d'ogres. Leur chef, Trenko Beau-Sourire, a de précieux contacts au sein de l'administration lunaire, qu'il tient informée de tout ce qui se passe dans la Grande Ruine et notamment des mouvements des trolls dans les bastions.

Les dragonewts patrouillent aux abords de leur temple, mais s'en éloignent rarement. Murés dans un silence hautain, ils poursuivent leurs propres buts incompréhensibles en tenant les curieux à distance. Malheur aux aventuriers téméraires qui se hasardent sur leur territoire ! Ils ont tôt fait d'apprendre à leurs dépens que les dragonewts, s'ils ne sont pas hostiles aux humains, n'attachent aucun prix à leur existence...

On rencontre enfin, dans les ruines des Grandes Pâtures, des nomades, des babouins, des gargouilles et des newtlings venus des marais qui bordent l'île des Ogres.

LÉGENDES

Les Grandes Pâtures passent pour avoir été, jadis, l'un des centres nerveux de Volberceaux, l'ancienne cité des Justéli. De fait, si les ruines y sont relativement clairsemées, force est de reconnaître qu'elles semblent dissimuler une quantité non négligeable d'artefacts magiques...

Tout en bas des galeries qui s'enfoncent sous le Chaudron du Diable, très loin sous la surface, s'étend un grand lac souterrain. Les arbres fantomatiques qui l'encadrent n'ont jamais connu la caresse du soleil. Au centre de ses eaux noires, l'Œil de Wakboth continue à surveiller le monde et à organiser les forces du chaos en attendant l'heure de renverser enfin le règne de l'ordre.

Le Jardin

PRÉSENTATION

Le Jardin s'étend sur tout le coin sud-ouest de la Grande Ruine. Il se présente comme un foisonnement végétal anarchique recouvrant les décombres dans toutes les directions, de l'orée des Grandes Pâtures aux berges du fleuve des Berceaux. Ses ruines moussues sont totalement noyées dans cet océan de verdure, qui déborde même par-dessus la grande muraille. Territoire elfique par excellence, il suscite de nombreuses convoitises en raison des plantes magiques, épices et autres herbes médicinales qu'il renferme. Mais les Aldryami le protègent avec un soin jaloux, et leurs flèches ne sont pas les seuls dangers qui guettent le visiteur imprudent...

LIEUX NOTABLES

La colline Verte se dresse à l'extrémité ouest du Jardin. Sur ses pentes moussues semées de blocs rocheux et de colonnes brisées poussent quelques-uns des plus vieux arbres de la Grande Ruine. C'est le paradis des animaux sauvages, des oiseaux chanteurs et surtout des dryades, qui tiennent conseil avec les elfes chaque jour de l'Argile dans une clairière à proximité de la grande muraille. Ceux qui ont eu la chance de pouvoir s'en approcher disent avoir aperçu des lumières et entendu des chants d'une grande beauté... avant de s'égarer dans les taillis, pour se retrouver invariablement à proximité des bastions trolls. La plupart n'en sont pas revenus.

Entre la colline Verte et la colline de Yelmadio, non loin du sentier dallé menant vers les bastions trolls, la clairière des statues-totems dresse ses enfilades successives de silhouettes trapues et renfrognées. Sculptées dans un bois sombre dur comme la pierre, les statues-totems n'évoquent aucune culture clairement identifiée; la légende les dit antérieures à l'implantation du Jardin, et la disposition des ruines qui les entourent donne à penser qu'elles seraient plus anciennes même que la construction de Volberceaux.

Le bosquet aux cristaux se trouve quelque part dans le Jardin, sans que personne ne sache où précisément. Les gemmes magiques qui poussent sur ses branches alimentent les plus folles convoitises, mais ses lianes érangleuses se chargent de décourager les voleurs.

LES FORCES EN PRÉSENCE

Le Jardin est la chasse gardée des elfes, des dryades, des pixies et des marcottes. Les nomades ne s'y risquent jamais, et même les patrouilles lunaires évitent de s'en approcher. Les raids de broos et autres visites nocturnes de trolls sombres venus collecter des plantes rares sont toujours repoussés avec la dernière énergie. On dirait que le Jardin tout entier est prévenu de leurs intrusions; plantes de guerre, esprits des arbres et autres végétaux intelligents réagissent chaque fois en tendant des pièges sournois et meurtriers aux visiteurs indésirables. D'aucuns parlent du Jardin comme d'une entité consciente. Peut-être n'ont-ils pas tort...

Les Aldryami sortent très rarement de leur Jardin. D'un tempérament particulièrement farouche, ils préfèrent rester entre eux et n'hésitent pas à tirer à vue sur les intrus, sauf ceux qui sont munis de laissez-passer spéciaux fournis par le temple de Yelmadio ou le gouverneur lunaire.

LÉGENDES

La colline Verte est l'ancien tumulus d'un roi des géants, tombé lors de l'assaut contre Volberceaux. Quand ses compagnons l'inhumèrent, ils déposèrent sur son front le Joyau du Printemps, trésor d'origine dragonewt dont les pouvoirs magiques gardent la végétation environnante éternellement jeune et vivace, quelle que soit la saison. C'est l'explication du nom de la colline Verte, et l'une des raisons pour lesquelles les elfes en défendent si farouchement les abords.

Les bastions trolls

PRÉSENTATION

Solidement retranchés dans les décombres du coin sud-ouest de la Grande Ruine, les bastions trolls composent une myriade de petits territoires claniques aux frontières mal délimitées. Durement marqués par les combats qui se déroulèrent jadis aux abords de la brèche, les bâtiments du secteur sont souvent à deux doigts de s'effondrer, ce qui ajoute encore aux dangers de l'exploration. Citernes à demi comblées par les gravats, caves éboulées à ciel ouvert, anciennes canalisations d'égouts défoncées, le sous-sol des bastions est une véritable termitière qui n'attend qu'une occasion pour engloutir les imprudents. Noircis par la guerre, jonchés de débris et grouillant d'insectes géants, les bastions trolls offrent le spectacle lugubre d'un paysage de fin du monde.

LIEUX NOTABLES

Le fameux pont des Trolls enjambe le Zola Fel à l'extrême limite des bastions, juste à la lisière du Jardin. Les trolls qui le gardent sont plutôt belliqueux, comme nombre d'aventuriers peuvent en attester, mais se laissent parfois corrompre. En de rares occasions, ce sont des elfes qui tiennent le pont ; peut-être le gardent-ils à tour de rôle ? La colline des Temples attire de très nombreux aventuriers. On y trouve une multitude de temples plus ou moins délabrés, quasiment tous abandonnés à l'exception de quelques-uns où des divinités des ténèbres sont encore adorées. Mis à part le fort d'Opili, occupé par les trolls et qu'il vaut mieux éviter, la colline constitue un terrain fertile pour les chercheurs de trésors. Attention, toutefois, aux gargouilles qui planent au-dessus des toits effondrés... La brèche des trolls, jonchée de blocs cyclopéens, est la plus large ouverture pratiquée dans la grande muraille. Elle est surveillée, mais les trolls ne peuvent pas être partout (elle mesure tout de même près d'un kilomètre de long !) et quelques précautions ou une bonne diversion permettent souvent de se faufiler à l'intérieur sans incident. Toutefois, une vaste esplanade dégagée sépare encore les éboulis des premières ruines, et il n'est pas toujours évident de la franchir sans attirer l'attention d'une sentinelle.

LES FORCES EN PRÉSENCE

De même que le Jardin appartient aux Aldryami, les bastions trolls sont le fief incontesté des Uz. Bandits et autres aventuriers osent parfois s'y risquer, de même que les broos du voisinage, mais ils ne font généralement pas de vieux os. Les patrouilles lunaires restent à distance respectable. Pourtant, les trolls

sont mal organisés : divisés en quatre clans majeurs et une multitude de clans mineurs, ils défendent leur domaine avec une vigilance inégale. Certains de leurs bastions sont méticuleusement patrouillés tandis que d'autres, pratiquement laissés à l'abandon, ne sont contrôlés qu'épisodiquement par de petits groupes de trolliniens.

Les trolls des bastions ont toujours été en conflit avec les humains. Ils se laissent parfois convaincre d'oublier pour un temps leurs griefs ancestraux ; le plus souvent, ces amnésies partielles ne vont pas sans de solides contreparties. On trouve parmi eux des trolls sombres, des grands trolls, des trolls des cavernes et de nombreux trolliniens mais aucun troll de la race maîtresse n'a jamais été signalé dans les bastions.

LÉGENDES

Depuis les beaux jours de leur domination, les trolls ont accumulé de nombreux trésors et artefacts récupérés aux quatre coins de la Grande Ruine ou dérobés à des bandes faiblement organisées. Jalousement gardés dans les repaires des clans, ces trésors sont pratiquement les seuls que l'on trouve encore dans les bastions, car les trolls ont longuement fouillé les décombres et mis à jour l'essentiel de ce qu'ils contenaient.

Seule exception notable : le puit de la Vérité, au fond duquel reposent plusieurs gros fragments du Bloc. Les pierres de vérité avaient été apportées dans la Grande Ruine par des nomades à des fins magiques nébuleuses, mais, se voyant découverts et sur le point d'être submergés par les trolls, les chamans les ont jetées là pour éviter qu'elles ne tombent entre les mains de leurs adversaires. Les trolls ne l'ont jamais su. Le descendant d'un survivant du raid nomade, en revanche, connaît l'histoire et cherche des compagnons pour l'aider à retrouver l'emplacement du puit.

Les Hautes Chasses

PRÉSENTATION

Les Hautes Chasses englobent la quasi-totalité de la rive nord à l'est de la colline des Temples, à l'exception du Fort Zèbre et du temple de Yélorna. En dépit de leur taille, elles n'hébergent que quelques communautés disparates et isolées. Marquées par un relief accidenté et des ruines particulièrement défigurées, elles offrent un terrain de chasse privilégié aux humains et aux trolls. D'ailleurs, le gibier y foisonne. Les nomades y font de fréquentes incursions, et les citadins y sont plus rares encore que les patrouilles lunaires. Rien d'étonnant à ce que la sauvagerie des lieux en ait fait le repaire naturel des hors-la-loi comme de tous ceux qui sont en délicatesse avec l'administration impériale. Néanmoins, les Hautes Chasses restent un endroit chargé d'histoire : nulle part, les vestiges de l'Empire jurstéli et de l'empire des Amis des Wyrms ne sont aussi présents.

LIEUX NOTABLES

La colline du Roi Aveugle est une éminence herbeuse constellée de plusieurs cercles de ruines. Jadis, elle disparaissait entièrement sous un immense palais ; un château de bonne taille, quasiment intact, se dresse encore sur son flanc. Il sert de repaire à une bande de canards. Plusieurs centaures vampires ont également élu domicile dans une ancienne citerne asséchée au pied de la colline.

La carrière nord, à demi noyée, s'ouvre dans le nord des Hautes Chasses. C'est là que se trouve le temple de Cloussilex, occupé par les nains. Plusieurs bandes de truands se sont installées dans les ruines bordant la carrière pour épier leurs faits et gestes et guetter la mise à jour de nouvelles pierres d'organes.

Le Canal-puzzle est l'œuvre de Labrygon, un prêtre demi-dieu de l'empire des Amis des Wyrms qui fit trimmer des centaines d'ouvriers pendant des mois pour le construire. Il se présente comme un gigantesque dédale de canaux d'environ dix mètres de large et cinq mètres de profondeur en moyenne, séparés par des bandes de terre couvertes d'une végétation luxuriante. Une muraille de six mètres de haut en défend les abords. L'entrée du Canal-puzzle, suffisamment large pour donner accès à une barge de dix places, est facile à trouver. Beaucoup d'explorateurs se risquent à l'intérieur. Certains même en ressortent ; ils restent généralement muets quant à leurs découvertes. Quelques-uns font allusion à ce qu'ils appellent la Question Éternelle, mais quand on les interroge à ce sujet, ils sourient d'un air entendu et refusent de répondre. Les mines de sel se trouvent dans la partie sud des Hautes Chasses, à la frontière des territoires trolls. Un clan d'humains renégats en assure l'exploitation conjointement à une bande de trolls. Aucun de ces deux groupes n'est véritablement digne de confiance, mais le sel qui serait tiré des mines sans leur permission trouverait acquéreur sans aucun mal.

LES FORCES EN PRÉSENCE

Les Hautes Chasses abritent principalement une population hétéroclite de brigands humains ou canards, de nomades, de nains, de newtlings, de gargouilles et de trolls venus des bastions. Elles comptent également plus que leur part de créatures chaotiques, parmi lesquelles de nombreux broos mais également quelques coloquours. Le Canal-puzzle fait vivre sa propre population parmi laquelle, au côté d'abominations plus banales comme les gorps, les vomieuvres ou les escargots-dragons, figurent des créatures tout à fait étonnantes comme les elfes bleus, les fuaths ou les brollachans.

Les elfes bleus du Canal-puzzle descendent d'un ancien clan d'elfes marins importés à Pavis par Labrygon. Au contraire de leurs cousins terrestres, ils ne sont pas totalement humanoïdes ; si leur tronc, leurs bras et leur tête au visage androgyne sont incontestablement elfiques, leurs membres inférieurs, en revanche, cèdent la place à des sortes de longues algues vertes effilées. Leur chevelure aussi présente ce même aspect de filaments sensitifs. Adorateurs de la déesse marine Murthdrya, ils vivent dans une grande grotte sous-marine d'où ils contrôlent une bonne partie du Canal-puzzle. Leur organisation leur permet, en dépit de leur petit nombre, à tenir tête à ces ennemis héréditaires que sont les fuaths et leur progéniture. Ils attaquent les trolls à vue et n'apprécient guère les humains, mais acceptent parfois de cacher des hors-la-loi, des rebelles ou des elfes terrestres. Les fuaths sont de redoutables esprits des eaux. Cannibales, ils ressemblent à de vieilles sorcières mal-faisantes et se reproduisent avec toutes sortes de créatures — océanides, chevaux marins, prisonniers humains même — auxquels ils donnent les terribles brollachans, terreurs du Canal-puzzle. Fort heureusement pour les elfes bleus, les fuaths ne sont qu'une demi-douzaine.

Les brollachans sont des amas de tissus informes, sans membres ni nageoires ni aucun autre signe distinctif hormis deux yeux et une large gueule grimaçante. Ils sont capables de se déplacer sur la terre ferme en coulant ou en roulant rapidement sur eux-mêmes.

LÉGENDES

Le Canal-puzzle n'est pas constant. Chaque fois que revient le Temps Sacré, son tracé se modifie. Malheur aux imprudents qui naviguent dessus à ce moment-là : ils courent le risque d'être directement projetés sur le plan des Héros et de s'apercevoir, en ressortant du canal, que le cours paisible du fleuve des Berceaux a cédé la place aux eaux noires et impétueuses du Styx ! La disposition des îlots et des grottes qui parsèment le canal, en revanche, reste inchangée.

Au cœur du tracé, dissimulé au fond d'une grotte, un puissant artefact en aluminium appelé Brisemer garde prisonnier le démon marin Nuckelavee, dont la présence nourrit la magie du canal. On ignore s'il fut volé à bord d'un berceau de géant ou apporté à Volberceaux par les Jrustéli pour faciliter leurs travaux.

Quant à la Question Éternelle, le canal est bel et bien devenu une gigantesque énigme de Nysalor. Était-ce vraiment l'intention de Labrygon ? Toujours est-il que ceux qui le parcourrent de bout en bout au cours d'une même expédition voient augmenter sensiblement leurs chances d'illumination lors du prochain Temps Sacré. Dans la carrière nord se trouvent les vestiges de la statue géante qui renversa les murailles de Pavis et dont les organes devinrent des gemmes d'une qualité insurpassable. Les pierres des yeux sont gardées dans le temple de Pavis, et offertes à la vue de certains adeptes méritants. Les pierres du cœur, des reins et du foie sont détenues par différentes bandes de truands et autres groupes organisés, mais d'autres attendent peut-être d'être découvertes.

La célèbre hache de Balastor, dernier champion de Pavis tué à la porte du Griffon pour la défense de la ville, se trouve quelque part dans les souterrains de ses anciens baraquements. L'esprit du héros s'est incarné dans son arme et ne demande qu'à s'allier au premier ennemi des trolls qui saura la retrouver. Seule difficulté : l'arme a déjà été récupérée par un adepte de Lanbril, qui n'a eu que le temps de la dissimuler par magie avant d'être rejoint par les trolls qui le pourchassaient...

LA GRANDE RUINE AU QUOTIDIEN

Les raisons de s'y rendre

La Grande Ruine, avec son cortège de périls connus et inconnus qui guettent les imprudents à chaque détour de ses rues défoncées et de ses bâtiments en ruine, avec sa population de bandits, de fanatiques, de créatures hostiles et d'abominations chaotiques, avec sa magie oubliée et ses légendes trompeuses, est certainement l'un des endroits les plus dangereux de Prax – voire de Génertéla. Pourquoi continue-t-on à s'y rendre ? Quelle motivation peut être suffisamment forte pour attirer quiconque dans un pareil repaire de prédateurs malveillants ? Dans un tel paysage de désolation absolue ?

Certains se rendent dans la Ruine pour fuir une menace qui leur paraît plus immédiate ; pour échapper aux autorités lunaires, par exemple, ou se faire oublier d'un quelconque culte ou cercle de pouvoir. D'autres y recherchent la solitude, la liberté, une indépendance coûteuse mais qui leur semble mériter tous les sacrifices ; certains même viennent y rechercher l'illumination, pourquoi pas ?

Mais la plupart des étrangers qui se présentent devant les murailles de la Grande Ruine sont là pour une seule et unique raison : l'attrait irrésistible des artefacts mirobolants, des trésors oubliés, des armes fabuleuses dont parlent les conteurs au coin du feu. Tant de civilisation se sont succédées dans ces ruines, tant de héros en ont foulé les dalles disjointes ; dans les murs de la Grande Ruine, chacun rêve d'inscrire à son tour son nom dans la légende et d'accéder au panthéon des bâtisseurs d'histoire.

Les moyens d'accès

On connaît neuf moyens différents d'entrer dans la Grande Ruine : par la Nouvelle Pavis, le long du fleuve par le nord-ouest, le long du fleuve par le sud-est, par la porte de la Wyverne, par la porte de l'Hippogriffe, par-dessus le mur du Jardin, à travers la brèche des trolls, par la porte du Griffon, ou par-dessus les murailles. La Nouvelle Pavis dispose d'une porte publique, d'une porte gouvernementale et d'au moins un tunnel sous les remparts. Chacun sait par ailleurs que les nains ont creusé un tunnel secret jusqu'à leur temple de Cloussilex. Tous ces accès sont jalousement surveillés par des gardes et agents administratifs lunaires, plus tâtilons et méticuleux que réellement incorruptibles.



Rumeurs

Mille rumeurs, toutes plus fantastiques les unes que les autres, courent au sujet de la Grande Ruine. Il est impossible de faire la part du vrai du faux dans cette foule d'informations incroyables.

Guerre souterraine.

Un réseau complet de souterrains parcourt le sous-sol de la Grande Ruine. Là, les Mostali et les Uz s'affrontent, ne s'alliant que pour faire face aux créatures maléfiques de Krarsht qui surgissent parfois dans leurs galeries.

Secret runique.

Le temple de Lankhor Mhy serait prêt à payer une fortune aux aventuriers qui lui fourniraient un plan précis du Canal-puzzle. Les détours de ce labyrinthe aquatique traceraient en fait le dessin d'une rune magique d'une puissance incroyable qui aurait causé la perte de l'Empire jurstéli.

Nouveau Dieu.

Un être puissant erre dans la Grande Ruine : il dirait à qui veut l'entendre qu'il est le frère de Pavis et qu'il incarne l'esprit d'aventure. Il serait immortel et ses pouvoirs sont si grands que certains aventuriers pourraient, en échange de sacrifices ou de services, tirer de lui une magie égale à celle conférées par les dieux.



La Garde Franche

La Garde Franche est un ramassis de vauriens, va-nu-pieds et autres canailles qui peut être contacté Chez Boitard, chez Géo, au Buffle Assiégé et autres bouges similaires. Pour s'offrir ses services, il suffit d'avoir une langue bien pendue, une bonne dose de patience... et une bourse rebondie pour payer sa tournée!

Quand un groupe de héros désire pénétrer dans la Grande Ruine sans alerter les autorités lunaires, la Garde Franche fait diversion en un point quelconque de la brèche des trolls. En accourant pour repousser les intrus, les trolls ouvrent dans leur dispositif de défense des failles par lesquelles un petit groupe isolé peut aisément s'infiltrer. S'ils manquent à réagir suffisamment vite, la Garde Franche se répand dans les bastions et s'adonne au pillage et autres déprédations jusqu'à ce qu'elle se lasse, ou finisse par prendre peur. À leur retour de la Grande Ruine, les héros qui ont profité de cette diversion s'engagent sur l'honneur à participer aux prochaines virées de la Garde Franche pour les quatre semaines à venir.

Au fil des ans, cet arrangement est devenu une sorte de tradition parodique. Personne ne le prend vraiment au sérieux et il fait rarement des morts, d'un côté comme de l'autre. Certaines de ses règles ont évolué; par exemple, la Garde Franche ne manque jamais d'allumer des feux d'alarme la nuit précédant une attaque. Ainsi, chacun est averti qu'une opportunité se présentera le lendemain de se faufiler dans les bastions trolls. Les trolls ont compris la signification des feux, mais tout le monde s'en moque; la Garde Franche n'attaque que durant la journée, à la fois pour tirer avantage de la lumière et pour ne pas déranger les marchands qui viennent négocier à la brèche à la faveur des ténèbres.



Le fleuve est sans doute le moyen d'accès le plus commode. Le trafic fluvial ne ralentit jamais, quelle que soit la saison, et les pêcheurs sont souvent disposés à emmener des passagers; certains même se laissent convaincre d'embarquer des aventuriers qui les hèlent depuis les ruines. Les autorités lunaires sillonnent le fleuve par bateau pour contrôler les papiers et percevoir les taxes d'usage auprès de tous ceux qui sortent de la Grande Ruine.

La porte de la Wyverne n'est plus qu'un amas de décombres. C'est le rendez-vous de nombreux mercenaires, qui offrent leurs services d'escorte aux visiteurs. Les patrouilles lunaires sont fréquentes dans les environs, afin de protéger les habitants des aventuriers et des bandits.

La porte de l'Hippogriffe est à ce point envahie par la végétation qu'elle est infranchissable pour les montures ; on ne la passe qu'à pied, en rampant entre les racines, les ronces et les branchages. Les elfes qui rôdent dans les parages contrôlent des esprits redoutables, qu'ils n'hésitent pas à lancer contre les intrus. Il est presque plus simple d'escalader le mur du Jardin que de braver la porte de l'Hippogriffe ; les lianes et plantes grimpantes qui le recouvrent forment un tapis pouvant atteindre, par endroits, plusieurs mètres d'épaisseur.

La brèche des trolls marque le plus grand point d'accès à travers les remparts. Elle est patrouillée de manière sporadique par les trolls. C'est le seul endroit où ils tolèrent les échanges commerciaux. Ceux qui veulent franchir la brèche en mettant toutes les chances de leur côté font généralement appel à l'intervention de la Garde Franche (voir encadré).

La porte du Griffon est la mieux conservée de la Grande Ruine. Son poste de garde est encore intact. Moins fréquentée que les autres, que ce soit par les patrouilles lunaires ou par les mercenaires, elle présente l'inconvénient d'imposer aux visiteurs d'arriver par le pays des Vautours.

Les murs qui ceignent la Grande Ruine peuvent théoriquement être escaladés, mais seuls les grimpeurs les plus aguerris ou les plus désespérés en tentent l'ascension.

Les déplacements

La Grande Ruine n'est pas qu'un amoncellement de décombres ; elle comprend de vastes étendues dégagées, quelquefois cultivées ou données en pâture à des troupeaux, plus généralement en friche et couvertes de broussaille, d'arbustes et d'épineux. Cette lande au relief accidenté héberge de nombreux animaux sauvages, voire même du gros gibier.

Le paysage de la Grande Ruine reste toutefois principalement marqué par les innombrables bâtiments en ruine, à différents stades de délabrement, qui jalonnent le gros de sa superficie. Quelques-uns, quasiment intacts, se dressent encore sur plusieurs étages ; certains ont même conservé leur toit. Mais beaucoup sont totalement effondrés et n'offrent plus que le spectacle désolant d'un sous-sol béant, à demi

Événements

Des rencontres surprenantes, des accidents inattendus, des catastrophes magiques, etc., le quotidien de la Grande Ruine est fait de mille dangers et aucun aventurier ne pourra jamais en faire le tour.

Tremblement de terre.

Une secousse parcourt une partie de la Grande Ruine et le sol s'affaisse en plusieurs endroits, révélant des cachettes ignorées et bloquant certaines voies d'accès.

Recensement lunaire.

Les directives impériales imposent qu'une étude démographique sérieuse soit effectuée dans la Grande Ruine. Une expédition de bureaucrate est dépêchée sur place : pour leur entreprise, les busériens parviennent à obtenir l'aide des yéloriennes et des nains mais ils ont besoin d'assistants pour recueillir des données et établir leurs statistiques.

Compassion et harmonie.

Suite à la conjonction de cérémonies de Pavis et Chalana Arroy, un étrange sortilège s'abat sur la Grande Ruine : pour quelque temps, aucun être ne peut attaquer ou tuer qui que ce soit. Plusieurs factions s'allient pour rompre au plus vite cette paix forcée.

comblé par les débris. Citernes asséchées, souterrains vermoulus, éboulis instables et caves à ciel ouvert sont autant de pièges tendus au visiteur imprudent.

Plusieurs routes dallées traversent la Grande Ruine. Elles atteignent généralement les cinq mètres de large et sont légèrement bombées, pour faciliter l'évacuation des pluies. Relativement épargnées par les mauvaises herbes, sauf peut-être dans le Jardin, elles sont endommagées par endroits et souvent barrées ou bloquées par des débris ; elles constituent néanmoins les voies les plus aisées et les plus rapides à travers la Grande Ruine.

Trois ponts enjambent le fleuve des Berceaux. Même par temps sec, ils étincellent au soleil. Ils s'arquent haut par-dessus la rivière, mais leur approche en pente douce permet le passage des animaux de monte. Leur parapet s'élève à hauteur de hanche, et ils sont assez larges pour laisser traverser quatre cavaliers de front.

LA GUERRE DES HÉROS

1620 : Sortant des profondeurs de l'île des Ogres, les gorps d'une taille monstrueuse se jettent dans les eaux du Zola Fel. Les autres habitants chaotiques de la Grande Ruine semblent vouloir eux-aussi lutter contre cette infection et ils apportent une aide inattendue aux Voix de la Rivière, une troupe de Héros initiée par Zola Fel pour éliminer ce problème.

1620 : Un conflit titanesque (la Bataille du Pont) oppose une tribu uz fanatique à des aldryami alliés à des guerriers yelmaliens. Deux dragonewts ailés semblent vouloir jouer le rôle d'arbitres dans cette guerre.

1621 : En prévision d'une importante cérémonie, de nombreux aventuriers arpentent la Grande Ruine à la recherche de reliques religieuses.

1621 : Une escadre de broos montés sur des escargots-dragons terrorisent les habitants de la Cité Concrète. Seule l'intervention surprise des yéloriennes permet d'éviter la destruction du sanctuaire de Cloussilex.

1622 : Un magistère malkioni vient s'installer dans la Grande Ruine. En recherchant des artefacts jrus-téli, il met à jour une épave de berceau géant.

1623 : Une reine scorpion se déclare « Maîtresse de Pavis ». Les guerriers de son nid, surgi de nulle part, semblent imbattables et la suzeraine bagogi fédère peu à peu une partie des monstres de la Grande Ruine.

1624 : Des Oasiens molaking s'installent au Fort de Mani et envisagent à conquérir une partie de la Grande Ruine. Le peuple pacifique, guidé par des Héros aux pouvoirs étranges, se révèle d'une combativité inattendue et se met en quête des armes Tada, perdues depuis la guerre des Dieux.

1625 : Un rituel pratiqué dans le Jardin par une faction solaire se conclut l'embrassement d'une partie des bastions trolls et une apparition lumineuse dans le ciel. Certains veulent y reconnaître un dragon mais la clarté est trop aveuglante pour l'affirmer.





LE COMTÉ DU SOLEIL

CHAPITRE IV



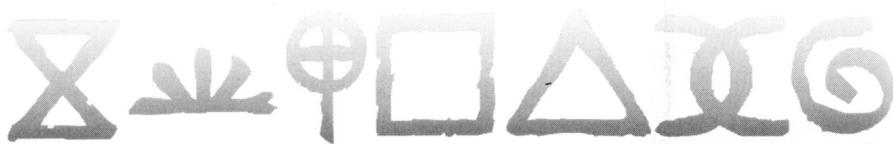
Les secrets du Comté du Soleil n'ont rien à envier aux mystères de la Grande Ruine. Ici, les gens semblent francs, vertueux et travailleurs. Ils s'échinent en parfaite discipline sous une chaleur de plomb, creusant des canaux d'irrigation ou s'entraînant pour la milice. Mais, sous la façade lisse et brillante, mon œil enchanté me permet de voir les vices cachés : les femmes bafouées, les cultivateurs de brumia, les lyncheurs d'étrangers... J'ai rencontré ici trop de gens qui recherchent la perfection. L'arrogance de ces Yelmalions n'a pas de limite : ils traitent les humakti de mercenaires sans vertu. Mais les serviteurs de l'Épée Mort se moquent de l'éclat de leur tenue et lui préfèrent un honneur sans tache. [...] Et pendant que le Comté tout entier célébrait son dieu, Kinope m'énonçait les prophéties oubliées parlant de la venue d'Argrath le libérateur et je m'interrogeais sur l'avenir de la vallée des Berceaux.

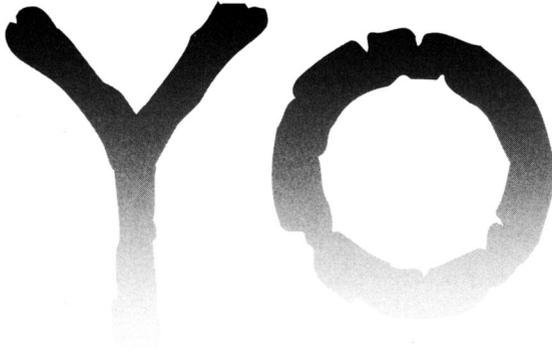
Journal de Ghisuopé.

Jour du Feu,

Semaine de la Vérité,

Saison du Feu 1620





LE CULTE DE YELMALIO

YO

Mythe et histoire

LE FILS DU SOLEIL

Yelmalio est le fils de Yelm, le Soleil. Au cours des premières guerres de l'Âge des Tempêtes, quand les mortels soutenaient leurs dieux, il conduisit son peuple hors des basses terres, portant fièrement la magie et la puissance de son Père.

Yelmalio était un grand commandant. Il affronta de nombreux êtres, défit en combat singulier des créatures tapies dans l'ombre que sa lumière chassait. Toutefois, il fut vaincu et désarmé par Orlanth, le dieu des Vents, quand il le rencontra sur la Colline d'Or. Après cet épisode, Yelmalio ne put offrir qu'une résistance pleine de bravoure mais néanmoins diminuée à Zorak Zoran, le sanguinaire guerrier troll qui lui tendit une embuscade et lui déroba ses pouvoirs de feu.

LA DERNIÈRE LUMIÈRE

Ses blessures ne dissuadèrent pas Yelmalio de poursuivre la lutte au cours des Grandes ténèbres. Il se joignit au Seigneur Elfe pour combattre l'approche inéluctable du Chaos (de là date l'amitié entre les Yelmalions et les Aldryami, qui perdure aujourd'hui). Il devint ainsi la Dernière Lumière, le plus puissant des dieux de la lumière à vivre au sein des Ténèbres.

Il survécut et assista en la saluant la renaissance de son Père, le Soleil, qui s'éleva dans les cieux au commencement des temps, le jour de l'Aube.

Depuis cette époque, Yelmalio a élu domicile dans les collines et les montagnes, dans ces terres où il mena ses grands combats parmi les mortels et les derniers dieux. C'est grâce à lui que même le plus zélé des adorateurs d'Orlanth, l'assassin de Yelm, admet la présence du soleil dans le monde, car Yelmalio aida Orlanth au cours des Grandes Ténèbres.

LE CULTE DANS L'HISTOIRE

Au cours de l'Aurore, le culte survécut essentiellement au sein des places fortes elfiques. C'était une religion mineure qui n'avait pas de représentant au Premier Conseil.

Au cours du Second ge, les Yelmalions affrontèrent les Nains en de nombreux endroits. Au douzième siècle, ils s'allièrent aux peuples qui combattirent l'Empire des Amis des Wyrms. Un grand nombre de Templiers du Dôme Soleil de la Passe du Dragon périrent pendant l'épisode apocalyptique des Tueries Draconiques, vers 1100.

Aujourd'hui subsistent au moins trois Dômes Soleil dans le centre de Génertéla : dans Tarsh, Prax et la Passe du Dragon (ce dernier a été réactivé voilà quelques décennies). Des échanges culturels et diplomatiques ont lieu entre eux de temps à autre.

Nature du culte

FONCTION

Le culte de Yelmalio est aussi nommé « Temple du Dôme Soleil », car il associe la vénération du Soleil et du Ciel (le Dôme Céleste). Yelmalio est le dieu du Dôme Soleil, la lumière brillante du ciel lorsque nuit et soleil sont absents. Il est la Lumière du Crépuscule tout autant que la Lumière qui baigne le monde les jours où le ciel se charge de nuages et voile le disque solaire. Ses valeurs sont la loyauté, la discipline, le courage, l'absence de renoncement et la dévotion envers Yelm, le Père.

RELATIONS

Le culte est hostile envers les trolls, surtout ceux qui vénèrent Zorak Zoran, qui déroba sa chaleur à Yelmalio pour l'utiliser de manière perversie au sein des Ténèbres. Les trolls en général sont haïs en raison du long combat qu'ils ont mené contre les forces de la Lumière avant l'avènement du Chaos.

Le culte se définit aussi par sa rivalité — nettement moins aiguë — avec le culte d'Humakt. Leur relation n'est entachée d'aucune rancœur. Elle trouve son origine dans le fait que Yelmalio et Humakt revendiquent tous deux la rune de la Vérité, ainsi que l'attitude qu'elle induit en combat (honneur, discipline, clairvoyance morale). Il arrive que des adorateurs d'Humakt collaborent avec des Templiers du Dôme Soleil.

Le culte est apprécié des Aldryami, en raison de l'alliance entre Yelmalio et le Seigneur Elfe au cours des Grandes Ténèbres. Il est arrivé que des Temples entiers du Dôme Soleil (ailleurs que dans Prax) soient habités par des elfes. Par ailleurs, Yelmalio est le seul dieu solaire vénéré chez les adorateurs inamicaux des dieux des Tempêtes, dans l'ouest de Génertéla. Il se trouve ainsi des clans héortiens qui considèrent Yelmalio comme le plus fidèle serviteur d'Orlanth, en vertu de leur alliance à l'Âge Mythique. Dans ce cas, Yelmalio est une divinité importante, mais rarement la divinité centrale, comme chez les Yelmaliens du Comté du Soleil.

Yelmalio a d'autres compagnons, moins connus, comme Mère Faucon, fille de Vrimak, le père des oiseaux, ou encore Yélorna, sa sœur, dont les adoratrices chevauchent des licornes.

OFFICES

Le Temple du Dôme Soleil célèbre ses jours saints le Jour du Feu de chaque Semaine de la Vérité. Le Jour Très Saint a lieu le jour saint de la Saison du Feu. Les morts sont incinérés au crépuscule dans des feux sans fumée. L'office débute avec un grand deuil, se poursuit avec l'incinération, puis dans le vin et la bière, les chants glorieux de la victoire et les prières qui accompagnent l'âme du défunt dans son dernier voyage. La cérémonie prend fin à l'aube. Le lever du Soleil donne lieu à des présages.

Après leur mort, les adorateurs de Yelmalio savent que leur esprit est conduit jusqu'aux Manoirs de Yelm situés en Enfer, à l'endroit même où Yelm séjournait après avoir été assassiné par Orlanth. De là, ils sont ensuite conduits dans les Halls de Lumière éternelle du monde céleste.

INFLUENCE

Le culte de Yelmalio n'a que peu d'emprise à l'extérieur des différents Comtés du Soleil. Il détermine par contre tous les aspects de la vie de ses adorateurs. Ils sont peu nombreux (même pas vingt mille âmes

dans le Comté de Prax) mais suffisamment déterminés et dévoués pour peser d'un poids non négligeable sur la scène politique régionale.

S'il arrive que certains Héortiens accordent une place importante à Yelmalio, aucun d'entre eux ne le vénère à la manière des Yelmalions qui, dans le Comté du Soleil et ailleurs, se constituent en une communauté unie et autonome, centrée sur l'adoration exclusive du Dôme Soleil (et des grands Héros yelmalions).

Organisation du culte

HIÉRARCHIE

Les autorités du culte sont regroupées dans le Temple du Dôme Soleil, qui se présente comme un bâtiment imposant, identifiable à coup sûr par son toit en forme de dôme recouvert d'or. Sa hiérarchie se compose d'un Grand Prêtre (Périmidès le Chaste), assisté de trois Prêtres en Chef : le Capitaine de la Lumière (Invictus), qui dirige les Templiers et la politique militaire ; le Guide de la Lumière (Laertès Coatilon), chargé des affaires internes ; et le Gardien de la Lumière (Gaumata l'Étrange), responsable des offices religieux et magiques du culte.

Les initiés de Yelmalio se recrutent en premier lieu dans la population locale. Des étrangers peuvent être acceptés s'ils s'engagent dans l'armée ou s'ils rendent certains services au Comté. Il ne peut s'agir que d'humains ou d'elfes. Adopter un comportement en adéquation avec la morale de Yelmalio suppose de soutenir la vérité dans chacun de ses actes (un initié pris en flagrant délit de mensonge sera excommunié). Les initiés ont le droit de vivre sur les terres que possède le culte et de les cultiver.

Les Fils de la Lumière sont des adorateurs de Yelmalio qui ont des talents de guerrier reconnus. Ils ne peuvent monter que des chevaux, n'épouser que des adoratrices de Yelmalio ou d'un culte de la Terre. Ils doivent autant que possible éviter la couleur rouge (dans leurs vêtements, leur équipement...) car c'est la couleur du feu, le pouvoir perdu de Yelmalio.

HÉROS YELMALIONS

On connaît au moins trois Héros yelmalions, qui sont vénérés par certains habitants du Comté. Le premier est Monro, le fils mortel de Yelmalio. Il est chargé de veiller à ce que tous les adorateurs respectent les engagements moraux que suppose la vénération de Yelmalio. Il est le Gardien de la Discipline. Le deuxième Héros est Kuschile. C'était un grand guerrier qui savait tirer à l'arc à partir d'un cheval, sans chariot. Ses adorateurs sont des cavaliers maniant l'arc avec une grande dextérité. Le troisième héros est Togtuei, dont les adorateurs sont reconnaissables à la plume jaune qui orne leur casque. Togtuei était le Cartographe et l'Éclaircir de Yelmalio. Ceux qui suivent sa voie sont toujours capables de retrouver leur chemin, en s'orientant grâce à la lumière émise par le Dôme Soleil le plus proche, à la manière d'un phare spirituel.

LES YELMALIONS

Culture

HISTORIQUE

Le Comté du Soleil est une entité politique née de l'acquisition de terres par des mercenaires yelmalions de la Passe du Dragon. Cela remonte à 877, lorsque Joraz Kyrem, le seigneur de la cité de Pavis, se mit en

quête d'alliés afin de repousser les hordes de trolls menées par Thog et ses géants. Il s'adressa aux Templiers du Dôme Soleil de la Passe du Dragon. En échange de leurs services, ceux-ci reçurent une terre aride et sèche dominée par un soleil de plomb. Ils prirent alors le nom de Comtes des terres du Dôme Soleil.

Le premier Comte fut Arinsor Clairesprit. Il rencontra une naïade, fille de Zola Fel. Ensemble, ils accomplirent un ancien rituel symbolisant une alliance ancestrale entre Yelm et le fleuve Oslir. Par cet acte magique, le Comte offrit à ses sujets un pacte avec le Zola Fel qui leur permit de mettre en place des canaux d'irrigation et de cultiver la terre sans risquer de manquer d'eau (à condition que le rituel soit reconduit d'année en année). Dans les premiers temps, la population, la fertilité et la sécurité du territoire s'accroissent. C'est une époque nommée Ère de la paix (879-1200). Après la chute de Pavis en 1200, le Comté du Soleil fut isolé du reste du monde et se retrouva encerclé d'ennemis potentiels. Cette période est nommée l'Éprouvante solitude (1200-1575) ; elle est décrite comme une sorte de test moral imposé par Yelm alio à son peuple. Puis vint Dorasar, qui s'appropriâ Pavis et dut à un moment trouver une parade contre la colère des populations nomades de Prax. Il se rendit alors dans le Comté du Soleil, les bras chargés de cadeaux, et proposa aux Yelm alions une nouvelle alliance pour nettoyer la vallée de la présence des monstres d'animaux. La venue de Dorasar (1575) marque ainsi le début d'une troisième phase de l'histoire du Comté, nommée Histoire récente, qui dure encore aujourd'hui.

Plus récemment, en 1610, le Comte Varthanis II, s'est allié à l'Empire lunaire qui remporta avec l'aide des Templiers du Soleil la bataille de Bouillon de Lune contre les nomades praxiens (juste après, l'Empire s'empara de Pavis). Depuis, le Comté du Soleil a des relations plus ou moins tendues avec tous ses voisins, y compris les Lunaires à qui le Dôme Soleil verse des impôts annuels.

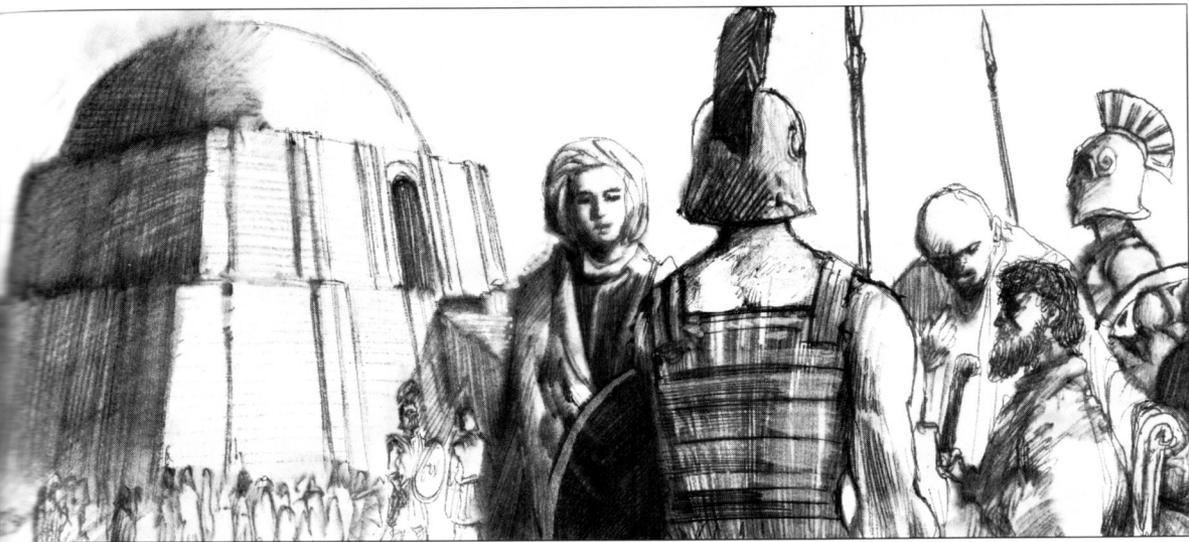
LES MŒURS AUSTÈRES DES YELMALIONS

Les Yelm alions, souvent blonds aux yeux marron, utilisent les mêmes outils et techniques agricoles, vivent dans des maisons identiques et cultivent les mêmes aliments que leurs voisins. Mais leur vénération de Yelm alio et leurs mœurs autoritaires (fondées sur une théocratie patriarcale à tendance xénophobe) réduisent fortement les possibilités de contact et d'échange culturel avec les autres peuples de la région.

Les hommes portent souvent la barbe et se comportent en mâles protecteurs, responsables de la sécurité du Comté. Ils ont l'obligation morale de se marier jeune, sauf lorsque le célibat leur est imposé par la vénération de Yelm alio (qui délivre des dons et interdits religieux à ses initiés). Il leur est également demandé d'avoir une descendance fournie. Les femmes du Comté du Soleil ont un statut social inférieur à celui des hommes, bien que leur place dans la société soit assurée par leurs fonctions spécifiques de guérisseuses et de mères. Il est exceptionnel qu'une femme exerce une activité au sein du culte de Yelm alio, même de façon temporaire. Leurs vêtements, rarement sophistiqués, dissimulent totalement leur anatomie. Le port du voile en présence des hommes est obligatoire. Elles ont cependant le droit de propriété et de divorce (résurgence d'anciennes coutumes dara happiennes). Sur le plan de la sexualité, la culture yelm alionne est franchement répressive. La monogamie est la règle, et les rapports ne sont permis que dans le cadre d'un mariage officiellement reconnu par les autorités religieuses. Pour un célibataire masculin, la seule occasion de s'initier aux plaisirs de l'amour physique consiste à rencontrer l'une des prêtresses d'Uléria (la Déesse de l'Amour), qui pratique une forme de prostitution institutionnalisée et non contradictoire avec les préceptes moraux en vigueur.

LA PLACE DE LA RELIGION

Le développement du Comté du Soleil correspond à une entreprise spirituelle ambitieuse, à savoir la volonté de créer dans le monde physique l'équivalent des Halls de lumière éternelle de Yelm qui se trouvent en réalité de l'Autre Côté, dans le monde céleste.



La vénération de Yelmalio se trouve ainsi au cœur du mode de vie des habitants du Comté. Il apporte une forme de sérénité et de confiance nécessaire à la survie dans un environnement hostile. La quasi totalité des hommes sont initiés au culte de Yelmalio à leur maturité (seize ans). Quelques familles lunaires expatriées, en préférant se tourner vers l'adoration de Yelm, le Père ardent, peuvent toutefois prétendre à certaines prérogatives. Il est rare que d'autres divinités soient vénérées. On trouve quelques adorateurs de Lokarnos, le dieu marchand qui conduit le char de Yelm, et, de manière tout à fait exceptionnelle, des adeptes de Dayzatar (une divinité céleste puissante mais abstraite), de Lodril (le feu des volcans), d'Étoile du Pôle (le chef des armées célestes) et de Nysalor (l'illuminé). Concernant les femmes, la plupart honorent Ernalda, l'épouse de Yelmalio et Mère de la Terre (quelques excentriques se vouent à l'adoration d'autres déesses du panthéon terrestre). C'est ce lien entre les femmes et les cultes de la Terre qui explique leur infériorité sociale (car le Soleil, vénéré par les hommes, domine la Terre).

La religion solaire conduit à un étrange paradoxe. Yelmalio fut l'un des derniers à avoir fourni une lumière au cours des guerres contre les forces du Chaos au cours des Grandes Ténèbres. Sa flamme, de tout temps, fut comme un phare guidant les réfugiés et les apatrides vers une terre d'accueil. En vertu de cette tradition immémoriale, les terres sanctifiées par Yelmalio – et le Comté en fait partie – constituent une terre d'asile pour ceux qui sont rejetés par leur communauté. Or, il se trouve que les Yelmalions de Prax ont tendance à être xénophobes : entourés d'ennemis, ils se méfient des étrangers et de leurs mœurs tantôt sauvages (les nomades), tantôt libérales (les Héortiens, les Lunaires). Cette dualité se cristallise dans le comportement du Comte actuel, Solanthos Pique-de-Fer, qui voit sous un jour de moins en moins favorable parvenir et s'installer des étrangers « douteux » sur les terres du Comté. Il a d'ailleurs laissé entendre que la politique d'asile allait se durcir au cours des années à venir.

LA MISE EN VALEUR DE LA TERRE

Bien que la région ne soit pas facile à vivre, Yelmalio attend de ses fidèles qu'ils la travaillent avec toute l'énergie et la foi dont ils sont capables, afin d'en tirer de quoi se nourrir et de faire du Comté une terre d'abondance. Le culte est toujours propriétaire des terres qui lui ont été données par Joraz Kyrem. Celles-ci sont possédées en tenure par les seigneurs du Comté du Soleil : les initiés ont le droit d'y vivre en échange de services rendus au culte.

Dans chaque communauté agricole, les parcelles agraires sont distribuées par lot tous les ans. Le droit à la propriété privée est reconnu et juridiquement encadré, mais il est rendu grâce à Yelmalio pour tous les bénéfices tirés du travail de la terre.

Un système d'irrigation des terres par canaux a été mis en place puis étendu au fil des siècles, qui rend possible la culture de champs d'orge, de lin et de houblon, ainsi que de vignes. Les canaux sont

entretenus régulièrement par les paysans eux-mêmes, qui se répartissent annuellement le travail. Un système de taxe prélevée en nature permet aux autorités religieuses d'organiser des collectes de céréales entreposées dans des silos, utilisées en période de disette. Les champs sont rectangulaires (imitant la rune de la Terre) et attribués à chaque initié, proportionnellement à l'importance de son statut social. Les Yelmaliens élèvent des cochons, des canards, des oies, des antilopes sables et des impalas.

Organisation

POLITIQUE : LE MODÈLE CÉLESTE

Le système politique du Comté du Soleil est un décalque du gouvernement céleste mythique. Cela implique que la fonction politique de Comte procure à celui qui l'occupe une aura de prestige considérable et une autorité rarement mise en cause, car c'est ainsi que Yelm règne dans le monde céleste.

Il en découle assez naturellement une organisation centralisée du gouvernement du Comté. L'administration est performante et le système d'imposition parfaitement rôdé : en échange de taxes diverses, les Yelmaliens bénéficient de la protection du Comte et des Templiers.

Depuis maintenant huit cents ans, le Comté du Soleil développe une culture autoritaire, stable et garantissant la cohésion de ses habitants. En 1620, c'est sous la poigne du Comte Solanthos Pique-de-Fer que prospère le Comté du Soleil. Huit ans auparavant, il a succédé à Varthanis II, administrateur compétent mais qui est surtout resté dans les mémoires pour avoir cédé à un commandant lunaire son palais à Pavis. Solanthos est un collaborateur plus distant de l'Empire : il est parvenu à assurer l'indépendance du Comté et à préserver son honneur en signant une sorte de pacte de non-agression. Les Lunaires parcourent librement les terres du Comté mais ne s'occupent pas de ses affaires et n'ont aucune influence politique directe.

ARMÉE : LE SERVICE MILITAIRE, CLÉ DE LA CITOYENNETÉ

Le service militaire est une étape longue et importante dans la vie des hommes du Comté. Cet aspect de la vie sociale est fortement lié au culte de Yelmali, dont la vénération suppose explicitement un tel effort guerrier. C'est le prix à payer pour vivre dans une région difficile à défendre et entourée d'ennemis. La citoyenneté et le statut d'initié découlent du service militaire (c'est d'ailleurs l'une des raisons pour lesquelles les femmes ne sont que des citoyennes de second ordre). Le service militaire s'organise concrètement autour de milices rattachées chacune à une région spécifique du Comté et placées sous le commandement de Vêga Souffle-d'or. Au total, il existe dans le Comté cent vingt escouades de seize miliciens âgés de seize à quarante-neuf ans, appelées files, parmi lesquelles douze sont chaque année détachées en service actif dans l'un des districts du Comté (Dôme Soleil, Durheume, Reinefalaise, Harpon, Flèchesables, Souffle-d'or, le Puits de Rory, Chomoro, Eiskolli, Vieux Dôme Soleil, Aurore, la dernière file étant itinérante). Les troupes d'élite du Comté, les Templiers du Soleil, sont célèbres dans toute la région et même au-delà : ce sont des combattants valeureux et puissants, armés de piques et de boucliers et revêtus d'armures d'écaillés ou de plaques. Leurs rangs ne comptent pas de cavaliers, seulement des piétons, car les Yelmaliens n'élèvent plus de chevaux. Seul le Comte apparaît parfois sur son char de combat, pour des occasions solennelles.

DIPLOMATIE : TENSIONS PERMANENTES

Les relations que le Comté entretient avec ses voisins sont empreintes de méfiance. Avec les Lunaires, les relations sont neutres depuis la bataille de Bouillon-de-Lune en 1610, date de la conquête de Prax par l'Empire de la Lune Rouge. Les Yelmaliens n'apprécient guère les Lunaires (et encore moins qu'on

les traite de collaborateurs) et tolèrent difficilement le passage de leurs troupes sur les terres du Comté (souvent, ils les provoquent, leur lancent des défis). Les rumeurs d'une invasion lunaire du Comté resurgissent régulièrement (et s'avèrent systématiquement infondées, à ce jour). Concernant les nomades monteurs d'animaux, il arrive périodiquement que des troupeaux en manque de fourrage se rapprochent du fleuve, créant ainsi des tensions : les nomades considèrent que ces terres sont les leurs depuis la nuit des temps, et les Yelmaliens craignent que leur présence ne s'éternise. Parfois, la négociation se déroule de manière pacifique, souvent elle dégénère en bataille de plus ou moins grande ampleur.

Enfin, les relations sont également tendues avec les fermiers héortiens qui vivent près des frontières du Comté et sur les rives du Zola Fel.

ÉCONOMIE : LES DIVIDENDES DU COMMERCE FLUVIAL

Le commerce s'organise essentiellement autour du Zola Fel, qu'il s'agisse du transport ou de son exploitation. Les Yelmaliens considèrent en effet que les produits de la pêche récoltés dans la portion du fleuve qui traverse le Comté sont leur propriété, ce qui choque parfois les autres populations du Fleuve en amont et en aval. Par ailleurs, ils font payer des taxes aux embarcations qui traversent leurs terres. Depuis que les Lunaires ont développé le port de Corflou, au sud, ces prélèvements constituent une source non négligeable de revenus, car la navigation commerciale entre Corflou et Pavis s'est considérablement accrue.

A noter qu'il existe dans le Comté du Soleil une plante cultivée de manière illégale et qui fait l'objet d'un important trafic : la brumia. Donnant lieu à des décoctions hallucinogènes, la brumia, cultivée au milieu de champs d'orge, exportée en douce à destination de l'Empire lunaire, fournit un appoint non négligeable à certains paysans mais les autorités du Comté ont l'intention de mettre fin à ce trafic (Véga Souffle-d'or en particulier).

SOCIÉTÉ : LE PRESTIGE DES VÉTÉRANS

Par ordre décroissant de statut social, on trouve dans le Comté du Soleil : les hautes personnalités du culte, les Templiers, les miliciens, les personnes âgées (dont l'expérience fait l'objet d'une sincère admiration), les paysans, les artisans et les femmes.

Rumeurs

Mort aux hérétiques

Des actes impies auraient été pratiqués dans la région : une secte étrange pratiquerait une forme rituelle de cannibalisme. Les prêtres de Yelmali seraient sur le point de former une section d'inquisition pour enquêter sur la moralité des villageois des environs.

Ruée vers l'or

Des filons d'or auraient été découverts dans une zone très aride du Comté. Plusieurs jeunes familles veulent partir tenter leur chance là-bas. Et si ce n'était qu'un complot des autorités pour mettre la région en valeur ?

Secret de famille

La famille Souffle-d'or est extrêmement riche et leur propriété de Sudfork est entourée d'un mystère permanent. D'aucuns prétendent que des créatures uniques y sont élevées, d'autres disent que les Souffle-d'or contrôlent un gisement « d'or noir » (quoique cela puisse être). En tout cas, personne n'a jamais percé le secret de la fortune des Souffle-d'or.

Personnages importants

LE COMTE SOLANTHOS PIQUE-DE-FER

Seigneur du Comté du Soleil et Fils de la Lumière de Yelmalio, âgé de quarante-trois ans, Solanthos cumule les fonctions de chef temporel et religieux du Comté. Il est responsable du Temple du Dôme Soleil. D'un tempérament bien trempé, orgueilleux, il est aussi méfiant. Ses sujets le craignent autant qu'ils l'admirent.

Il a envers les Lunaires une attitude moins déferente que son prédécesseur, ce qui est très apprécié. Moins en forme qu'il ne le fut dans sa jeunesse, Solanthos demeure fier et droit dans son expression. Il est célibataire en vertu d'un interdit imposé par Yelmalio, dont il cherche à suivre la voie spirituelle le plus fidèlement possible (c'est-à-dire en s'inspirant de tous les actes du dieu rapportés par les récits mythologiques pour mener sa propre vie).

PÉRIMIDÈS LE CHASTE

Grand Prêtre de Yelmalio, il est, après Solanthos, la deuxième autorité spirituelle du Comté, c'est-à-dire qu'il dirige toutes les cérémonies religieuses importantes. Il est si vieux que nul ne se souvient plus de l'avoir vu jeune un jour. Presque paralysé, ne quittant plus son lit, il bénéficie en permanence des soins de prêtresses-nones d'Ourania (la fidèle servante de Dayzatar). Il ne tient debout lors des cérémonies que grâce à l'aide de serviteurs. Selon les traditions, il devrait depuis longtemps s'être retiré dans l'une des fameuses Tours de retraite pour méditer sur la splendeur de Yelmalio. Pour l'instant, il s'y refuse.

GAUMATA L'ÉTRANGE

Gardien de la Lumière, ce vieil homme chargé de veiller aux obligations magiques et religieuses du culte est connu pour son zèle parfois excessif. Il se plie avec une fidélité absolue à toutes les contraintes que lui impose sa dévotion. Chacun s'accorde à dire qu'il cherche par ce moyen à faire oublier ses origines : Gaumata, en effet, n'est pas né Yelmalion. Il vient de Pavis et s'est converti à Yelmalio dans sa jeunesse.

Normalement, c'est lui qui devrait succéder à Péricimès, et le fait que ce dernier refuse de se retirer semble montrer qu'il ne veut pas céder sa place à un étranger.

HECTOR LE SAGE

C'est le bibliothécaire du Temple. Si Péricimès compte encore un seul véritable ami, c'est Hector, fidèle serviteur de Dayzatar, aussi hautain que son dieu est inaccessible. Sa très grande culture l'a rendu prétentieux et imbuvable à l'égard des gens de condition plus modeste. Personnalité incontournable, il excède néanmoins beaucoup de monde, y compris Solanthos.

INVICTUS

C'est le Capitaine de la Lumière du Comté. Invictus est un Fils de la Lumière (un guerrier dévoué à Yelmalio). Approchant la quarantaine, il est le commandant des Templiers : c'est la plus haute autorité militaire du Comté, en dehors de Solanthos.

Il est passionné de fauconnerie. Il fut marié à Véga Souffle d'or mais l'a quittée et s'est depuis remarié avec Penta, la sœur jumelle de Véga.

BELVANI

C'est le Lieutenant du Capitaine de la Lumière. Fils et Serviteur de la Lumière (il aide à l'organisation de certaines cérémonies), commandant en second des Templiers du Dôme Soleil, Belvani, à peine plus vieux que son supérieur, est un homme à l'esprit ouvert et aux manières sophistiquées. De ses missions à l'étranger, il a ramené des habitudes exotiques (il se bat par exemple avec une épée courte). Il accorde beaucoup d'importance à la notion d'honneur, n'aime pas se « salir » en combat (en affrontant des adversaires qui n'en valent pas la peine) et raffole des duels contre ses pairs. Fait remarquable : il est accompagné par un dragonewt à crête qui agit avec lui comme un serviteur depuis qu'il lui a sauvé la vie dix ans auparavant. Le dragonewt, que chacun appelle le Lar, lui a promis sa fidélité jusqu'à sa troisième réincarnation. Depuis, il n'est toujours pas mort une seule fois !

DAME VÉGA SOUFFLE-D'OR

Gardienne du Comté du Soleil. A la fois combattante de grande valeur et dévouée fidèle à Yelmalio, Véga Souffle-d'or a finalement été nommée (non sans mal) commandant des milices du Dôme Soleil. A la manière de Gaumata, Véga a subi en tant que femme les préjugés de ses pairs, réticents à la voir grimper dans une hiérarchie exclusivement masculine. Elle a dû se montrer meilleure que les autres et mériter doublement ses promotions, ce qui lui vaut finalement la réputation d'une guerrière redoutable. Pourtant, il lui arrive encore de se heurter à l'hostilité de certains hommes qu'elle est chargée de commander. La milice qu'elle dirige personnellement (en plus de sa fonction de commandant de toutes les milices) est la meilleure du Comté. Il s'agit des « Vainqueurs » (basés à Dôme Soleil).

DAME PENTA SOUFFLE-D'OR

Grande Prêtresse d'Emalda, Penta est l'une des femmes les plus influentes du Comté, ce qui ne veut pas dire grand chose étant donné la culture Yelmalionne. En dehors de son culte, son influence est faible. Sa réputation vient surtout du fait que depuis son mariage avec Invictus, elle a mis au monde trois couples de jumeaux successifs. Les cérémonies qui ont ponctué les naissances sont encore dans toutes les mémoires.



Événements

Lapidation publique

Une jeune femme, séduite puis abandonnée par un étranger, a été condamnée à mort et elle va être lynchée par les gens de son village. Sa mère et sa sœur tentent de trouver un moyen de la sauver sans déshonorer leur famille.

Pèlerinage rituel

Le culte de Yelmalio organise une grande expédition, ouverte à tous les fidèles, vers le Dôme de Soleil de Sartar. La caravane des pèlerins passera par Pavis, Aldachur, Jonville, Boldhome avant d'atteindre son but. Solanthos espère que ce convoi religieux pourra aussi avoir une utilité commerciale, diplomatique et stratégique.

Quête lumineuse

Exceptionnellement, le Comté et le culte de Yelmalio ouvrent leurs portes à des étrangers. Une série d'épreuves est proposée et les candidats les plus méritants se verront offrir des terres à condition de devenir initié de Yelmalio. Solanthos espère ainsi convertir des recrues enthousiastes, afin de concurrencer les colons lunaires du Sud.



LAERTÈS COATILON

Guide de la Lumière, ses fonctions se rapprochent de celles d'un intendant. Il gère les affaires courantes du Comté. Il a sous ses ordres un grand nombre de serviteurs peu influents mais qui laissent traîner leurs oreilles de manière efficace, de telle sorte que dans son bureau circulent toutes les rumeurs et informations officieuses du Comté. Il est partisan d'un rapprochement plus franc avec les Lunaires et tente de convaincre Solanthos à ce sujet.

PORTHOR

Gardien des celliers du Temple, Porthor est un fonctionnaire scrupuleux et digne de confiance, chargé de veiller sur le bon déroulement de la collecte de la dîme, payée en nature et entreposée dans les celliers du Temple, avant d'être ensuite redistribuée dans le Comté.

Lieux importants

DÔME SOLEIL

Dôme Soleil est le centre administratif et politique du Comté, peuplé pour l'essentiel de fonctionnaires (armée, impôts...) et de religieux, ce qui représente un millier de personnes au total. On y trouve aussi beaucoup d'artisans (orfèvres et ferronniers). Enfin, c'est à Dôme Soleil que se trouve le grand Temple de Yelmalio.

LE TEMPLE

Son dôme en or est visible à des centaines de kilomètres à la ronde quand le soleil y projette ses rayons. Le Temple est un lieu hautement magique, renfermant des trésors et des défenses surnaturelles puissantes. Bien des prodiges y ont eu lieu. Une bande de griffons s'y arrête d'ailleurs régulièrement. Dans sa bibliothèque se trouve le célèbre Livre Jaune d'Hector, compendium d'informations très variées concernant le Comté du Soleil et la région voisine. L'auteur n'est autre que le bibliothécaire lui-même.

LES TOURS DE RETRAITE

Situées à divers endroits du Comté, ces constructions hautes d'une dizaine de mètres ont la forme d'un cône tronqué. Elles abritent occasionnellement des prêtres de Yelmalio qui ont décidé de se retirer des affaires humaines pour terminer leur vie en méditant sur la Splendeur de Yelmalio. Ils restent des journées entières agenouillés sur le sol, les yeux tournés vers le ciel. L'intérieur de la tour, imprégné de magie, bénéficie d'une température constante.

LE VIEUX DÔME SOLEIL

À quelques heures de marche à l'est de l'actuel Temple du Dôme Soleil se dressent les ruines de l'ancien Temple, détruit par une explosion mystérieuse en 1120. Cet événement extraordinaire survint le jour même où Yamsur, un grand guerrier Yelmalion, mourait dans la Passe du Dragon, au cours du tragique épisode des Tueries Draconiques. Mais nul ne connaît le rapport exact entre ces deux événements (à part sans doute les grands initiés de Yelmalio). Quoi qu'il en soit, les abords des ruines sont surveillés par des miliciens. Sur ordre du Comte, personne n'a le droit d'y pénétrer. On les dit hantées, mais elles recèlent sans doute aussi de grands trésors.

LA CHAPELLE DE KINOPE

Nulle empreinte de travail manufacturé dans ce lieu saint dont la localisation n'est connue que des adorateurs de Zola Fel. Au cœur du Nouveau Marais (c'est-à-dire dans un endroit dangereux, infesté de broos) jaillit une source qui s'écoule dans un bassin clair et tapissé de sable, au milieu d'un bosquet de cyprès. L'endroit est en fait la demeure de Kinope, une naïade (nymphe de l'eau). Les gens du fleuve qui connaissent son existence lui rendent parfois visite. En échange de leur dévotion, de chants et de poésies, Kinope leur procure un réconfort et soigne certains de leurs maux.

LE RESTE DU COMTÉ

De nombreux autres villages sont répartis dans tout le Comté, pour une population totale d'environ deux mille cinq cents âmes. Les plus importants sont Chomoro, à l'extrême sud du Comté, Durheaume (production de lin, présence d'un forgeron), Eiskolli (tanneries), le Puits de Rory (point d'eau pour les caravanes traversant la Désolation) et Harpon, qui doit son nom à l'arme géante pointée sur le Zola Fel et destinée à éliminer les créatures monstrueuses qui remontent le fleuve depuis la mer.

Il faut ajouter quelque douze mille cinq cents fermiers répartis dans la vallée au sein de hameaux ou de petites fermes plus isolées. Il existe des villages fantômes, dont la population a été décimée qui par les monteurs de sanglier, qui par la fièvre du Nouveau Marais (à l'ouest). Au total, le Comté abrite environ dix sept mille âmes.

LES MENACES

Les nomades

Les pâturages mis en place sur les bords du Zola Fel grâce aux canaux d'irrigation constituent une source de nourriture particulièrement tentante pour les nomades de Prax qui ont en charge leurs troupeaux. Lorsque pour eux les temps sont durs, ils n'hésitent pas à forcer la main des Yelmaliens, dont le sens de l'hospitalité connaît alors d'indéniables limites.

La présence envahissante des nomades se fait également sentir lorsque l'un de leurs dieux sauvages, Urox le Taureau Tempête, fait souffler ses tornades sur la région, dévastant cultures, canaux et fermes.

Les trolls

Les raids de trolls sont assez rares dans la région, mais quand ils se produisent, ils marquent durablement les esprits. Il faut dire que ces pillages sont l'œuvre de fanatiques de Zorak Zoran, le plus grand ennemi de Yelmalio (en dehors du Chaos). Leurs motivations : prolonger dans le monde physique la haine de leur dieu sanguinaire à l'égard de tout ce qui relève de la culture solaire en général et de Yelmalio en particulier. Leur tactique : fondre sur l'ennemi à découvert, de jour comme de nuit, les yeux injectés de sang sans se soucier un seul instant de leur propre vie. Leur objectif : tuer, au maximum. Ils traumatisent les populations à chacune de leurs apparitions.

Le Vieux Dôme Soleil

Depuis l'explosion qui l'a détruit au douzième siècle, le Vieux Dôme n'a plus fait parler de lui. Il est interdit d'y pénétrer, et un détachement de miliciens du Soleil en surveille les abords jour et nuit. Pour les autorités religieuses du Comté, cet ancien temple est maudit et l'explorer serait un acte de profanation très grave. En réalité, nombreux (Yelmalions ou étrangers) sont ceux qui ont cherché à y pénétrer. Les rares personnes qui ont osé s'enfoncer jusqu'au cœur des ruines n'en sont jamais revenues.

En réalité, le Vieux Dôme abrite une faune étrange et maléfique : des spectres de certains membres du culte morts dans l'explosion, et surtout une communauté de créatures nées des puissances chaotiques de la Mort-Vie emmenées par un Vampire complètement fou, heureux de régner pour l'éternité sur quelques squelettes animés dans ce lieu sombre et isolé du monde.

Le Vieux Dôme abrite aussi des ouvrages et des trésors magiques qui ont sans aucun doute un rapport direct avec certains secrets du culte de Yelmalio. Peut-être même les Reliques Véritables s'y trouvent-elles, ou du moins des indications concernant leur localisation (car il semble avéré que les copies existaient déjà au moment de la destruction du temple). Mais personne, au Comté, ne veut prendre la responsabilité d'ouvrir les portes du Vieux Dôme et risquer ainsi de laisser s'échapper les horreurs qu'il abrite.

Les monteurs de sanglier

Ces êtres hybrides, mi-hommes mi-trolls, chevauchent des sangliers énormes et particulièrement féroces. Ils sont originaires de la Forêt Puante, dans la Passe du Dragon. Recrutés par l'Empire Lunaire lors de la conquête de Prax, certains d'entre eux ont fini par s'installer dans la région. Leur culte, la Défense Sanglante, repose sur d'ignobles sacrifices qui ont pour but, dit-on, de créer des esclaves spirituels. Pour un village du Comté, savoir qu'un fermier du coin a été fait prisonnier par des monteurs de sanglier est une nouvelle atroce qui nécessite un effort particulier de réconfort spirituel de la part des autorités du culte. Les monteurs vivent de pillages et de raids sur les fermes et les villages. Ils ne sont pas très nombreux mais insaisissables.

Les broos

Il est notoire que des bandes de broos organisées, c'est-à-dire dirigées par des chamans et agissant selon des plans préétablis, pullulent dans le Nouveau Marais. Leurs manigances infectes n'ont d'autre objectif que d'accomplir la volonté de leurs Maîtresses, à savoir Thed, leur Mère, l'esprit violeur, et Malia l'Infectieuse, matrice de toutes les maladies. De temps à autre, une épidémie de fièvres décime les troupeaux, ou bien des bêtes qui s'apprêtaient à mettre bas sont retrouvées éventrées : de tels actes sont signés.

Les babouins

Ces êtres simiesques, pratiquant l'animisme et vénérant un esprit nommé Daka Fal, ne connaissent pas l'agriculture. Ils prélèvent donc leur nourriture chez les Yelmalions lorsque la chasse ou la cueillette sont insuffisantes. Les Yelmalions les méprisent au plus haut point et certains apprécient même de les chasser comme du vulgaire gibier...

Les succubes

Il s'agit de démons féminins qui dégagent un attrait sexuel considérable. Elles déclenchent chez leurs victimes des pulsions qui les conduisent à se vautrer dans la luxure en leur compagnie, en y laissant souvent une bonne partie de leur énergie vitale. Les Yelmaliens, qui ont tendance à refouler leur sexualité, constituent des cibles de choix pour ces créatures. Le versant masculin de la succube est l'incube. Une femme fécondée par un tel être donne naissance à des enfants difformes, voire à des monstres.

Les dépravés

Il est arrivé que les Yelmaliens traitent certains visiteurs étrangers sans ménagement, lorsque leur comportement était choquant pour la morale solaire. C'est de plus en plus vrai avec le durcissement de la politique d'asile du Comté. Conséquence : des marginaux, rejetés par les Yelmaliens mais ne sachant où aller, traînent dans la région, s'organisent parfois en bandes et agressent les voyageurs.

LA GUERRE DES HÉROS

1620 : Passage d'un gorp monstrueux à Harpon. Le monstre est terrassé par Véga Souffle-d'or et des Héros extérieurs au Comté.

1621 : Une expédition dans une ruine proche du Vieux Dôme Soleil explore les vestiges d'un vieux culte draconique et solaire. Une série de meurtres atroces est alors commise parmi les dignitaires du Comté. Le Lieutenant Belvani règle l'affaire et s'occupe de faire disparaître les découvertes de l'expédition.

1621 : Révolte dans les mines de sel. Les prisonniers du Comté du Soleil, guidés par un esprit des ténèbres, se soulèvent et prennent momentanément le contrôle des terribles camps de travaux forcés où ils étaient enfermés. Plusieurs détenus s'évadent mais les milices reprennent rapidement le contrôle de la situation.

1622 : Les Tours de retraite sont pillées. Aucune divination ne permet d'établir qui est responsable.

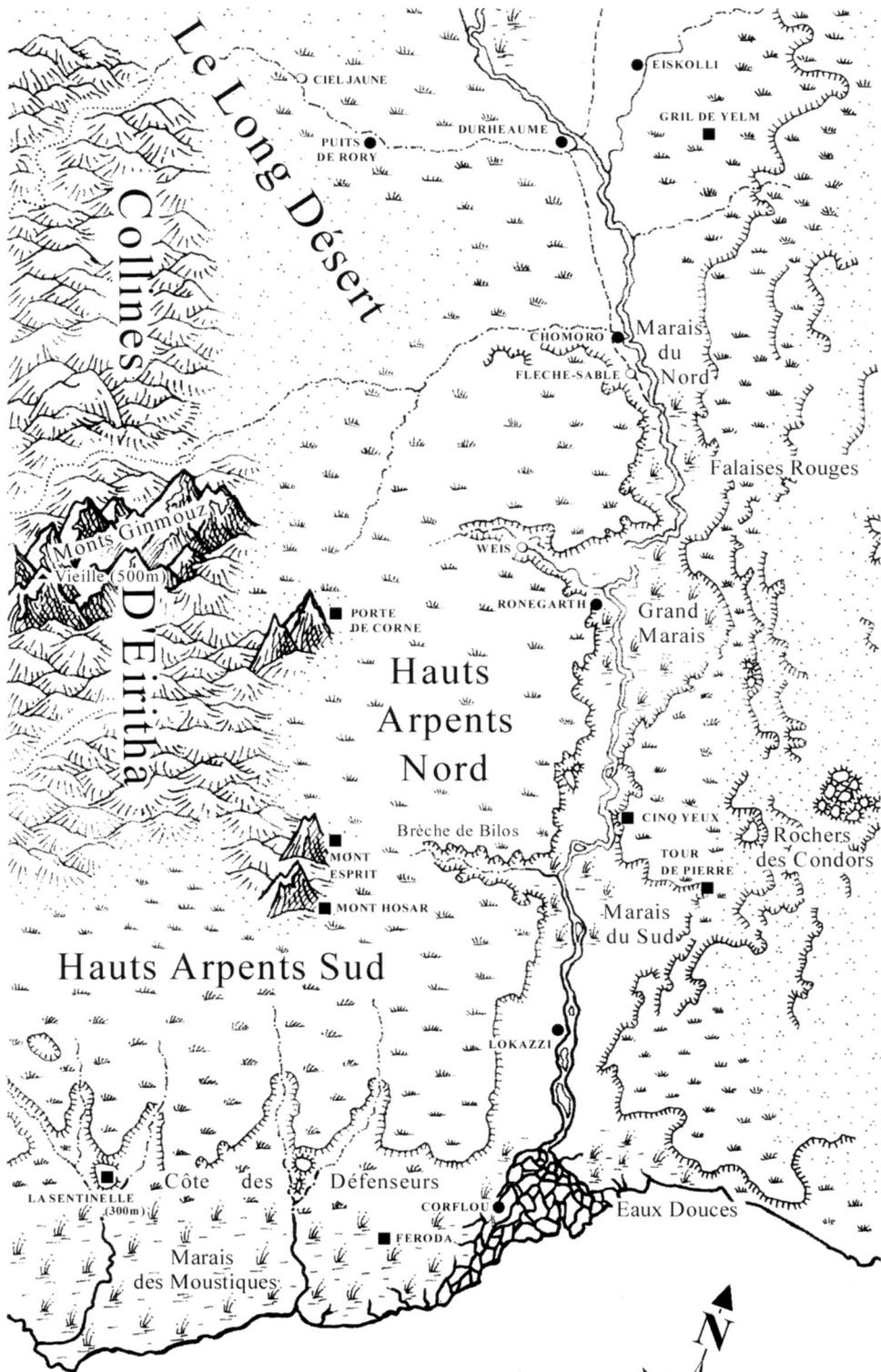
1622 : Kinope demande à rencontrer Solanthos et elle lui fait plusieurs révélations qu'il tient à garder secrètes. Le Comte prend des dispositions pour stocker du grain et contrôler les frontières.

1623 : Le Comté du Soleil entre dans une phase de quarantaine drastique pour éviter l'épidémie qui se répand dans la vallée. Les préparatifs du Comte s'avèrent payants et la plupart des Yelmaliens échappent au mal.

1624 : Le Comté du Soleil est secoué par des purges religieuses et des mouvements d'inquisition. Découverts en pleine cérémonie hérétique, plusieurs dissidents prônant un schisme dans le culte de Yelmaliio sont impitoyablement exécutés par une section de miliciens fanatiques. Les autorités étouffent les détails du massacre.

1624 : Suite à une autre rencontre entre Solanthos et Kinope, le Comté prend sous sa protection des rivaux et des newtlings pourchassés dans les colonies lunaires.

1625 : Le Comté est pillé par des attaques nomades, mais des émissaires parviennent à négocier avec Argrath pour que son armée traverse librement le Comté sans causer trop de dommages.



Mer Rozgali





LES COLONIES LUNAIRES

CHAPITRE V



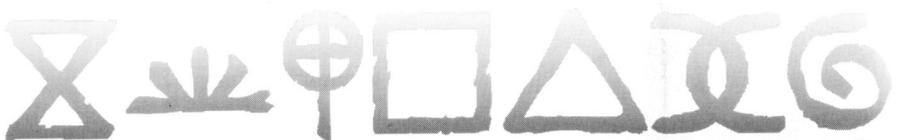
La fin de mon périple est toute proche : Corflou. La traversée des colonies lunaires m'emplit de doutes et de soucis. J'ai essayé de prévenir le Duc Raus des dangers qui le menacent... Il m'a promis d'y penser mais je crois qu'il est trop absorbé par le développement des concessions : les colons lunaires ont du mal à s'adapter, et dans ces terres isolées, le Duc s'efforce à imposer un ordre stable, favorable à l'expansion. Les maîtres des autres concessions et les autorités riveraines ou nomades contestent chaque jour un peu plus la supposée suprématie du Duc. Le port de Corflou lui-même existe comme une entité indépendante. Certains Lunaires m'ont parlé comme de l'enfer sur le plan mortel... et comme notre esquif approche de la Côte des Défenseurs, j'ai l'impression de me retrouver dans les marais de Sogue. Des insectes gigantesques jaillissent de toutes parts, des monstres marins secouent l'embarcation, les esprits de fièvre s'agitent autour de nous... J'ai un pressentiment terrible, j'approche de la fin du voyage. La fin de cette initiation. Et le début d'une nouvelle vie.

Journal de Ghisuopé.

Jour de l'Eau,

Semaine de la Fertilité,

Saison de la Terre 1620





LA POLITIQUE DE COLONISATION DE L'EMPIRE

Bien que la politique de colonisation de l'Empire diffère selon les contrées où elle est appliquée, il n'en reste pas moins qu'il existe des lignes directrices à celle-ci. Cependant, les décisions prises par l'Empire au sujet de la région du Fleuve Zola Fel sont singulières, celle-ci ayant été colonisée en grande partie par des individus dont on ne voulait plus entendre parler.

Les raisons de la colonisation

Deux types de raisons expliquent l'expansion lunaire dans la vallée au sud du Comté du Soleil. En premier lieu, les Lunaires avaient besoin d'un port dans le delta de Corflou pour des raisons tant militaires qu'économiques. Deuxièmement, le gouvernement lunaire a pour habitude de donner des terres à cultiver en récompense aux soldats qui forment ses rangs. Cette pratique a deux avantages : une plus forte motivation de ses troupes, et la destruction à petit feu des anciens modes de vie pour une intégration à l'Empire.

Cependant, bien que l'armée lunaire puisse facilement briser toute opposition sur le champ de bataille, les Plaines de Prax et surtout la vallée de Zola Fel servaient de refuge à de nombreuses petites tribus et à un grand nombre de hors-la-loi et autres réfugiés ayant fui ou précédé l'avancée de celle-ci. Pour relever ce défi permanent à son autorité sur la région et pour traiter un problème plus ancien, l'Empire trouva une solution unique.

Le second problème se trouvait être les disputes entre certains clans qui avaient dérangé la sérénité du gouvernement impérial. Les clans dirigeants de deux provinces lunaires s'étaient affrontés politiquement durant des années, mais soudain, leur animosité réciproque qui jusqu'alors avait pris la forme de "compétitions de fléchettes" s'était changée en une guerre ouverte. L'un des groupes de clans, celui qui n'était pas dans les faveurs de l'Empereur fut écrasé par la force. Or, le statut politique des dirigeants de cette faction était tel qu'ils ne pouvaient pas être simplement exécutés.

Au lieu de cela, les familles dirigeantes qui déclaraient encore leur complète loyauté à l'Empire se virent attribuer des concessions au bord du fleuve des berceaux et leurs terres furent confisquées. Ils avaient pour mission de développer ces nouveaux territoires et de les protéger. L'Empire enverrait par la suite des colons qui prêteraient serment de fidélité à ces nobles et qui cultiveraient ces parcelles.

Évolution de l'attribution des concessions

La première et plus grande concession fut celle du domaine de Weis. Les frontières de six autres domaines (concessions de la Falaise des Cinq Yeux, de Bilos, de la Côte des défenseurs, des Eaux douces, de Lokazzi et des Falaises rouges) furent délimitées durant les cinq années qui suivirent l'installation de Raus, empiétant parfois sur les terres qu'il avait reçues. C'est le Gouverneur Sor-Eel qui devait attribuer ces six concessions par la suite, parfois sur ordre de l'Empereur rouge, parfois pour récompenser la loyauté d'un général lunaire, ou encore pour aider des entrepreneurs ambitieux désirant produire des denrées agricoles pour les exporter par le biais de Corflou.

En 1621, toutes les terres n'ont pas encore été attribuées et elles l'ont souvent été dans une optique assez particulière par Sor-Eel. Ainsi, bien que l'attribution des domaines de Raus ou d'Elmesdravius ait été décidée par l'Empereur, l'accord de la concession de Lokazzi à Fabion le Souffreteux suit des motivations plus suspectes. De plus certains généraux ayant servi loyalement l'Empire « attendent » depuis bien longtemps qu'on leur attribue leur récompense alors que des politiciens, grâce notamment à de nombreux pots de vin, ont déjà reçu ou devraient recevoir sous peu les meilleures exploitations.

Pacification des concessions ou Pax Imperia

Étant donnée la diversité des dirigeants des concessions, les méthodes de colonisation sont assez variées. Cependant, elles suivent plus ou moins les mêmes étapes : à son arrivée, le nouveau dirigeant crée ou engage une force de mercenaires sauf s'il arrive avec ses propres troupes. Celles-ci se chargent de « pacifier » la région, que ce soit militairement ou diplomatiquement et éliminent les principales menaces (certaines tribus, les monstres ou les hors la loi). Parallèlement, il prend possession ou construit les bases du centre administratif de son domaine, le plus souvent en employant des esclaves.

Ce n'est qu'un an plus tard, en général, qu'arrivent les premiers colons. Ceux-ci sont originaires d'autres parties de l'Empire et voyagent par caravanes entières, motivés par l'octroi de terres, par des raisons politiques, voire par des décisions judiciaires. La plus grande partie d'entre eux sont cependant des déportés issus de régions s'étant soulevées contre le gouvernement impérial. Durant la première année de leur installation, aucun impôt n'est levé bien qu'ils aient l'obligation de participer à la création de certaines structures communes comme les puits ou les temples. Par la suite et pour une durée de trois ans, ils ne paient que les taxes locales que fixent les dirigeants des concessions. Après cette période, ils sont sujets aux mêmes levées d'impôts que les autres habitants de l'Empire.

Toutefois, ces colons ne sont pas les seuls habitants de la région et ils sont souvent mélangés aux autochtones. Ceci, additionné à la présence antérieure à leur arrivée de missionnaires du culte des Sept Mères, a pour but d'assimiler les populations conquises et de les convertir aux croyances du panthéon lunaire. Bien que les postes principaux soient attribués aux Lunaires, de nombreux autochtones se voient confier des places de conseiller ou d'adjoint pour éviter le ressentiment des populations locales.

Cependant, il ne s'agit là que de théorie, et il arrive que certains dirigeants ne suivent pas ces directives à la lettre, levant de très lourdes taxes dès la deuxième année, faisant régner l'ordre par la force et écrasant les populations locales, faisant regretter à certains le temps où les nomades pillaient leurs cultures. De telles erreurs sont malheureusement sinon encouragées, tout au moins ignorées par Sor-Eel le Petit tant qu'il n'a pas besoin d'envoyer des troupes pour rétablir la situation.

LES CONCESSIONS

Ce nom désigne généralement des terres récemment colonisées par les Lunaires au sud de Chomoro. Bien que cette entreprise de colonisation ait débuté il y a de cela cinq ans, elle en est encore à ses début et une grande partie de la vallée reste sauvage.

Géographie et cultures du sud de la vallée

À partir du sud de Chomoro, la vallée se rétrécit entre les grands murs de roche qui délimitent les prairies plus hautes à l'est et à l'ouest. Les falaises de plus de 300 mètres de haut qui bordent l'ouest sont impraticables sauf par les deux grandes trouées que sont la faille de Weis et la brèche de Bilos. Celles de l'est s'élèvent plus lentement et sont fréquemment traversées par des cavaliers. Ces versants, entrecoupés parfois d'éboulis ou de pics s'élevant de trente à cent mètres au-dessus de l'horizon mènent au plateau du Pays des Vautours, à 900 mètres d'altitude, une région sèche et inhospitalière qui mène plus loin à l'est aux contrées désertiques de la Désolation de Génert.

La vallée qui s'étend entre les falaises est principalement une région sauvage et peu peuplée. Des sapins nains et de petites forêts de feuillus étouffées par la broussaille, des épineux et des buissons bas y poussent parfois, alternant avec des plaines et de vastes marais. Les petites forêts sont les restes d'une ancienne forêt détruite par l'appétit des dinosaures. Ces zones sylvestres sont plus communes sur la berge est du fleuve et sur les collines menant au pays des vautours.

Les plaines de hautes herbes et de buissons bas constituent le terrain prédominant des terres de Prax et particulièrement sur les rives du fleuve. Dans ces étendues, les nomades et leur bétail maintiennent l'herbe à une hauteur assez basse, sauf durant les migrations qui les mènent sur les hauts pâturages au cours des saisons de la mer et du feu, périodes durant lesquelles l'herbe pousse jusqu'à hauteur du buste. Il n'existe aucune véritable route, mis à part les traces laissées par le passage des troupeaux depuis des générations.

Les marécages restent humides pendant une bonne partie de l'année. Le sol, instable, y est dangereux et les fondrières sont souvent mortelles. Ces marais s'assèchent lentement au fil des saisons du feu, de la terre et de l'obscurité, période durant laquelle les incendies ne sont pas rares. Cette région, couverte de buissons, d'arbustes et d'épineux, est difficile à traverser à pied, impraticable à cheval et il est facile de s'y cacher. De nombreuses formes de vie y ont élu domicile, mais ils sont surtout connus pour leur population d'insectes et de gorps et pour les bandes de hors-la-loi et de broos qui s'y dissimulent.

LES TERRES CULTIVÉES ET LES VILLAGES DE PÊCHEURS

Les terres cultivées sont encore rares dans cette partie de la vallée. Avant le début de la colonisation, il n'existait que peu d'exploitations agricoles ou de villages de pêcheurs et ils étaient fréquemment la cible des attaques nomades.

Depuis l'arrivée du Duc Raus de Rone, certains de ces sites se sont un peu développés et d'autres ont vu le jour. La région n'est cependant pas encore très sûre et ces exploitations restent de taille réduite. Une exploitation agricole typique se compose de quelques terres, peu étendues et encerclant une ferme fortifiée. Les bâtiments forment un bloc dont les fenêtres ne s'ouvrent que sur une cour intérieure. Ces fermes sont le plus souvent situées au bord du fleuve pour permettre une irrigation sommaire des terres et pour exporter leur production.

Les villages de pêcheurs étaient traditionnellement itinérants, les Riverains ayant pour coutume de construire des cabanes en osier pour une durée d'une ou deux saisons et de se déplacer vers des points de pêche plus intéressants. L'arrivée des colons a vu la fondation de petits villages de pêcheurs sédentaires. Ceux-ci sont très rares et se créent souvent le jour à proximité de fermes fortifiées. Enfin, une forte population de newtlings habite la vallée, vivant de la pêche ou du transport de marchandises sur des embarcations en osier. Ils s'organisent en petites communautés dispersées au fil du fleuve. La majorité de ces groupes habitent les marais et adorent Zola Fel.

LES HABITANTS DES CONCESSIONS

En sus des habitants originaux de la vallée, il existe principalement trois cultures parmi les colons lunaires. Ces différences ne sont pas forcément apparentes au premier abord et, pour la plupart des Riverains et des nomades, les colons ne forment qu'un seul groupe qu'ils désignent sous le nom de fermiers lunaires. Les Talastariens partagent les mêmes origines et la même culture que les habitants de la vallée originaires de Sartar ou du Comté du Soleil. Ce groupe comprend de nombreux immigrants provenant des collines péloriennes de même que de Talastar proprement dit. Ils parlent un langage pélorien influencé par le sartarite. Les Carmaniens sont très différents. Ils n'adorent pas la déesse Ernalda (comme le font tous les fermiers héortiens) et utilisent un type de charrue qui leur est propre. La magie qu'ils emploient est de même axée sur la sorcellerie. Ils parlent leur propre langage, le Carmanien qui est assez proche des langues de l'ouest lointain. Cependant, nombre d'entre eux parlent aussi le nouveau Pélorien.

Les Dara Happiens des Terres Rouges : ce peuple lunaire adore le panthéon de Yelm, mais préfère Yelm à son fils, Yelmalio. Leur langue est le Pélorien, aussi appelé le Lunaire, car ils descendent des peuples de l'ancienne Dara Happa, qui est maintenant le centre de l'Empire. Ils utilisent des méthodes et des prières similaires à celles des peuples yelmaliens, mais s'adressent à Dendara plutôt qu'à Ernalda.

Visite des concessions

LE DOMAINE DE WEIS

Cette concession fut la première à être accordée, au duc Raus de Rone, en 1615. Elle était alors bien plus étendue qu'elle ne l'est aujourd'hui. Le duc construisit son fort à l'intersection de la rivière Vilinar et du fleuve Zola Fel, arrivant avec de nombreux esclaves et des artisans pour préparer son domaine ainsi qu'une solide compagnie de mercenaires vétérans afin d'assurer la sécurité des lieux. Au bout de deux ans, alors que le fort était terminé et qu'un village prenait forme, certains colons construisirent les premières fermes fortifiées. De nombreux soldats se virent offrir des terrains et une milice fut créée pour défendre le domaine. Toutes les fermes ont été construites à une distance permettant l'utilisation de signaux de fumée pour prévenir les habitations alentour et le fort du duc de toute agression, ce qui fait du domaine de Weis la plus sûre de toutes les concessions. Il ne s'agit cependant pas d'un havre de paix et comme dans le reste de la région, nul n'est à l'abri d'un raid de broos ou de nomades.

LA CONCESSION DES FALAISES ROUGES

Cette concession a été attribuée en 1620 à Elmesdravius. Ce général de l'armée lunaire en Esrolia a réussi en un an à se faire de très nombreux ennemis dans la région. Sa concession englobe les terres situées autour du Marais du Nord et qui appartenaient jusqu'alors au Duc de Rone. La période de pacification, du fait du travail effectué par Raus auparavant, n'a duré que six mois et les premiers colons

arrivés depuis ont eu le temps de regretter leur voyage. En effet, bien que soumis à aucune taxe pour l'instant, ils doivent tous participer au service de la milice instaurée par Elmesdravius d'une part et à la construction de son fort pompeusement nommé Citadelle de Yelm. Comme si les dangers inhérents à la région ne suffisaient pas, une faction armée secrète n'agissant que la nuit, l'armée du Soleil Noir, terrorise la concession en enlevant de jeunes femmes sans que la milice ne semble pouvoir agir. De nombreux colons ont déjà fui la région, se cachant dans les marais ou demandant asile sur les terres du Duc Raus. Ce dernier a jusqu'à présent refusé toutes ces demandes sans pour autant rechercher les fuyards vivant sur ses terres.

LA CONCESSION DE BILOS

Le domaine de Bilos, réunissant les terres situées autour de la brèche de Bilos sur la rive ouest du Zola Fel est connu pour le campement quasi permanent du clan morocanth de Vélakol Coup Sûr. Ce petit domaine pacifié par le duc Raus de Rone lors de son arrivée a été attribué au Comte Tition de Rouge Plaine il y a six mois environ. Ce dernier, un favori de l'Empereur, n'a pas encore été vu dans la vallée ni même dans Pavis. Les rumeurs sont nombreuses à son sujet et ne cessent de se répandre. Certaines le définissent comme un chasseur ayant demandé ces terres pour le gibier qui s'y trouve. Mais elles se contredisent et nul ne sait s'il s'agit des dinosaures, des morocanths ou des newtlings. En attendant son arrivée, les hommes du duc continuent de protéger la région et passent de plus en plus de temps à essayer de rassurer les populations concernées par une éventuelle chasse.

LA CONCESSION DE LOKAZZI

Cette concession accordée à Fabion le Souffreteux par Sor-Eel il y a un an se situe entre le Marais du Sud et Lokazzi. Cette petite ville comptant environ 500 habitants est ceinte d'une imposante muraille de pierre, les bâtiments qu'elle abrite étant construits en briques de boue. Cette ville n'a pas de points particuliers et n'a pas changé depuis l'arrivée des colons il y a peu, ceux-ci ayant pris possession de nombre de maisons qui avaient déjà été construites.

Rumeurs

Agitation chez les nomades.

Un chef tribal se ferait appeler le fils de Jaldon et il voudrait soulever les nomades pour qu'ils soient « les maîtres de Prax ». Les morocanths semblent particulièrement inquiets et ils évitent prudemment tous les contacts avec les monteurs d'animaux.

Mystérieux voyageurs.

Une petite caravane d'humanoïdes étranges, transportant une cargaison inconnue, a été aperçue dans les Hauts Arpents. Elle erre à la recherche de ruines et attaque quiconque l'approche. Ces êtres pourraient être des waertagi ayant débarqué sur la Côte des Défenseurs avec un navire dragon.

Colonie mystique.

Un village isolé rassemblant des adorateurs pacifiques de la Lune Blanche aurait reçu la visite d'un groupe d'émissaires orientaux. Les deux factions se seraient alliées pour bâtir un monastère reclus au sommet d'une falaise.

Fabion n'a que peu développé la défense de ses terres, comptant sur la proximité de la garnison de Corflou et sur la centralisation de ses sujets dans Lokazzi et aux environs. Il s'est, par contre, attaché au développement des cultures et d'un système d'irrigation ambitieux. L'essentiel de sa production est composé de riz.

LES AUTRES CONCESSIONS

D'autres concessions attendent toujours d'être accordées ; il s'agit des concessions de la Falaise des Cinq Yeux, en face de celle de Bilos et située sur le domaine originel de Raus, de la concession de la côte des défenseurs, autour de Corflou et de celle des Eaux douces, près du delta, à l'est du fleuve des berceaux. Les candidatures ne manquent pas, mais aucune décision n'a encore été prise.

Personnages notables

RAUS

Le duc Raus de Rone, Seigneur du Domaine de Weis s'est installé dans la région en 1615. Sa cité, Rone, s'est rebellée contre le satrape sable en Kostaddi et la légion des bottes de fer a écrasé la révolte. Puisque le Duc Raus de Rone ne pouvait, du fait de son rang, être exécuté, et qu'il avait prêté serment devant l'Empereur, ses biens furent saisis et on lui donna une concession dans les terres récemment conquises du fleuve des berceaux.

L'animosité qu'il ressent envers les monteurs de sables, le fait qu'il ait dû quitter ses terres (comme les principales tribus nomades), et le respect dont il fait preuve vis-à-vis des hommes de valeur lui ont permis d'établir de bons contacts avec certaines tribus et de pacifier cette région en grande partie par la diplomatie.

Raus a servi avec distinction dans l'armée lunaire avant de tomber en disgrâce. Il continue d'agir en homme discipliné et considère comme primordial le respect du rang de chacun.

Enfin, Raus aime sa famille et lui est tout dévoué : son attachement aux liens du sang et à l'honneur de son nom sont renforcés par le culte qu'il rend à ses ancêtres. Ceux-ci sont présents dans son épée de fer et dans le joyau de Rone qui orne sa couronne.

VARNA

L'épouse de Raus, âgée de 40 ans, reste une belle femme. Quand elle est arrivée avec son mari dans la région, beaucoup ont pensé en la voyant qu'elle était bien trop faible pour résister plus d'une année et pourtant, grâce sûrement à l'amour qui l'unit à Raus, elle a su résister aux épreuves et notamment à la maladie envoyée par Muriah pour déstabiliser son époux. Elle reste une femme fragile et réservée et ses serviteurs la protègent de tout contact avec l'extérieur. Elle est pour beaucoup responsable de la force du duc.

JEZRA

La fille du duc, âgée aujourd'hui de 24 ans a longtemps été élevée dans le luxe et a reçu une éducation formelle qui lui a tout appris sauf peut-être à contenir sa rage. Les causes de ses colères reposent peut-être seulement dans ses frustrations de jeune fille solitaire, à moins qu'elles ne soient le signe d'une folie profondément enfouie. La vie dans la concession, pleine d'épreuves, n'a pas assagi Jezra et elle continue de désarmer son père par le comportement de petite fille gâtée qu'elle cultive.

DAINE

Le chef des mercenaires du duc est un adepte de Yanafal Tarnils. Sa vie entière fut vouée au service de son seigneur héréditaire, Raus, qu'il accompagna sur de nombreux champs de bataille. Quand Raus fut exilé, il ne put faire autrement que d'accompagner son ami de toujours, même si cela signifiait perdre son statut au sein de son culte. Daine s'occupe de la gestion des troupes du duc et de leur entraînement et bien souvent, c'est à lui qu'ont affaire les étrangers en premier lieu.

ELMESDRAVIUS

Le général Elmesdravius s'est battu en Esrolia et bien qu'il ait gagné de nombreuses batailles, il y a aussi perdu la raison. Ce yelmite fanatique a en effet combattu à de nombreuses reprises face aux vierges à la hache de Babeester Gor. Selon lui, ces guerrières sont l'incarnation de tous les démons qui hantent le corps des femmes et, quand on lui donna des terres, il ne put supporter d'avoir pour interlocuteurs d'autres femmes, ce qui finit de le faire sombrer dans la folie. Devenant diplomatiquement gênant pour les autorités lunaires, il fut envoyé ici. Depuis son arrivée, il a tenté de pacifier la région par la force des armes, s'appuyant sur les efforts du duc Raus envers les nomades. Elmesdravius a publiquement insulté les montesuses de licornes de Yélorna, a émis des doutes quant à la légitimité de Solanthos et, pire encore, a créé en secret l'armée du Soleil Noir grâce à laquelle il capture de jeunes femmes sur lesquelles il exerce sa folie meurtrière.

FABION LE SOUFFRETEUX

Ce trafiquant ambitieux originaire du Comté du Soleil au physique ingrat s'est allié avec Sor-Eel afin de développer l'agriculture sur les berges de Zola Fel. Bien que sa production soit principalement composée de riz, l'essentiel des bénéfices qu'il amasse ou qu'il verse en secret à Gimgim provient de cultures cachées de brumia. Malgré l'importance de ses activités, il a pour l'instant réussi à les garder secrètes.

TITION

Ce personnage énigmatique n'est pas encore arrivé dans la région. Le peu que l'on sait à son sujet est qu'il s'agit d'un proche de l'Empereur et qu'il aurait obtenu ces terres pour assouvir son principal loisir, la chasse.

MURIAH

Muriah, prêtresse humaine de Malia, est aussi la chef de la plus grande et de la mieux organisée des bandes de broos de la région. D'une laideur repoussante, cette femme stérile semble n'avoir qu'une dizaine d'années. Elle aurait atteint son statut au sein des broos par une série de duels, méthode généralement utilisée par ceux-ci pour « désigner » leurs chefs. Ses parents, des illuminés qui vivaient dans le village de Weis, sont morts de maladie, abandonnés de tous. Depuis elle n'a cessé de tenter de se venger. Elle serait invulnérable.

KRANG

Ce dragon de rêves a établi sa tanière dans l'une des grottes de la Falaise des Cinq Yeux. Lorsqu'il ne dort pas, il passe une grande partie de son temps à survoler la région, souvent en compagnie de son vieil ami Scarlet, le roi des condors. Il attaque parfois des troupes, mais n'a de contact avec

les races intelligentes que lorsque des aventuriers tentent de pénétrer dans son antre. Ces derniers n'ont jusqu'à présent réussi qu'à augmenter son trésor. Les newtlings qui vivent dans les falaises prétendent qu'il est leur allié, mais Krang ne leur prête en fait aucune attention.

KAREEL

Khan du clan de morocanths vivant dans la brèche de Bilos, Kareel ne s'intéresse qu'à deux choses : le commerce et les courses de char. De nombreuses caravanes et une grande part du commerce des esclaves entre cette région de la vallée et la Porte de Corne sont sous son contrôle.

Lieux importants

RONEGARTH

Le fort du Duc a été construit en une année et n'a cessé d'être amélioré depuis. Ce qui au départ n'était qu'une enceinte abritant des tentes est maintenant un petit fortin aux murs solides. Deux tours de six mètres et un donjon de douze mètres dominant la région et permettent notamment de déceler les signaux de fumée des fermes isolées. Un petit village, entouré de diverses cultures, s'est développé autour du fort. C'est l'un des rares endroits de la région où l'on puisse trouver un forgeron. Une petite communauté de newtlings habite au pied du fortin sur les rives de la Vilinar et vit en bonne intelligence avec la population humaine.

LA BRÈCHE DE BILOS

C'est une petite vallée qui mène du fleuve des berceaux au plateau de Prax, l'un des deux passages permettant de rejoindre le plateau depuis le domaine de Raus. Le passage est rocailleux et lent à gravir, mais des cavaliers et leurs montures peuvent passer s'ils restent sur l'ancien passage à troupeaux. De grandes cavernes dans les falaises qui bordent la vallée sont l'un des lieux de campement favoris des Morocanths.

LES ROCHERS DES CONDORS

Ces grands rochers de pierre rouge, escarpés et usés par le climat, se dressent à la limite des hauts plateaux de l'Est. À pic, leurs parois abruptes sont très difficiles à escalader. Ils se dressent à des hauteurs de 100 à 300 mètres au-dessus du sol. Les condors qui leur donnent leur nom nichent à leur sommet. Les pitons peuvent être vus de partout dans cette région de la vallée et ils offrent donc un bon point de repère.



Événements

Corvée annuelle.

L'Empire réquisitionne les colons pour une construction exceptionnelle (route, temple ou fortin). Des villages entiers sont quasiment désertés pendant quelques semaines.

Foire exceptionnelle.

Des communautés culturellement différentes profitent du passage d'un marchand d'Étyries pour échanger leurs productions. Les tensions sont importantes et seule la présence de missionnaires lunaire permet de rappeler que la devise de l'Empire est « Nous ne faisons qu'un ».

Découverte macabre.

Une expédition archéologique lunaire révèle un gigantesque charnier non loin d'un village de colons. Qui est coupable ? Les villageois accusent les morocanths ou les newtlings, mais le Duc Raus craint que la menace ne soit beaucoup plus ancienne et beaucoup plus dangereuse.

FALAISE DES CINQ YEUX

Cette grande masse de pierre située sur la rive gauche du fleuve des Berceaux culmine à soixante mètres. Son sommet est relativement plat et constitue un bon point d'observation. Ses flancs sont abrupts et rares sont les passages permettant de la traverser avec des montures.

Son nom vient des pictogrammes semblables à des yeux qui ornent la paroi donnant sur le fleuve. La roche est percée de cavernes ; l'une d'entre elles est bien connue et sert souvent aux voyageurs comme abri temporaire. Il existe aussi tout un réseau souterrain dont une partie est tenue par des newtlings renégats et dans lequel on peut trouver un temple dédié à Zola Fel et au Cheval Fleuve.

C'est aussi dans l'une de ces cavernes que se trouve la tanière du dragon Krang et son imposant trésor.

PORTE DE CORNE

Cette oasis actuellement occupée par les monteurs de sable est ceinte d'une muraille blanche. C'est un lieu de culte important pour les nomades. Elle est située aux environs du mont Yiskoz sur le site de ruines plus anciennes. Un lieu sacré très ancien, considéré comme hanté ou maudit par la plupart des gens, est situé à proximité. Il s'agirait de l'entrée d'un immense complexe souterrain qui mènerait à des ruines fabuleuses sous les lointaines montagnes. Les anciens prétendent que l'entrée de ces ruines hantées a autrefois été scellée par Waha le Boucher avec d'immenses portes faites de cornes d'animaux mais que des pillers ont commis le blasphème de les abattre il y a déjà très longtemps.

Porte de Corne dispose d'un point d'eau permanent, ce qui en fait une oasis riche et très fréquentée. De tels havres sont toujours l'enjeu de combats entre les tribus qui désirent posséder leurs terres fertiles. La possession des terres va de pair avec l'obéissance de ses habitants, comme dans la plupart des oasis.

Actuellement, l'oasis abrite un groupe de guérisseurs de Chalana Arroy. Ne pouvant pas être éliminés par les Lunaires de crainte d'une révolte massive, ils ne sont pas inquiétés. Korlmar la Blanche était la grande prêtresse de la Dame Blanche dans la Désolation et elle a mené ses disciples en ce lieu qui héberge un antique lieu saint dédié à une héroïne de son culte. Judicieuse et prudente, arrogante pour certains, elle a offensé les nomades comme les impériaux à plusieurs reprises. Mais personne ne peut nier sa compassion.

LA TOUR DE PIERRE

Cette petite tour construite il y a des siècles est encore intacte. La roche avec laquelle elle a été bâtie, inconnue dans Prax, réfléchit les rayons de Yelm, créant un halo lumineux visible à une grande distance. Les nomades racontent qu'elle est hantée et qu'elle fut autrefois la résidence d'un adepte vampire nommé Nofséral qui a longtemps répandu la terreur dans la région.

En 1616, les mercenaires du duc y ont mené une expédition militaire pour la débarrasser des monteurs de sangliers qui y vivaient. Depuis, elle est à nouveau abandonnée et le duc ne semble pas vouloir s'en servir.

LA VILINAR ET LE RUISSEAU DE BILOS

Ces deux ruisseaux seraient insignifiants dans toute autre région, mais ici, ils apportent la vie et ont un grand intérêt stratégique. La Vilinar émerge de sources souterraines et irrigue tant bien que mal la Faille de Weis avant de rejoindre Zola Fel.

Le ruisseau de Bilos n'est en fait qu'un mince filet d'eau qui descend des montagnes en suivant la brèche de Bilos. Il se tarit parfois pendant plusieurs années.

CORFLOU

Corflou est une petite ville côtière située dans le delta de Zola Fel. Construite il y a peu par les Lunaires près du site de l'ancienne Féroda, elle vit de la pêche et du commerce. Il s'agit surtout d'un point stratégique important puisqu'elle offre un accès à la mer.

Histoire et géographie

HISTOIRE

En 1611, l'année qui suivit la prise de Pavis, l'armée impériale prépara une expédition vers le Sud pour rechercher le site de l'ancienne cité côtière de Féroda. Ingilli fut heureux d'aider les Lunaires car ils payaient un prix correct pour ce travail. Des canards, des newtlings et des hommes travaillèrent pendant toute une saison pour fabriquer des embarcations et des radeaux. À la fin de la saison de la mer, alors que l'eau commençait à se retirer, l'armée se mit en marche.

Bien que l'expédition possédât une carte exacte menant à la cité de Féroda, aucune ruine ne fut découverte car le delta est en constant changement. Les soldats comme les prêtres étaient assaillis par des moustiques géants, et des sangsues affamées. Courageux face à des lances ou à de la magie, les Lunaires reculèrent sous l'assaut incessant des insectes. Au plus fort de la bataille, après que les embarcations en osier eurent été infestées de poux gros comme le pouce, Tolkazzi, le frère d'Ingilli parla haut et fort « *Il m'est difficile de croire* » dit-il, « *que ces Lunaires aient conquis tout le monde sec. J'ai parlé à leurs chefs des mauvaises conditions qui existaient ici, et leur ai offert une solution, mais ils ont déclaré que seule leur déesse Rouge pouvait fonder une cité et qu'ils n'attendaient rien de moi. Peut-être que maintenant ils me payeront ce qui m'est dû* ». Et il fut payé, avec des droits de passage pour tous les canaux du delta, des droits de commerce sur les navires qui mouilleraient là, et des droits de pêche sur la côte. En contrepartie, il dut accepter certains rituels lunaires et quelques conditions magiques mineures.

Alors, sur une île dans le delta, Tolkazzi construisit un port pour les Lunaires. Corflou fut nommé d'après le nom de la femme de Tolkazzi, inconnue des historiens sinon par la phrase de son mari : « *Elle corrige toutes mes fautes, m'accompagnant dans la vie et effaçant de mon esprit las le souvenir de mes erreurs* ».

En 1613, Tolkazzi vendit ses droits de marché à Koronius Falabdur, un prêtre lunaire d'Étyries mais il en garda la propriété effective. Avec la plus grande partie du paiement effectué par le marchand, il engagea une prêtresse uz et ses suivants. Ils érigèrent un autel dédié à Gorakiki Libellule sur l'île de Corflou. Peu de temps après, la région pullula de libellules de un à deux mètres de long qui dévorèrent les moustiques. Les newtlings se plaignirent des nouvelles et dangereuses larves de libellule vivant dans les eaux, mais finirent par les manger. Appréciant cet environnement sans insecte, de nombreux Riverains déplacèrent leurs camps et leurs demeures jusqu'à l'îlot.

Plus tard dans la même année, Tolkazzi et Falabdur se rendirent à Pavis où l'alliance commerciale de Corflou reçut ses statuts sous l'autorité du Gouverneur Général. Les deux partenaires devaient percevoir une grande partie des profits annuels, tandis que l'administration de l'alliance commerciale était confiée à une bureaucratie fondée et contrôlée par les Lunaires.

Une enceinte en bois et des bâtiments de pierre furent construits pour abriter les bureaux de l'alliance commerciale et une garnison de la marine fut envoyée pour protéger Corflou des pirates.

Le premier navire marchand vint d'Esrolia, apportant des biens exotiques des pays civilisés de l'occident. Bien que ces marchandises soient très recherchées dans l'Empire, elles auraient pu être transportées ici à un moindre coût par d'autres routes. Cependant, Pavis était un petit marché très demandeur pour ces produits de luxe, et le commerce remonta le fleuve en passant par Corflou.

Durant la saison des tempêtes en 1614, les Pirates Loups visitèrent Corflou. Un seul navire jeta l'ancre dans le canal, mais au lieu d'une horde de pirates, seule une femme descendit à terre et se promena sur le marché. Seul un marchand osa lui adresser la parole, proposant d'échanger tous ses biens pour une place dans son équipage. La femme refusa et repartit sans que le marché ait été pillé alors que les pirates ravageaient la côte. Telle était la pauvreté de la petite colonie à cette époque.

Durant la saison de l'eau en 1615, la dynastie des Falabdur s'éteignit lorsque l'héritier fut maudit en recevant une peau de hyène enchantée d'un nomade inconnu. Il fut forcé de remplir la malédiction d'Issaries et marcha vers sa mort dans le pays des vautours. L'alliance commerciale de Corflou ayant été à peine gênée par la disparition de la lignée de Falabdur, le marché d'Étyries est désormais activé par n'importe quel prêtre de passage plutôt que par un clergé permanent.

En 1618, le Molosse de Corflou bien qu'incomplet fut assemblé et animé. Des fouilles durant les années suivantes permirent de découvrir de nouveaux fragments du colosse datant du deuxième âge.

En 1619, les Lunaires décidèrent d'une attaque navale surprise de la cité esrolienne de Karse depuis Corflou. Durant les deux années qui précédèrent l'assaut, les Lunaires tentèrent de garder secrets les préparatifs de l'opération. Des soldats de la marine et du matériel furent apportés à Corflou sous des prétextes variés jusqu'à ce que la garnison compte 400 hommes et que les entrepôts soient pleins. Deux vaisseaux de guerre et trois transporteurs accostèrent un matin, et les vaisseaux furent chargés d'hommes et de matériel en moins d'une journée. Durant les préparatifs, de nombreux vaisseaux esroliens visitèrent Corflou. Il est remarquable que les Esroliens n'aient eu aucune idée de l'invasion imminente. Tout le crédit en revient aux services de contre-espionnage lunaires.

De nos jours, le petit port vit tant bien que mal du commerce et de la pêche. Tous deux se développent doucement, mais Corflou reste avant tout un poste avancé de l'Empire.

GÉOGRAPHIE

Corflou est bâti sur un « Wens », un des gros rochers émergés de la concession des Eaux douces. Plus d'une douzaine de ces îlots de roche résistante surplombent les marais de vingt à quarante mètres dans le delta de Zola Fel. La palissade et les bâtiments de pierre sont construits sur ce sol surélevé et hors de danger des marées. Les structures construites au-delà de la palissade sont cependant sujettes à des inondations occasionnelles. Le Zola Fel suit différents canaux à travers le delta jusqu'à la mer. Bien que leur cours change parfois, les canaux eux-mêmes restent constants. Corflou jouxte l'un de ces grands canaux permanents, suffisamment profond pour permettre à tous les vaisseaux sinon les plus grands d'accéder aux modestes installations portuaires.

Au-delà de l'embouchure du fleuve, le fond de l'océan s'enfonce précipitamment jusqu'à de grandes profondeurs. Des communautés de ludoch y vivent, mais les contacts entre ceux-ci et les habitants de Corflou se limitent aux visites occasionnelles dans le sanctuaire de Magasta.

Les marées normales varient de six mètres, de la marée haute à la marée basse. Les plus importantes pouvant faire monter le niveau d'eau de dix mètres. De ce fait, une grande partie de Zola Fel est un marais salé sujet à des inondations fréquentes, et les campements ou les résidences permanentes doivent être construites sur des terres hautes. Un certain nombre de petites crêtes formées sur d'anciens bancs de sable et de nombreuses îles boisées dépassent des terres immergées ; c'est là que l'on peut trouver les camps saisonniers des nomades du fleuve et les villages semi-permanents des Riverains. Les bosquets de cyprès sont communs dans des lagons protégés par des digues naturelles. On trouve de même de petits îlots où poussent des pins rabougris. Ces zones de végétation se situent assez loin des canaux du fleuve.

CORFLOU

L'enceinte de la « haute ville » est faite de bois importé du Pays Saint. En son sein, on trouve les bâtiments de pierre de la maison de l'alliance commerciale, la garnison de la marine, le quartier des serviteurs et le manoir de Tolkazzi. Les autres édifices sont construits à partir de bois local. Les grands entrepôts construits en prévision d'un accroissement du commerce restent désespérément vides, les locaux de l'alliance suffisant au stockage des marchandises.

Hors de l'enceinte, les habitations, des huttes de roseaux, sont construites dans le style traditionnel des Riverains locaux. Ces maisons sont peu entretenues, leurs habitants les considérant comme temporaires. Ils dépensent plutôt leur énergie et leur talent sur leurs embarcations peintes de couleurs vives et aux proues richement décorées.

Dans les environs de l'île, on peut trouver un petit nombre d'autres communautés et de maisons privées, profitant de la protection qu'offre le temple de Gorakiki contre les insectes. Les villages riverains sont similaires aux huttes de roseau que l'on trouve sur l'île, si ce n'est que chacune possède son propre ponton flottant alors que les insulaires entretiennent généralement leurs installations en commun. Il reste encore quelques « maisons flottantes », construites sur des radeaux en osier, mais elles tendent à disparaître. L'enceinte de Corflou est une barrière tant physique que sociale. Ceux qui vivent en son sein sont essentiellement lunaires ou originaires de Pavis et se considèrent comme civilisés, les Riverains hors de l'enceinte étant pour eux des barbares primitifs. D'un autre côté, ceux qui vivent de pêche à l'extérieur considèrent que les « civilisés » sont faibles et corrompus et pensent qu'ils seront encore là longtemps après le départ de ces fous. Ironiquement, les rapports sont similaires entre les Riverains de Corflou et ceux qui sont restés dans le marais.

Le Molosse de Corflou

La principale particularité de Corflou est son colosse gigantesque, une statue animée trouvée dans les ruines de Féroda. Cette entité de 72 mètres de haut est vivante et suit les instructions de ses créateurs lunaires avec l'ardeur d'un chiot gigantesque essayant de contenter son maître, d'où son nom de Molosse.

Le département des antiquités recherche activement les parties manquantes. En l'absence de celles-ci, la statue n'est composée que d'une paire de bras reliés à une tête énorme ornée d'un œil unique et d'une bouche gigantesque. La statue, se déplaçant sur ses mains, patrouille dans les environs de Corflou, défendant le delta des invasions et des monstres venus de la mer.

LE MANOIR TOLKAZZI

À l'est de la garnison de la marine se trouve la belle demeure de pierre de la famille Tolkazzi. Celle-ci est encore propriétaire de l'île et détient des intérêts considérables dans l'Alliance Commerciale, mais ils se sont très peu investis dans les affaires de Corflou ou son administration, préférant dépenser leur temps et leur argent dans la cité cosmopolite de Pavis.

LA MAISON DES BATELIERS

Ce petit bâtiment qui héberge l'Association Commerciale de la Rive est situé à proximité du manoir Tolkazzi. C'est ici que les bateliers conduisent leurs affaires. Les clerks qui travaillent dans ces lieux connaissent les programmes de tout le trafic marchand sur le fleuve, et un batelier qui recherche un emploi peut placer son nom sur la liste de service. Une poste est également maintenue en activité.

LES DOCKS

Les seuls vaisseaux que l'on puisse voir mouiller ici sont soit des navires marchands esroliens, soit des vaisseaux de guerre lunaires. Ce qui tend à prouver que Corflou n'était bien qu'une étape dans la conquête de Karse et que l'Empire ne cherche pas vraiment à développer le commerce.

LE VILLAGE RIVERAIN

Environ 600 Riverains vivent autour de Corflou, la moitié vivant dans ce village. Le village en lui-même ressemble à un amas de huttes de roseaux que leurs habitants laissent dépérir avant d'en construire de nouvelles. On y trouve un important marché de poissons, seul lieu fréquenté par les étrangers. La vie y est paisible, bien que la garde lunaire n'y pénètre que rarement. Le village double parfois de volume, notamment lors des jours sacrés de Zola Fel lorsque les Riverains nomades s'y regroupent. À cette occasion, les deux communautés se traitent avec une politesse obséquieuse.

LE VILLAGE NEWTLING

Il se trouve à environ deux cents mètres au nord-ouest de l'île. C'est ici que vivent Sa'ar et la plupart des newtlings adeptes de Zola Fel. Le village est constitué de sortes de « paniers », des constructions sous

marines en osier dans lesquelles vivent les newtlings adultes et les têtards. Elles sont entourées de huttes flottantes, en osier elles aussi dans lesquelles vivent les newtlings bacheliers qui défendent la petite communauté. Il est impossible de s'aventurer dans ce village, de nombreux newtlings armés de tridents interdisant l'accès à quiconque.

LES TEMPLES

Corflou héberge de nombreux temples et autels, principalement dédié aux esprits de l'eau.

Le temple de Zola Fel, au nord de l'île est le plus important, tenu par Sa'ar et de nombreux acolytes, il héberge parfois des prêtres de passage.

L'autel de Magasta, le dieu de la mer, est situé sur un petit îlot à vingt-cinq mètres environ à l'est de Corflou. Des ludoch viennent parfois y déposer des offrandes. Les contacts sont cependant très rares entre les deux communautés bien que les hommes des mers achètent quelquefois du métal.

Le culte des Sept Mères dispose d'un sanctuaire au sein de l'alliance commerciale, tenu par une prêtresse de Deezola. Ce sanctuaire abrite lui-même un autel dédié à Dormal le marin.

L'autel de Gorakiki Libellule tient les insectes à distance de Corflou. Bâti en pierre, il se trouve au bout d'un ponton d'une vingtaine de mètres. Il abrite une prêtresse uz, quelques trolls et des trolliniens qui s'occupent des offices.

Il n'existe dans Corflou aucun autel dédié aux dieux nomades ou aux Porteurs de Lumière.

LES MENACES

Les colonies recèlent de nombreux dangers. Il s'agit d'une zone sauvage qui, bien que peuplée depuis des temps très anciens, a toujours été hostile. L'arrivée de l'Empire a écarté certaines de ces menaces, mais seulement de façon temporaire...

Les tribus

La vallée du fleuve a toujours été pour les nomades de Prax et de la Désolation un lieu de pâture et de pillage important. Bien que la majorité des tribus aient dû se retirer au profit du peuple des monteurs de sables après la bataille de Bouillon de Lune, elles reviennent parfois dans la région pour effectuer des raids. Bien qu'il ne s'agisse pas pour l'instant d'attaques massives, ces incursions n'en restent pas moins une menace constante pour les colons et les Riverains implantés au fil du fleuve.

Les monstres

La région abrite une quantité importante de créatures dangereuses. Ainsi, on peut rencontrer dans les marais quelques dinosaures qui, même s'ils sont pour la plupart herbivores n'en constituent pas moins un danger de par leur taille et le peu d'attention qu'ils portent aux humains.

Il faut aussi mentionner les diverses bandes de broos qui sévissent tant dans les marais que dans les parties reculées des concessions, ou encore les gorps et autres créatures chaotiques que l'on rencontre parfois dans le fleuve et ses environs.

Enfin, bien qu'il s'agisse d'un événement rare, il arrive qu'un monstre marin remonte le fleuve, détruisant embarcations et pontons.

LA GUERRE DES HÉROS

1619: Conquête de Karse (ville côtière du Pays Saint) par une expédition maritime lunaire lancée depuis Corflou.

1620: Attaques répétées du Vomisseur, un terrible monstre marin, sur la Côte des défenseurs. Après une cérémonie dédiée aux puissances aquatiques et à Humakt, le monstre est finalement vaincu par une flotte menée par Barran Tueur de Monstres.

1621: Bataille de Corflou. Embarqué sur le Berceau géant, Garrath Lamevive part à l'aventure sur les mers.

1622: Soulèvement de la population dans la concession des Falaises rouges.

1622: Découverte du trafic de brumia dans la concession de Lokazzi.

1623: Une colonne de dragonewts traverse les concessions et s'arrête plusieurs jours au pied de la Falaise de Cinq Yeux. Elle repart ensuite vers la Désolation.

1623: Départ du Duc Raus pour Pavis.

1623: Une épidémie ravage les concessions et Corflou. Elle aurait été lancée par Muriah. La maladie se répand dans la vallée, jusqu'à Pavis.

1624: Un an jour pour jour après le passage des dragonewts, Krang se met à attaquer tous les centres de population humaine de la région. Les newtlings sont considérés comme des alliés du dragon par la population et de nombreux nids sont décimés.

1624: De retour d'un périple héroïque, Garrath Lamevive quitte les Pirates-Loups et débarque à Corflou avec quelques compagnons. Il s'allie avec le Taureau Blanc et, avec l'aide des nomades, Corflou est libérée des Lunaires.

1625: Incursions massives de nomades, défaite des sables à la bataille de la Porte de Corne. L'armée de Garrath et du Taureau Blanc marche sur Pavis.



PAVIS

GLORANTHA



Au cœur de la Vallée des Berceaux se dresse Pavis, cité de l'Harmonie. Bâtie sur les ruines d'un avant-poste des Érudits de l'Ambigu, la ville aux murailles éternelles fut fondée par le Héros Pavis, un être étrange, mi-elfe mi-homme. Vénéré par les citoyens, le dieu a imposé entre tous une trêve magique et un esprit de tolérance : dans les rues se presse une foule cosmopolite mêlant soldats lunaires et marchands héortiens, chasseurs nomades et espions trölliniens, devins newtlings et aventurières yélorniennes.

La Vallée des Berceaux, du Comté de Pavis jusqu'aux colonies lunaires, est une terre de contrastes et de conflits. Depuis sa conquête par l'Empire lunaire, Pavis est officiellement la capitale du désert de Prax. Mais de nombreuses puissances s'affrontent le long du fleuve Zola Fel : les Lunaires qui veulent imposer leur loi, les Héortiens qui continuent d'adorer Orlanth, les Oasiens qui subissent en silence la loi du plus fort, les Riverains qui semblent n'écouter que la voix du dieu du fleuve, les Yelmaliens du Comté du Soleil et bien d'autres peuples, humains ou non. Les Pavisites, suivant les principes de leur dieu, maintiennent une trêve précaire en mémoire du temps où la Grande Ruine était une ville prospère. Mais à l'ombre des murailles bâties par les géants, l'Histoire coule au rythme du fleuve des Berceaux et la Guerre des Héros va bientôt tout emporter.

Ainsi se présente Pavis, avec ses contradictions fertiles, ses légendes mystérieuses et ses complots occultes. Partez, au fil des pages de ce livre-source, à la découverte de la Vallée des Berceaux et laissez-vous séduire par son ambiance unique, son histoire fantastique et ses peuples fascinants.



Multisim
EDITIONS
Collection
Outre Monde



ISBN : 2-84476-079-1
Prix : 160 FF / 24,39 €

