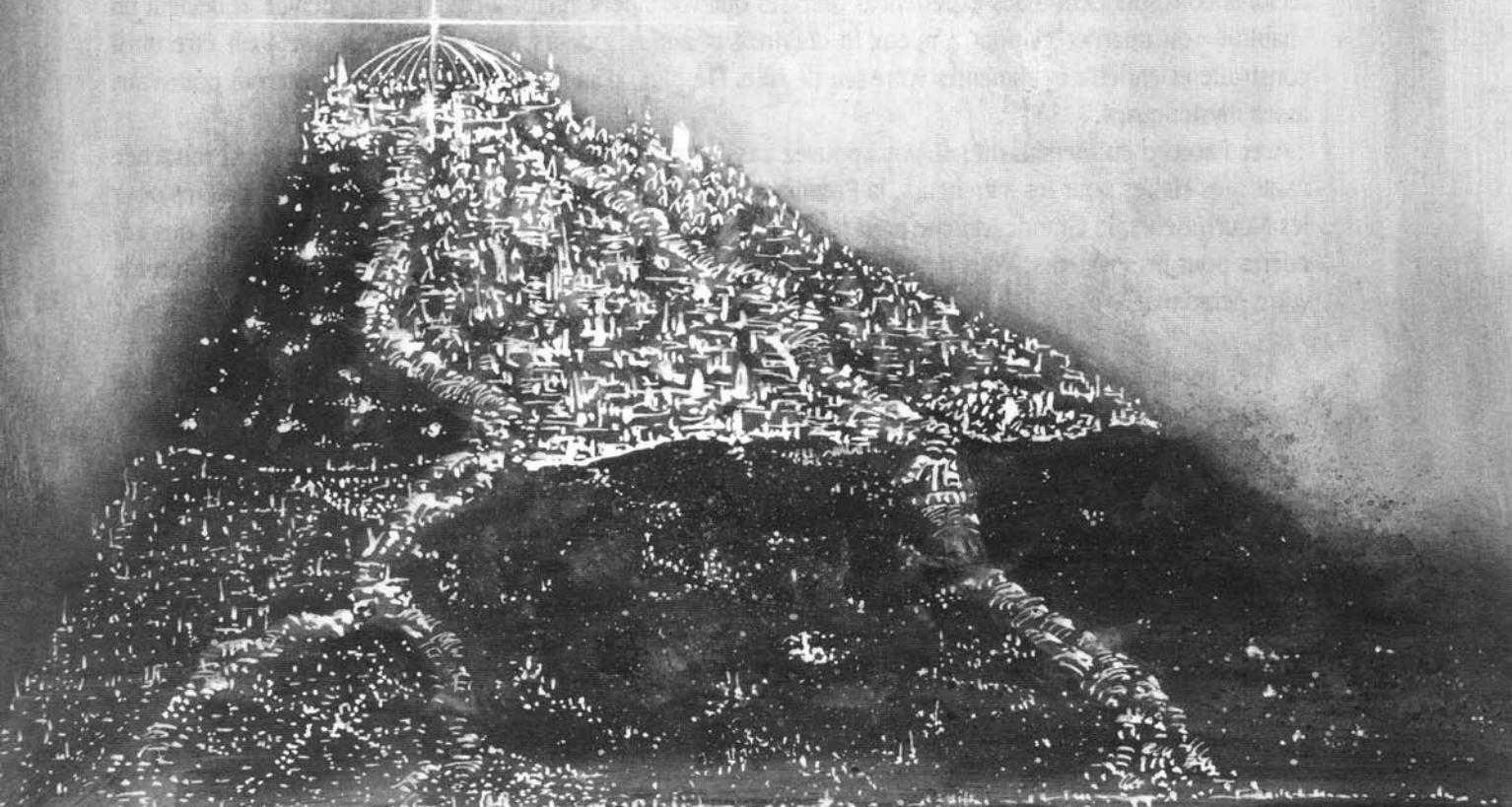


PHÉNICE
Le stallite immortel

DARK EARTH

Livret 3

PHÉNICE



DARK
EARTH



INTRODUCTION

UTILISATION DU LIVRE «PHÉNICE LE STALLITE IMMORTEL»

Livret central pour le début du jeu, «Phénice, le stallite immortel» propose une lecture «interactive».

SI VOUS ETES UN JOUEUR

Le livret s'utilise comme une banque de données consultable selon les besoins du personnage. En tant que joueur, vous devez avant tout lire le premier chapitre de ce livret. Il correspond à la culture commune de presque tous les habitants de Phénice ainsi qu'au savoir de base que connaît votre personnage à l'âge de sa majorité, c'est-à-dire lorsqu'il est défini par le rôle que vous avez choisi.

LA CRÉATION DE VOTRE PERSONNAGE

Pendant la création du personnage, vous avez été dirigé par des numéros de page vers des parties de Phénice (souvent des quartiers). Il vous suffit alors de les lire ainsi que les personnages non-joueurs détaillés. Ces lectures correspondent à des expériences précises que votre personnage a connu dans Phénice. Il devient un «habitué» du quartier et pourra mieux le décrire aux autres joueurs. Une culture urbaine peut être ainsi construite et enrichir et alimenter votre jeu de rôle. De plus, d'autres parties de la ville resteront pour vous assez mystérieuses.

Avec l'accord du Meneur du jeu, vous pouvez aussi survoler la Marche à laquelle votre caste est rattachée : soit : les Haltes pour les marcheurs, la Première Marche pour les fouineurs, les Coulées Nourricières pour les Nourrisseurs, la Grande Marche pour les Bâtisseurs, l'Âtre pour les gardiens de feu et la Marche des Lumières pour les Prôneurs. Vous pouvez aussi étudier la carte. Cette lecture facultative renforce la culture de votre personnage.

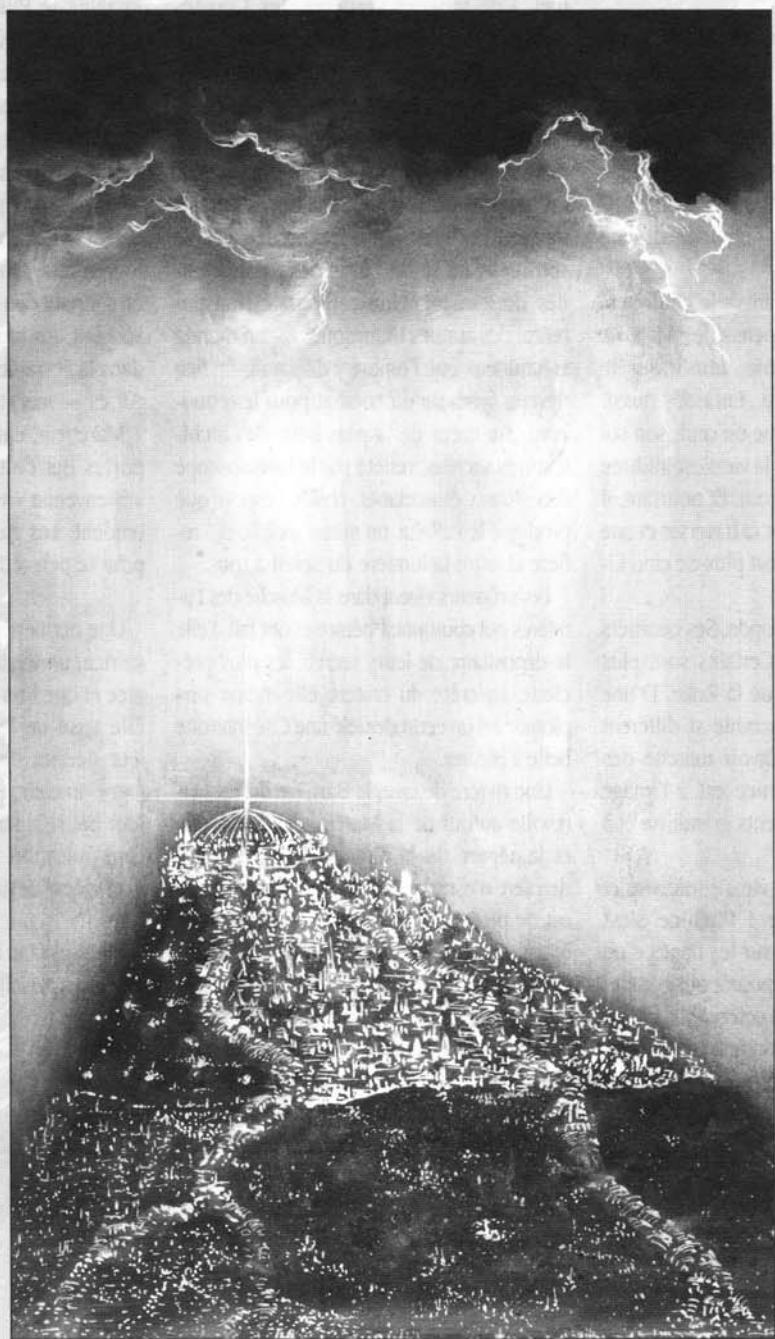
Très important : Si vous ne voulez pas gâcher votre plaisir de joueur, il vous est interdit de lire la partie «Secrets de Phénice» située à la fin du livret.

EN TANT QUE MENEUR DE JEU

Phénice est le livret d'information le plus important pour jouer à Dark Earth. Vous devez le lire après les autres livrets afin de comprendre les allusions faites dans le corps du texte. Vous devez surtout le lire attentivement car vous y développerez vos premières aventures. Chaque quartier, chaque personnage non joueur ont été pensés comme des petits modules, des instantanés que nous vous invitons à développer en scénarios.

De plus, vous disposez à la fin du livret de la partie Secrets qui vous permettront d'animer vos scénarios et de trouver des intrigues pour vos histoires.

À LA DÉCOUVERTE DE PHÉNICE



PHÉNICE

LE STALLITE DE LUMIERE

Phénice s'aperçoit comme un phare, perdu dans l'Obscur sur son haut promontoire rocheux, et s'espère comme un éden lumineux. À plus de cinquante kilomètres, on voit déjà le soleil se glisser sous le Noir Nuage en une colonne de lumière qui semble couver la cité. Aussi large que le stallite, la colonne l'embrace, comme si c'était la montagne qui crachait cette clarté salvatrice — vision miraculeuse frappant le visiteur qui la contemple pour la première fois.

Phénice n'est pas « un » stallite. C'est le plus grand d'entre eux, le modèle et la légende, le plus audacieux des défis lancés aux Ténèbres. Une des merveilles du monde, de celles qui incarnent l'espoir de tout homme qui veut croire en la renaissance d'une civilisation. C'est l'instinct de survie devenu fierté : voilà Phénice.

Deux cent mille habitants : le chiffre est incroyable, presque impensable. Mais ils vivent bien là, ensemble, unis pour le meilleur et pour le pire. Entassés aussi. Phénice est pleine comme un œuf, son sol est creusé de toute part, la vie s'est infiltrée partout, dans chaque recoin. Et pourtant, il faut plusieurs heures pour la traverser et une vie pour la visiter : Elle fait plus de cinq kilomètres de large.

Phénice est une ville monde. Ses quartiers en sont les territoires. Certains sont plus vastes qu'une fière cité de la Roke. D'une Marche à l'autre, tout semble si différent qu'on a l'impression d'avoir marché des jours durant. Mais Phénice est à l'image des survivants, par moments grandiose et à d'autres misérable.

Ici comme ailleurs, la vie s'étoile vite et s'avère souvent fragile : Phénice s'est construite avec courage sur les flancs d'un volcan, un monstre omnipotent qui gronde, vibre et crache parfois sa colère. Mais la foi des habitants en leur destin reste sans faille, une foi capable de pourfendre l'Obscur, une foi qui prend la forme d'une percée

d'azur entre les nuages, celle d'un oiseau bienveillant.

Une immense et haute muraille ceint le volcan. À l'Ouest, le long d'une pente abrupte, les bâtiments s'empilent jusqu'au vertige. La réputation des bâtisseurs de Phénice est légendaire, mais le terrain est instable et reste à la merci des soubresauts et des spasmes de la terre. Jusqu'ici, la foi a dompté le volcan...

À l'est, une dénivellation plus douce permet à de longues verrières, les Coulées Nourricières, d'étendre leurs cultures bien-faisantes. À l'intérieur se trouvent, dit-on, de gigantesques champignonnières gorgées d'humidité, de joyeuses volières et d'immenses jardins suspendus et verdoyants.

Plus près du sommet, aux bords du cratère, la Marche des Lumières accueille l'élite spirituelle du stallite dans des palais inondés de lumière. Une cathédrale transparente, des statues titaniques — un monde si lumineux que l'ombre y disparaît, un lieu devenu symbole du combat pour le renouveau. Au cœur de la plus belle des architectures sacrées, reflété par le kaléidoscope des vitraux étincelants, renait l'espoir que prodigue le FaRaha, un miroir mobile qui reflète et offre la lumière du soleil à tous.

Les prôneurs vivent dans la Marche des Lumières qui couronne Phénice et ont fait d'elle la dépositaire de leurs secrets les plus précieux. La crête du cratère elle-même surplombe tel un écrin dentelé une Cité Interdite belle à pleurer.

Une rivière de lave, la Barrière de Feu, virevolte autour de la Marche des Lumières, et la sépare de la Grande Marche. Cette dernière n'est plus faite de verre : son corps est de pierre et son cœur est de lave. Des bâtisses massives accueillent de profondes mines, d'immenses forges, et une multitude de fabriques. Des pistons, des conduits, des tuyaux la parcourrent pour distribuer chaleur et énergie. Les techniques, les sciences, les savoir-faire s'épanouissent ici — enluminés d'une foi ardente accordée au nouveau monde en gestation. La lave, à ciel ouvert, s'écoule et serpente dans les rues d'un quartier emblématique du stallite.

D'autres sont moins commodes, tel l'étrange Ghetto, fief mystérieux de la diaspora nihone, ou le quartier des Brumes, où vivent dans un éternel brouillard des célestes à la langue coupée.

Dans une enclave, entre les deux Marches, s'enchaîne l'Atre, le fortin des gardiens du feu. Leurs casernes s'appellent redoutes : que les Ténèbres l'entendent et s'en effraient ! Que l'inconnu qui s'immisce en colportant un mal insidieux aperçoive la Tour Aveugle, qu'il imagine le Puits de Rédemption et qu'il s'avance sur le Chemin des Justes !

Mais Phénice n'est pas faite de tristesse. Sous les Remparts de la Grande Marche, d'autres vertiges que ceux de l'architecture promettent un triste sort à l'ennui des corps. Ici, c'est la vie qui s'est installée, grouillante dans les Échafaudages et la bien nommée fourmilière. On s'éreinte aux Assommoirs, on s'étreint dans la Ceinture de Nux... Bien souvent, les fouineurs ne font que survivre dans la Ferraille, la Nouvelle Coulée ou les Affres — mais telle est la loi de l'existence.

Marcheur, entend le nom d'une des trois portes qui t'attend au sein de la plèbe : « Bienvenue » te dit-elle. Trois Haltes t'attendent. Les gardiens du feu t'y arrêteront pour te permettre de te reposer...

Une dernière chose : il est une longue cicatrice, un territoire vierge qui lacère Phénice et que l'on nomme Coulée Spirituelle. Elle tisse un lien entre les phéniciens et leur permet de faire corps avec la montagne au cours d'immenses cérémonies qui font battre à l'unisson le cœur du stallite. Une pulsation sourde et puissante issue d'un volcan désireux d'épandre sa lumière...

Mais est-ce là l'unique vérité ? Toute flamme n'a-t-elle pas une ombre ?

LA RELIGION DE PHÉNICE

LE CULTE DE PHÉNIX

Comme la plupart des stallites, Phénice s'est organisée autour d'une religion solaire dont le dieu unique est Solaar. L'ensemble des textes en constituant les piliers serait l'œuvre d'un héros fondateur, une incarnation du Soleil dont les exploits et les épreuves ont permis à Phénice de s'élever sur un volcan. Le culte du Phénix est une religion de dépassement de soi, de don à la communauté pour perpétuer l'œuvre du Héros ; il prône les vertus du courage, de la volonté et de l'espoir en un futur meilleur. Même si la population intègre diversement ces enseignements, Phénice s'affirme comme l'un des stallites majeurs de Sombre-Terre.

LE MYTHE FONDATEUR

« Lorsque les Ténèbres s'abattirent sur le monde, Solaar rassembla ses forces pour sauver l'humanité. À un enfant, il donna sa puissance et son pouvoir pour mener l'humanité vers Sa Lumière. Écoutez son chemin des Cieux à la Terre, des Ténèbres à la Lumière, de la Chair à l'Essence... »

Le Fils de Solaar était un enfant humain habité par la puissance du Soleil. Doué d'un immense pouvoir, il dut d'abord prendre conscience de son rôle cosmique et maîtriser ses pouvoirs avant d'accomplir son destin. En cela, il fut assisté d'un sage, Myrkahn, qui était le Maître des Oiseaux et qui guida le héros dans son initiation et ses épreuves.

« Lorsque le jour fut venu pour le Fils de Solaar d'accomplir sa destinée, Myrkahn lui montra le chemin du mont Vulc. Armé de l'Épée de Cristal et du Bouclier de Lumière, il pénétra dans les entrailles de la terre brûlante où dormait Nux la Dévoreuse, l'amante de l'Apocalypse. »

Après de nombreux exploits, le Fils de Solaar et Myrkahn accomplirent le miracle qui devait donner naissance à Phénice, le stal-

lite Élu. En s'enfonçant seul au cœur des Ténèbres de la terre meurtrie, le héros cherchait Nux, son pendant des ténèbres pour l'affronter en un duel titanique. Le monstre disposait de nombreux pièges pour égarer le Fils de Solaar, mais il ne put échapper à l'affrontement qui devait durer cent jours. Alors que le héros repoussait Nux vers le néant, celui-ci se métamorphosa en une femme de grande beauté pour le tenter. Abusé par ces illusions, le héros succomba et s'unit à la Bête. De cet accouplement naquirent sept enfants corrompus par le monstre et condamnés à ne jamais recevoir les Lumières de Solaar. Lui-même déchu, le Fils partagea le désespoir de ses enfants, jusqu'au jour où il se souvint des paroles de Myrkahn. Dès lors, il se consacra à la rédemption de sa descendance en lui enseignant son savoir. Un seul de ses enfants rejeta sa parole et resta auprès de Nux. Le jour arriva où le Fils de Solaar sut que l'heure d'affronter son destin était arrivée. Pour éviter de succomber de nouveau, il se creva les yeux et s'extirpa du domaine de Nux, guidé par les Oiseaux de Myrkahn. Son ascension terminée, le héros trouva Nux et son rejeton dominant les forges infernales de Vulc, sûrs de leur règne éternel. Alors, le héros se précipita dans le gouffre en entraînant dans sa chute les deux monstres.

« Par ce geste, il purgea la terre de la semence maudite de Nux. Par son sacrifice, il apaisa Vulc pour en faire une source de Vie. Alors Solaar lui offrit le Salut et son âme flamboyante émergea pour se déployer en un magnifique Phénix qui s'éleva pour rejoindre son père. Dans son ascension, il baigna ses six enfants pour les purifier et leur montrer le chemin du salut. »

Le Fils de Solaar est devenu le Phénix qui déchira le Noir Nuage pour que les rayons de Solaar baignent les descendants de son fils. D'abord égarés, ils furent visités par les Oiseaux de Myrkahn qui leur montrèrent le chemin. Ainsi commença l'histoire de Phénice, sur les flancs de Vulc dompté et sous

la lumière de leur dieu. Élus de Solaar, ils voueront leurs vies à continuer l'œuvre de leur père pour connaître eux aussi l'Ascension et enfin le rejoindre. Mais les ténèbres sont toujours présentes... Phénice est un havre d'où jaillira la lumière qui redonnera la vie à la terre. En attendant ce jour, les enfants de Phénix devront à leur tour affronter les rejetons de la Nuit, guidés par un nouveau fils de Solaar nourri et fortifié par tous ceux qui auront accompli leur ascension.

LE DOGME

Le Culte du Phénix se considère dépositaire des enseignements du fils de Solaar dont les phéniciens sont les héritiers. Les hauts faits de ce héros fondateur connu sous le nom de Fils de Solaar ou de Phénix sont rapportés dans un interminable rouleau de rueg conservé dans la Marche des Lumières. C'est à partir de ce trésor que les prêcheurs ont bâti le dogme de leur culte. Leurs breviaires ne sont que des commentaires et des fragments de l'Ascension de Phénix.

Les prêcheurs se réclament du sage Myrkahn et veulent leur vie à enseigner son témoignage à chaque habitant de Phénice. Leur credo s'articule autour de l'idée d'Ascension au moment de la mort — une Ascension ne pouvant se produire qu'à condition d'avoir suivi les traces du Phénix. Pour mener à bien leur tâche, les prêcheurs sont assistés par les Gardiens du Feu, protecteurs de la vie et de la lumière. Les Meilleurs sont les Élus de cette caste ; leur tâche est de protéger l'œuvre des Fils de Phénix.

Pour rejoindre le cœur de Solaar, les phéniciens doivent donc se purifier continuellement à l'occasion de rites d'ablutions et de grâces rendues à Solaar, mais ils doivent surtout se montrer les dignes héritiers de son Fils dans leurs actes. La lutte contre les Ténèbres, les démonstrations de courage et la solidarité pour le bien du stallite sont ainsi les principales valeurs des croyants.

Outre un calendrier rythmé par des fêtes sacrées, les adorateurs du Phénix sont libres d'assister aux cérémonies des prêcheurs ou de pratiquer de manière isolée des rituels. Tout habitant de Phénice est considéré comme un enfant de Phénix et se voit ainsi

remettre à l'occasion de son passage à l'âge adulte un Cristal, symbole d'un fragment de la mythique épée du héros fondateur. Ce signe greffé sur sa peau ne le quitte qu'à son mort ou lorsqu'il est banni. À la fin de sa vie, celui qui a suivi les enseignements de Phénice peut accomplir son Ascension, guidés par les oiseaux, considérés comme sacrés dans Phénice.

LE CLERGÉ

Hommes et femmes peuvent vouer leur vie à Phénice. L'apprentissage commence à douze ans. À son issue, les novices sont ordonnés « frather » ou « sorore » et deviennent les

messagers du Fils de Solaar. À ce stade, un prôneur peut être désigné comme pather pour devenir officiant au sein de la Marche des Lumières ou dans une chapelle. Avec l'âge et la sagesse, on peut enfin devenir pather superiore. Les progressions ultérieures demandent par contre des relations et un certain goût pour les intrigues. En effet, le clergé du Phénix est dirigé par un conseil de sept Révérés portant le titre de Luxore, élus par les pather superiores. La dernière pierre à cette pyramide n'est autre que le Pontifer, lui-même désigné par les Luxore. Sa fonction est sacrée, mais sa fonction est essentiellement représentative, puisque les affaires du Culte sont entièrement entre les mains des Luxore.

L'IMPLANTATION DU CULTE

La majeure partie des prôneurs réside dans la Marche des Lumières où l'on trouve

d'innombrables sanctuaires et basiliques. D'autre part, chaque quartier abrite au moins une chapelle où officie un pather. Ces lieux de culte sont traditionnellement bâtis autour de fumerolles et de petits cônes volcaniques d'où s'échappent de lourdes volutes de fumée autour desquelles volent des oiseaux en quête de chaleur et de courants ascendants. Cela dit, l'explosion urbaine de la Première Marche n'a pas permis une implantation toujours traditionnelle des chapelles. Dans ces quartiers, on peut aussi bien trouver une chapelle classique qu'un abri construit en sous-sol dans un dédale de maison branlantes. Malgré ces difficultés d'implantation, les prôneurs s'acharnent à renforcer leur présence dans les bas quartiers du stallite pour ne pas couper les fouineurs des enseignements du Culte.

L'HISTOIRE DU STALLITE

Les Cendres, ou la conquête de la fertilité (années 0 — 40/population : moins de 2 000 habitants).

Au lendemain du Grand Cataclysme, plusieurs facteurs favorisèrent l'établissement d'une communauté humaine sur les flancs à priori dangereux du volcan. Il y avait là des survivants décidés, dont plusieurs scientifiques de haut niveau. Et un homme, un individu d'exception qui semblait avoir percé certains secrets, proposait une morale pour ce monde désenchanté. Il y avait surtout cette trouée dans les nuages, qui laissait apparaître le soleil et qui confirmait les dires du disciple de Solaar. Les premiers travaux de la petite communauté furent de purifier l'eau et de filtrer la neige grisâtre. Les survivants reconquirent ainsi les terres fertiles du volcan. Lentement, jour après jour, Phénice prenait forme derrière des fortifications de fortune, tantôt assaillie par des

vagabonds affamés, tantôt rejoints par des émigrants attirés par la lumière chaleureuse du soleil. Les épreuves furent nombreuses, interminables. Le découragement succédait aux disettes, les familles étaient décimées par le froid, la maladie ou les attaques-éclairs de créatures monstrueuses et mauvaises. Pire : Phénice venait à peine d'émerger des ténèbres qu'un sursaut du volcan l'ensevelit sous ses cendres, figeant à jamais de nombreux habitants dans des postures effarées. Une petite partie de ce « mausolée », sculpté par la volonté du volcan, a survécu jusqu'à aujourd'hui, et reste comme un témoignage des souffrances endurées par les fondateurs.

La Soumission de la pierre (40-100/population : 2 000 à 10 000 habitants).

Le souvenir de quelques techniques de l'Avant, lié à une solide dose d'improvisation, permit l'édition de premières maisons et d'une petite citadelle fortifiée sur les hauteurs du volcan. L'hostilité de l'environ-

nement, la terreur de l'Obscur et la peur engendrée par les créatures de la nuit favorisèrent l'instauration d'une morale religieuse et militaire extrêmement stricte. La soumission à l'ordre était le prix à payer pour la survie dans ce bastion accroché aux flancs d'une montagne de feu.

L'Âge de Fer et l'Automne Pourpre (100-180/population : 10 000 à 60 000 habitants).

Petit à petit, la légende de Phénice parcourut les terres désolées et rallia les espoirs des populations environnantes. Les immigrants arrivaient parfois par centaines, alors que dans les foyers des fratries de douze enfants devenaient communes. La structure sociale de Phénice, avec ses cinq castes et sa collectivisation des ressources, s'imposa à peu près à cette époque. Les bâtisseurs ouvrirent des mines, créèrent des forges et commencèrent à mieux exploiter l'énergie et les richesses du volcan. Ils commencèrent l'édition des Remparts, qui aujourd'hui séparent la Première Marche de la Grande Marche. Mais l'essor de Phénice n'augurait pas de temps plus doux. Malgré les générations déjà sacrifiées, la pression morale restait forte : on continuait à vivre, non pas pour soi, mais pour ses petits enfants — et dans l'espoir de l'éradication des Ténèbres. Les

lois se durcissaient au fur et à mesure des besoins des bâtisseurs. Les gardiens du feu veillaient dans les mines et sur les chantiers... D'importantes vagues d'immigration mirent le feu aux poudres. Certains s'adaptèrent difficilement aux règles du stallite et s'enfuirent après en avoir pillé les maigres réserves. Les nourrisseurs voyaient leurs récoltes et leurs stocks sans cesse menacés par les nouveaux venus ainsi que par le froid et la vermine. Plusieurs années durant, ils ne proposèrent aux basses castes que des champignons... Le temps de la révolte était venue. L'Automne Pourpre survint vraisemblablement 155 ans après la fondation du stallite : seules les cultures orales et populaires ont gardé trace de l'événement, l'histoire officielle ne le mentionnant jamais. Les prêcheurs, trop gras, et les gardiens du feu, trop violents, réglèrent d'abord la crise en bannissant les fouineurs et les prôneurs les plus revendicatifs. La situation s'envenima et dégénéra en un conflit armé et dévastateur. Malgré une répression pugnace, malgré la famine qui s'installait par endroits, la balance commençait à peser du côté des plus nombreux... Les prêcheurs, dans une cérémonie habilement mise en scène, réussirent alors un miracle : ils réveillèrent le volcan, sans pour autant déclencher une éruption. Leur pouvoir fut totalement et définitivement réaffirmé. Ils apparurent au peuple parés d'étranges casques brillants et de costumes scintillants. Pour la caste dominante du stallite, une nouvelle ère commençait : les dogmes étaient devenus de véritables croyances et les « mystères » (d'habiles scénographies utilisant des rebuts de l'Avant) se multipliaient au cœur des chapelles.

L'Ere du Verre (180-240/population : 60 000 à 120 000 habitants).

Les bâtisseurs maîtrisaient désormais la fabrication du verre : la construction des serres qui s'ensuivit annonça une prospérité nouvelle. Phénice s'étendit encore sous la protection de la Grande Muraille dont la construction dura vingt ans. Le terrain conquis était plus plat et donc moins hostile. Le pouvoir des prêcheurs fut partiellement remis en cause, cette fois par les bâtisseurs et les nourrisseurs. Ils se savaient être les rouages essentiels de la ville, et une nouvelle répartition du pouvoir leur semblait nécessaire pour développer le stallite avec intelligence et pragmatisme. Ils rê-

vèrent d'une révolution de palais... Elle fut tuée dans l'œuf par la poigne de fer des gardiens du feu. Disposés aux points clefs de la ville, ils emprisonnèrent et bannirent les agitateurs les moins utiles — c'est-à-dire disposant de peu de savoir-faire. La construction de la grandiose Marche des Lumières, à la place de l'ancien bourg originel, l'installation du FaRaha, furent la traduction symbolique de cette affirmation du pouvoir.

La Révolution de la Vapeur (240-300/population : environ 200 000 habitants).

Les machines à vapeur firent entrer Phénice dans une nouvelle ère. La Grande Marche fut reconstruite ; on y intégra un réseau d'évacuation des eaux, un système d'éclairage au gaz et des ascenseurs à vapeur. Disposant d'une énergie ponctuellement applicable, les bâtisseurs firent d'impressionnantes progrès et gagnèrent en rapidité autant qu'en précision. De nouvelles mesures de sécurité furent imposées suite au grand éboulement qui, sur le flanc ouest, fit plusieurs milliers de morts en 279. La société phénicienne connut alors une mutation sans égale, mutation qui se traduisit jusque dans les modes de pensées. L'explosion démographique fut accompagnée d'une amélioration importante des techniques agricoles, par des projets éducatifs et par la construction de premiers grands ensembles collectifs dans la Première Marche (ces derniers chantiers furent pour la plupart abandonnés). Le pouvoir fut enfin partagé (juste après l'éboulement), et les gardiens du feu acquirent une certaine autonomie par rapport aux prêcheurs.

Aujourd'hui...

Les menaces du monde extérieur s'estompent peut-être trop pour les phéniciens, moins solidaires que par le passé. Le ciment moral se fissure chaque jour un peu plus, alors que les dysfonctionnements politiques se multiplient. Le système de répartition des logements et de la nourriture est couramment détourné aux profits des familles ou des proches des puissants. Les impôts — qui se comptent en années de travail et en enfants sacrifiés — reposent sur une administration aveugle, d'autant plus partielle que la culture est essentiellement orale. Le travail des bâtisseurs cristallise assez bien l'époque : de jeunes antéquaires partent en

quête des technologies perdues de l'Avant, et réclament l'accès aux archives et aux « objets rituels » des prêcheurs. Des inventeurs défendent une philosophie, une idée de la science qui, associées à leurs découvertes, pourraient bien remettre en cause le pouvoir des prêcheurs. Ces derniers réagissent avec méfiance et violence face aux trublions qui n'hésitent pas à inviter à leur tables des ferrailleurs ou des marcheurs... La réaction est d'autant plus forte qu'en quelques décennies, les modes de vies et les repères ont profondément changé dans le stallite. L'apparition d'une monnaie quasi officielle, le Lux, est symptomatique de ces multiples remises en cause. Les prêcheurs sont conscients des changements en cours. Ils y voient les signes de leur possible déclin politique. La foi reste toujours extrêmement vivace dans Phénice et sa légitimité s'inscrit en lettres d'azur dans le ciel dégagé qui surmonte le stallite... Mais il faudrait à présent un projet expansionniste pour fédérer, occuper et canaliser les phéniciens. Les marcheurs, semaine après semaine, leur apportent peut-être la solution. Les nouvelles de l'est sont mauvaises. Les stallites y sont assiégés par des hordes issues de l'Obscur...

LA SOCIÉTÉ

La vie phénicienne possède bien des visages, selon le quartier dans lequel on réside et la caste à laquelle on appartient. Phénice est si grande que rares sont ceux qui en connaissent tous les recoins. Le plus souvent, les habitants privilégient leur vie de quartier à de hasardeuses excursions. Les populations sont de fait plutôt homogènes, et un véritable fossé culturel sépare, par exemple, les prôneurs installés au bord du cratère des fouineurs, relégués au pied du volcan. Ces derniers sont évidemment bien plus nombreux (on compte dans Phénice plus de cent mille fouineurs pour moins de cinq mille prôneurs). Au fil de la description des quartiers vous trouverez au hasard des personnages, et des lieux, des situations de plus en plus exceptionnelles, des communautés de plus en plus restreintes, selon la hauteur de la Marche et de la caste associée. L'échelle de rareté s'allie dans Phénice à l'ascension du volcan.

Au-delà de tout particularisme, voici d'abord tout ce qui fait la vie quotidienne du stallite — tout ce qui rend Phénice si différente et si vivante aux yeux des étrangers.

LE PLAN

Tous les cinq ans, nourrisseurs, bâtisseurs, gardiens et prôneurs se réunissent dans le Palais du Plan pour édicter ou refondre des lois, pour décider des nouveaux chantiers, répartir la force de travail et les quelques machines. C'est en fait à ce moment que se partagent les richesses collectives de la ville. Six mois durant, chaque groupe essaye de convaincre et d'influencer l'autre en complotant des alliances ou en défendant sa cause. La décision finale revient évidemment aux prôneurs, dont les desseins sont parfois complexes. Le conseil des sept Révérés prend en charge les décisions urgentes et importantes, laissant les préoccupations plus communes (répartition des logements, de la nourriture etc.) à la charge à l'administration.

DROITS & DEVOIRS

Phénice, à l'origine, ne possédait pas de monnaie. Non par ignorance du système monétaire, mais bien par choix, les prôneurs se sont maintes fois opposés à l'idée de monnaie, n'y voyant qu'un facteur de troubles. Les matières premières, les bâtiments, les ressources humaines et les idées sont un bien commun. En échange du travail de l'un ou de plusieurs des membres de la famille, les phéniciens sont nourris, logés et protégés. Mais la situation est ambiguë : certains se sentent réquisitionnés plus qu'employés, et les punitions infligées par la justice, en présentant le travail comme une sanction, compliquent la situation. Le système n'est pas sans faille : la distribution de la nourriture, sur les Places des Mercis à l'entrée des coulées nourricières, ainsi que l'attribution des logements favorisent bien sûr les hautes castes. Les fouineurs ne travaillent pas tous, loin de là, et sont relégués à des tâches ingrates qui ne leurs procurent souvent que l'accès à des baraquements provisoires. Chez les fouineurs toujours, les vieux et les malades ne peuvent compter que sur leurs proches. Femmes et enfants sont par contre plus choyés par les nourrisseurs, qui leurs donnent en priorité les restes, et proposent quoi qu'il arrive une ration de survie, une soupe populaire pour les innombrables démunis.

LE TROC

Tout se troque et s'échange dans Phénice, sous un porche, dans le quartier des faiseurs (dont les caves et les entrepôts regorgent d'objets négociables, en plus de ce qu'ils fabriquent), ou sur les marchés qui s'établissent à proximité des Remparts. Des mesures de référence existent pour faciliter le troc, mais elles varient selon les époques et les pénuries, et très vite, le troc devient trafic. L'eau potable et le kiff, par exemple, qui sont fournis par les nourrisseurs, ont aussi leur marché noir. Certains quartiers ont mis en place ce qu'on pourrait appeler une économie solidaire. On échange des services contre des objets, on aide à remplir le grenier commun, tout cela sous l'œil des an-

cien et d'une mémoire (voir ci-dessous), qui rappellent à chacun sa dette ou son avoir.

LES COCHES

De nombreuses personnes sont poussées à s'endetter pour survivre. Elles doivent des services, ou des objets, dont la valeur est estimée par le créancier... On en arrive même à troquer des dettes devenues abusivement héréditaires, alors que les gardiens du feu contrôlent fort peu ce qui est du ressort économique, autrement dit du racket. La coche est un système d'endettement courant pour les repas, les boissons ou les dépenses courantes. C'est un bâton de pierre jaunâtre qu'on entaille, par exemple, à chaque verre servi. Si l'on est inconnu du maître des lieux, on peut laisser sur la coche la trace de son cristal (voir ci-dessous).

LES LUX

Pendant plus de deux siècles, Phénice a ainsi survécu, solidaire et portée par un élan commun. Mais la ville est aujourd'hui immense, et depuis la révolution de la vapeur, plus rien n'est simple. Des monnaies parallèles sont apparues, d'abord localisées dans certains quartiers. Puis l'une d'entre elles — celle de la Ceinture de Nux — s'est petit à petit généralisée, notamment au contact des marcheurs qui l'ont introduite. Il s'agit du lux, de petits objets luminescents d'origine minérale ou animale. La valeur d'un lux se calcule à partir de son éclat, de la lumière qu'il émet. Les plus communs permettent de bien vivre — pour un fouineur — une journée durant. La monnaie phénicienne est à l'origine un objet qui se troque comme les autres, mais dont l'utilité est indéniable. Par sa fonction — éclairer —, le lux possède une valeur intrinsèque qui le fait demeurer rare. Et c'est bien parce qu'il est source de lumière, que le lux a pu s'imposer chez les prôneurs. Actuellement, Phénice est en train de vivre sa révolution fiduciaire. Le système de troc, de répartition des biens publics, côtoie désormais une propriété privée de plus en plus manifeste. Selon les quartiers et leurs activités, le

lux est partout ou encore curieusement absent. Pas vraiment légal, le lux est pourtant utilisé sans remords par les bâtisseurs et les gardiens du feu. De nouvelles formes de corruption apparaissent. Certains bâtisseurs réussissent à faire payer des loyers, de financer ainsi leurs constructions... Les nourrisseurs servent encore la soupe populaire, mais pour combien de temps ? Les législateurs s'avouent pour l'instant dépassés, et craignent une réaction violente des prêcheurs, qui voient d'un mauvais œil l'apparition d'autres puissants en Phénice. Certains arguent qu'on ne sait combien de temps les lux brilleront, et qu'un marcheur, du jour au lendemain, peut déstabiliser toute la nouvelle économie en arrivant avec un chariot de lux. Mais déjà, partout, les phéniciens s'approprient des biens qui ne leur appartiennent pas et commencent à revendre des biens publics...

LES MÉMOIRES

Des figures clefs du stallite permettent de régenter cette cacophonie des échanges : ce sont les mémoires, des gardiens de la parole donnée. Dès leur plus jeune âge, ces phéniciens respectés sont formés à « visualiser une architecture mentale » dans laquelle ils rangent informations et souvenirs — un système mnémotechnique infaillible qui les fait servir de témoins dans les transactions commerciales et politiques, lors des pactes ou des mariages. Il existe plusieurs écoles, qui structurent différemment la mémoire et les associations d'idées. Certains des mondes mentaux ainsi structurés sont si riches que les mémoires sont souvent aussi d'habiles conteurs. Leur organisation en école permet parfois la transmission des savoirs de mémoire à mémoire, quand l'un d'entre eux sent sa mort venir : cela évite l'annulation des dettes et des promesses. Les mémoires ne mentent jamais... si ce n'est parfois par omission, notamment dans les affaires politiques et lors de la constitution du Plan. Leur statut en fait aussi d'efficaces colporteurs de « on dit », de réputations et de rumeurs. Les prêcheurs, les castes, tous les groupes d'influences s'en servent comme des héritiers pour distiller des informations plus ou moins vraies. Reste que lors des transactions, jamais leur parole n'a été prise en défaut. Loin des préoccupations politiques, les mémoires sont plutôt des sages qui mettent leurs étonnantes facultés au service de la communauté. La plupart sont

sédentaires, et conseillent fréquemment les gens de leur quartier.

LES RÉSEAUX

Phénice est une ville de trafics, le premier d'entre eux étant le troc officiel. C'est aussi une ville d'influences, de pressions et de rapports de forces politiques. Partout, on retrouve des communautés d'intérêts qui prennent la forme de réseaux, de confréries chez les bâtisseurs, de syndicats chez les fouineurs. Les groupes officieux sont encore mieux organisés, qu'ils soient de type révolutionnaires, ou qu'il s'agisse de diasporas. Dans l'Âtre, les nombreux corps d'élite, les fraternités de guerriers d'exception sont symptomatiques de cette logique. On ne cerne vraiment le stallite qu'à travers les intérêts divergents défendus par ces groupes, en sachant que l'équilibre actuel peut-être à tout moment remis en cause par une alliance.

L'ÉDUCATION

Les enfants commencent à être réellement pris en compte vers l'âge de sept ans, une fois que leur survie semble plus certaine. La mortalité infantile est telle qu'aucun prénom n'est attribué avant l'âge de trois ou quatre ans. Les prêcheurs disposent de classes, puis de séminaires. On y traite avant tout de théologie, mais l'architecture, l'agronomie, certaines sciences et la politique y sont de plus en plus enseignées. Dans les autres castes, la famille assure l'éducation, parfois avec l'aide des anciens. Une minorité seulement sait compter, encore moins de célestes savent écrire. L'école est dans la rue et les petits métiers s'apprennent sur le tas. Les bâtisseurs et les nourrisseurs choisissent des apprentis vers huit ans, soit par amitié ou intérêt envers les parents, soit pour les talents de l'enfant. Deux ans durant, ils travaillent gratuitement, avant d'être pris en charge et d'apporter des avantages à leurs familles. Les orphelins, les délinquants, et ceux qui le désirent, peuvent vers douze ans rejoindre les gardiens du feu pour apprendre les armes, la morale et la discipline.

L'ASCENSION SOCIALE

Les opportunités de rejoindre une autre caste quand on est fouineur sont en fait assez nombreuses... du moins pour les plus intelligents ou les plus débrouillards d'entre eux. Hors des systèmes d'apprentissage ou

d'endoctrinement, le bagou, la séduction, l'imagination font des miracles dans cette ville jeune, où les hommes meurent tôt en laissant leur place.

LA JUSTICE

Elle est rendue par les gardiens du feu, dont la parole vaut vérité, sous l'œil vigilant des prêcheurs. Pour tous les crimes, les comparutions sont presque immédiates : après avoir été arrêtés, les délinquants sont conduits dans la Tour Aveugle (dans l'Âtre), avant d'être menés au Palais de Justice. Il existe trois sortes de peines, et les jugements dépendent de la gravité du crime, des besoins des chantiers et de la volonté de briser les velléités de l'accusé

— Les piloris. Considérant qu'elle assure tous les besoins des célestes, la société phénicienne punit très sévèrement le vol, et encore plus le vol de nourriture. Surpris en flagrant délit, le phénicien se voit condamner à recevoir de nombreux coups de fouet ou de bâton.

— Les travaux forcés. Les voleurs récidivistes (au bout de quatre ou cinq judgments), les violeurs, les meurtriers, sont condamnés à des travaux forcés dans les mines ou les chantiers. Les peines varient entre quelques semaines et vingt ans.

— Le bannissement. Il équivaut à la peine de mort. Être exclu du stallite, c'est aussi avoir renié Solaar, et la honte resurgit sur toute la famille du banni. Les meurtres les plus abominables, les conspirations contre Phénice, l'introduction sans l'accord des gardiens du feu d'êtres ou d'éléments étrangers venus de l'Obscur, sont ainsi punis. Le bannissement est rituel, et a lieu une fois par an (voir les fêtes religieuses).

Il n'y a ni peine de mort (par respect pour la vie), ni — théoriquement — prison (la nourriture est trop précieuse), mais il arrive souvent aux gardiens du feu d'appliquer une justice expéditive, dans la rue, lors des flagrants délits. Combien de voleurs sont morts sous une épée trop lourde ? Combien de Phéniciens ont disparu, emmenés par

les contreux, gardiens du feu aux pratiques et aux raisons secrètes ? De même, les outrages et les blasphèmes ne sont pas jugés : ils se règlent souvent sur place, par une sévère rossée.

Évidemment, le système des castes ne rend pas tous les phéniciens égaux devant la loi. Des lois qui sont souvent empreintes de morale religieuse, et qui ignorent de nombreux délits liés au commerce, à la corruption et à

la propriété. Les trouvailles des antéquaires sont ainsi régulièrement saisies pour les prêneurs, au nom des « menaces que représentent les choses venues de l'Obscur » et de lois qui datant d'au moins un siècle.

Si les témoignages des mémoires ou des gardiens du feu ne souffrent aucun doute, ceux, spontanés, en faveur de l'accusé sont plus rares. S'il advenait que de tels récits ne corroborent pas le jugement définitif, les témoins venus plaider se retrouveraient à leur tour jugés. Les gardiens du feu, en cas de délit constaté et décreté par leur hiérarchie, sont consignés dans le Puits de Rédemption.

LE CRISTAL

Un cristal est greffé à chaque phénicien à l'âge de la puberté, ou aux immigrés lors de leur adoption dans le stallite. Le cristal permet de comptabiliser les phéniciens, et de les identifier. La détention ou le vol de cristal est puni par le bannissement (suite au grand éboulement, de nombreux cristaux ont été perdus de vue par les gardiens du feu...). À la mort d'un phénicien, les prêneurs retirent le cristal et libèrent l'âme. Dans la Marche des Lumières, le rituel est accompagné d'un lâcher d'oiseau, censé emporter l'âme du défunt aux cieux. Les oiseaux sont sacrés : les tuer ou les manger constitue un terrible blasphème.

LA VIE QUOTIDIENNE

LA SÉCURITÉ

Comparé à l'Obscur, Phénice est un bienheureux havre de paix : la violence n'y est qu'humaine et fait écho aux dérèglements du système — intrinsèquement brutal et génératrice de troubles. Les gardiens du feu répondent aux innombrables exactions perpétrées soit avec la bienveillance et la compassion que leur ont appris les prêneurs dont ils sont le bras, soit, de plus en plus souvent, avec un instinct répressif. Les émeutes sont matées sans pitié, la police secrète des contreux agit avec impunité de façon expéditive... Mais les gardiens savent aussi intervenir rapidement lors d'incendies, et — c'est bien plus courant — lors d'éboulements. Les soubresauts du volcan sont assez rares mais ravageurs, d'autant que le sous-sol de Phénice est un vrai gruyère. Le FaRaha est souvent dirigé sur les zones sensibles. Une corne de brume est actionnée en cas d'alerte, et un tocsin situé dans l'Âtre rythme à heure fixe la vie phénicienne.

LA SANTÉ

Il n'y a aucun médecin dans Phénice. Tout juste trouve-t-on à la Foire des biens portants, près de la coulée nourricière de l'Amicale, des nourrisseurs qui prodiguent les premiers soins et qui essayent de prévenir les épidémies. Les prêneurs auraient soi-disant de puissants guérisseurs... La maladie ronge les corps, et chaque jour passé dans le stallite vous présente son lot de malades, d'estropiés et de visages livides. Prenez garde à ce qui vous entoure, et comptez les corps meurtris. Les maladies mentales, nombreuses en réaction à la violence du monde, sont totalement ignorées, et les fous errent dans les rues sans compassion aucune.

LA CRASSE

LE BRUIT ET L'ODEUR

Sale. Phénice est sale, malgré les mendians qui charrient les ordures pour s'en nourrir ou les revendre. Elle pue aussi : le soufre ou la charogne de rat, les excréments ou la moisissure. Les maladies infectieuses prolifèrent dans les taudis et se propagent avec les puces et les poux. L'hygiène est plus que douteuse et personne ne se lave, d'autant que l'eau purifiée est rare. On ne compte

qu'un hammam dans tout Phénice... De quoi expliquer, en partie, la forte mortalité infantile et la faible espérance de vie. Enfin, Phénice est bruyante : il y a les sons rauques qui émanent du volcan, mais aussi les grincements des machineries et les cris des quartiers surpeuplés. Le silence est un luxe rare.

LE FROID

Il y a deux saisons à Phénice : celle du Frige, un hiver rude, et celle du Souffle, plus clémence. Malgré la présence du soleil et de la force surnaturelle qui chasse les nuages, le stallite, balayé par les vents, n'est pas à l'abri des intempéries. Ainsi Phénice est-elle une bonne partie de l'année recouverte d'une couche de neige grise, souvent acide et corrosive. Plusieurs parties de la Marche des prêneurs et de la Grande Marche sont régulièrement déblayées, ainsi que les serres des nourrisseurs. Ces derniers redoutent plus particulièrement les tempêtes et leurs cortèges de grêlons noirs qui ravagent les verreries. De grandes vagues de froid ont été à de nombreuses reprises meurtrières. Le gel est un ennemi encore plus perfide : il fissure les fondations des bâtiments, ruine les récoltes, et menace les canalisations de vapeur, d'eau ou de gaz du stallite. L'isolation des constructions est loin d'être parfaite, tout comme l'étanchéité des habits des vêtements : les matières premières manquent toujours, et les vêtements se rapiè-

cent immuablement. Les costumes sont avant tout fonctionnels, même si, forcément, la reconnaissance sociale doit s'exprimer d'une façon ou d'une autre — par exemple, dans des broderies de fils de cuivre qui dessinent les armatures de vêtements faits sur mesure.

LA LUMIERE ET LA CHALEUR

La lumière est un luxe, dès lors que les plus hauts édifices projettent leur ombre sur ceux d'en dessous. De tous temps, la lumière a été la charge des gardiens du feu. La nuit, lors de leurs rondes, ils allument les braseros, fournissent les torchères et l'huile combustible pour les réverbères de la Grande Marche et de la Marche des Lumières — non sans risque tant l'unique gazoduc peut s'avérer défaillant et générer des explosions. La situation dans la Première Marche est plus chaotique, et ce n'est que par endroit que les gardiens du feu s'occupent encore de fournir aux habitants la lumière dont ils ont besoin. La nuit, Phénice sombre dans l'obscurité, et peu de gens quittent leur habitation. Le soleil est réellement vénéré, à travers mille petites coutumes et saluts, ne serait-ce que parce qu'il réchauffe concrètement les corps... et qu'il rassure les âmes. On s'inquiète, chaque matin, de ne pas le voir réapparaître. Il faut aussi mentionner le FaRaha, cet immense miroir mobile installé au-dessus du cratère, qui permet d'éclairer tel un projecteur, chaque quartier de Phénice.

LES TRANSPORTS

Phénice est faite d'escaliers, de traverses et de ponts. On monte, on descend perpétuellement, presque toujours à pied. Quelques ours, quelques ânes, permettent de transporter les objets toujours trop pesants : il n'y a pas de bois à Phénice, et la pierre, même basaltique, finit par peser lourd. Les gardiens, dans l'urgence, dévalent la Coulée Spirituelle sur des luges, et les potentiats empruntent des chaises à porteurs. De Marche en Marche, la circulation est contrôlée, surtout la nuit : l'habit fait alors le moine.

LES FETES RELIGIEUSES

Elles rythment la vie phénicienne, qui ne connaît pas vraiment de saison. Longtemps suivies par tous, elles ne sont pas obligatoires, mais restent très populaires.

— Le Jour des bannis. Chaque année, les bannis, avant d'être expulsés, sont enchaînés et traînés tout le long de la Coulée Spirituelle, jusqu'à la porte est. La foule les conspuie, les lapide ou se délecte du spectacle : les bannis sont recouverts d'une graisse qui attire de nombreux oiseaux, lesquels tentent de picorer leurs chairs.

— La Montée au ciel. Dans une procession immense, la quasi-totalité des phéniciens entreprend la montée de la Coulée Spirituelle jusqu'aux portes de la Marche des Lumières. L'épreuve, très physique, est l'occasion d'une remise en cause des plus anciens : ne pas réussir l'ascension est un signe de vieillesse.

— Le Gras. Cinq jours durant, avant le Temps de Nux, une grande fête est organisée au début du Souffle. Les nourrisseurs viennent leurs réserves, et fournissent de quoi s'enivrer. Les gardiens du feu se mettent même partiellement en retrait. Symboliquement, la fête représente l'entrée du chaos dans Phénice. Politiquement, c'est aussi un moyen de réduire la pression sociale.

— Le Temps de Nux. Le Gras est immédiatement suivi de vingt-huit jours de jeûne partiel et d'abstinence sexuelle, dont les prôneurs sont exemptés. Un couvre-feu est imposé, annoncé par une corne de brume plaintive. Tous les enfants nés neuf mois après le temps de Nux sont considérés comme corrompus. Leur majorité acquise, ils deviennent des parias et ne survivent qu'en se prostituant de manière illégale... Seul recours : les prôneurs peuvent les purifier, et les inclure dans un collège de courtisans qui se trouve dans la Marche des Lumières.

— L'Éveil de Phénice. C'est la plus impressionnante des cérémonies : les prôneurs réveillent le volcan, qui se met à gronder, à fumer, à cracher parfois une épaisse couche de cendres. Puis les prôneurs le maîtrisent et le rendorment.

— Les jours fériés. On en compte trois par semaine environ, répartis dans un calendrier graphique de façon anarchique. Ce ne sont pas vraiment trois jours de repos : pour les prôneurs, des astreintes sont associées, et pour les autres il faut encore faire la queue devant chez les nourrisseurs ou s'occuper

du troc. Les gardiens du feu, tout comme les mineurs et les prôleurs ont des cadences de travail plus soutenues, et n'ont qu'un jour de repos hebdomadaire.

— La triade des masques. Seule fête non religieuse, la triade des masques est un carnaval intense qui se déroule sur 3 jours. Cette fête est issue d'une très vieille tradition qui s'installa au tout début de l'histoire du stallite avec la venue de nouveaux arrivants en provenance de ce qu'ils appelaient Venice. Durant ces trois journées fantaisques, les habitants de Phénice revêtent des très beaux masques fabriqués spécialement pour chaque individu. Ces masques leur permettent de commettre toute sorte d'actes illégaux et licencieux. En particulier, ils peuvent commettre des sacrilèges vis-à-vis des chapelles des prôneurs et des foyers des gardiens de feu. Certains célestes exerçant le pouvoir se retrouvent plus bas que les plus misérables des fouineurs et inversement, des fouineurs peuvent se faire servir comme des maîtres. Ces moments de folies permettent à cette ville de libérer une grande partie de ses tensions sociales. Tous les participants à cette fête en sont conscients et à la fin de la triade, ils reprennent leur place sociale et politique, libérés des pressions du groupe. Cette fête possède une caractéristique étrange : elle n'a pas de date fixée dans l'année. Elle semble naître de nulle part. La rumeur enflé, petit à petit, des masques apparaissent et puis soudainement la joie et la fureur explosent dans les rues et les pentes de Phénice. Des centaines de masques parcourent le stallite molestant les célestes qui ne participent pas aux réjouissances. Cette fête n'a toutefois lieu qu'une seule fois durant l'année.

LES LOISIRS

Hors la Marche des Lumières, l'expression des arts est rare. La musique est quand même présente, mais elle est le fait d'amateurs. Par contre, on joue, on parle à l'occasion des combats organisés dans la Ceinture de Nux, ou lors des joutes plus officielles dans le Brasier de la Grande Marche. Les jeux d'enfants sont souvent des

jeux d'équilibres, ou des jeux cruels... comme l'est la vie. Les rares jouets émanent des mémoires, qui s'amusent à fabriquer des casse-tête logiques pour repérer les enfants talentueux et logiques. Le cirque d'Orchaoz, au tréfonds de la Première Marche a aussi belle réputation, malgré la peur qu'en-gendre ses spectateurs... Le vin n'existe pas, mais l'alcool est répandu. Il est fabriqué à partir de champignons, de rueg, et de toutes les plantes qui veulent bien se prêter à la distillation. Les nourrisseurs font le meilleur alcool, mais des dizaines d'alam-bics plus ou moins clandestins produisent des gnôles fortement alcoolisées, qui laissent parfois des traces irréversibles, notamment chez les clients du quartier des Assommoirs... Les nourrisseurs distribuent aussi (et un trafic s'en suit) une résine nommée kiff, qui se fume rapidement et qui apaise les douleurs en même temps qu'elle évacue les soucis. Lors des périodes de tension sociale, elle est brusquement très facile à trouver. Enfin, il y existerait dans le mystérieux ghetto oriental, une drogue fascinante et mortelle, l'opiate.

LA LIBERTÉ L'AUTORITÉ & LE RESPECT

La pression sociale est extrêmement forte dans Phénice, et ne se relâche jamais. Il faut pour survivre se tuer à la tâche, et payer son dû au stallite, tout en observant de loin les privilégiés. Il faut supporter le poids du passé, la valorisation incessante des hauts faits des gardiens du feu et des prôneurs. Il faut également se résigner à la normalité de sa caste et modeler sa pensée sur les dogmes officiels. Les libertés de pensée comme de mouvement sont limitées, mais c'est dit-on le prix à payer pour la survie. Même partir semble interdit : on est obligé de remettre son cristal. Et cette phrase, terrible, mille fois entendues : « Va dans l'Obscur, tu y seras sûrement mieux ! ».

Les femmes, par contre, sont respectées, admises partout, malgré une polygamie courante : c'est ne voir que l'apparence des choses que de croire qu'il s'agit là d'une soumission. Les dogmes s'assouplissent aussi. Au quotidien, les phéniciens semblent convaincus de leur foi, et apprécient la tutelle des prôneurs, même si ceux-ci tardent à réaffirmer leur rôle de guide, au risque de laisser les bâtisseurs prendre goût à la liberté. En tout cas, les innombrables chappelles installées sur des fumerolles volcaniques, presque à chaque coin de rue, ne désenfilent pas. Solaar est aimé, vénéré et remercié quotidiennement. Quand aux gardiens du feu, ils sont encore ressentis comme des protecteurs... presque partout.

LES PHÉNICIENS ENTRE EUX

Les marcheurs se plaignent souvent d'un travers de Phénice : on y parle trop. Le stallite est plein de bavardages, dans les innombrables conseils ou réunions qui s'y tiennent, dans la propagation de la rumeur et du ragot, dans les interminables palabres qui accompagnent chaque troc. L'écriture étant quasi-inexistante, la tradition aussi est orale.

C'est aussi une ville de fraternité, malgré sa violence apparente. Une morale existe et un distinguo clair — peut-être trop — entre le bien et le mal est enseigné aux enfants. La famille a sa place, et les couples se forment dès la puberté, par affinités, rarement par intérêts. Mais la structure familiale n'est pas rigide : les femmes, en partie émancipées, peuvent parfois prendre des amants, alors que les hommes sont volontiers polygames. Les enfants, eux, sont presque sacrés. Ils sont en tout cas fêtés et espérés. La contraception est de toute façon empirique et une famille nombreuse assure une vie plus douce, et une survie plus longue. Les enfants tra-vailtent tôt... autant en avoir beaucoup.

La fragilité de la vie explique cette non-chalance du sentiment. On meurt si vite, si jeune et si facilement à Phénice ! La mort est prise avec indolence et naturel, et les disparitions, bien que toujours douloureuses, sont communes.

À Phénice, les couleurs de peau n'ont guère d'importance, et le ressentiment xénophobe ne s'exprime qu'envers les mar-

cheurs. Combien de fois a-t-on réclamé la nourriture distribuée dans les Haltes... Une autre fracture, plus dure, voit le jour entre certains jeunes fouineurs et le reste du stallite. Haineux, cyniques, à bout, exclus, ils réagissent violemment au non-avenir qu'on leur propose. Leur argot exprime ce fossé culturel, tout comme le ton de la voix exprime la caste. Plus on crie au lieu de parler, plus on semble pauvre. La situation inquiète — notamment les gardiens du feu —, d'autant que Phénice est une ville jeune, très jeune, aux repères anciens.

SUPERSTITIONS & RUMEURS

Sans relais d'information, ni moyen de communication, Phénice fait la part belle aux rumeurs, aux superstitions... et aux réputations, tout aussi bien pour les hommes que pour les lieux. C'est une mécanique de la terreur et de l'exagération qui conduit parfois aux plus incontrôlables délires collectifs. Chaque rumeur véhicule en fait une angoisse spécifique. La mort du mythique grand prôneur, par exemple, s'accompagne inévitablement d'une catastrophe : et si le volcan se réveillait ? Un convoi de nourriture est volontairement contaminé, une maladie extrêmement contagieuse tue en quelques heures : ce sont tous les trafics de Phénice qui prennent une couleur nouvelle. On se lacère rituellement les lignes de la main, et c'est l'oppression du système des castes qu'on tente d'évacuer. Des enfants sont enlevés, des femmes disparaissent : c'est l'omniprésence de la mort qui se traduit ainsi. On arrache les ombres des phéniciens qui en déperissent : c'est la morale cette fois qui est mise en doute. Il n'est pas rare quand on blesse un rat de voir le lendemain un homme lui aussi blessé... C'est la peur de l'Obscur et des mutations ténébreuses qui rejouillit. Phénice, terre de fantasmes, de rêves et de terreurs.

UN TOUR D'HORIZON

Phénice est certes le stallite le plus massif et le plus important de toute la Roke, mais le voyageur ne doit pas se laisser gagner par le découragement. Muni de quelques éclaircissements, il se familiarisera plus aisément avec la logique parfois pernicieuse de sa structure, et en appréciera pleinement les subtilités les plus discrètes. Comme la société phénicienne comporte cinq castes, le stallite lui-même possède cinq « étages », cinq secteurs distincts qui s'étagent sur les flancs du volcan — des quartiers les plus pauvres aux monuments les plus prestigieux. Ce sont, dans l'ordre, la première Marche des fouineurs, les coulées des nourrisseurs, la Grande Marche des bâtisseurs, l'Âtre des gardiens du feu et la Marche des Lumières des prôneurs — auxquels on ajoute parfois les « abords » de Phénice et les Haltes qui en bordent les entrées. Une précision au sujet des coulées : elles partent du sommet du volcan et en descendent les pentes jusqu'aux bases de la cité, au cœur de la première Marche. Ne pouvant être considérées comme un quartier à part entière, elles sont arbitrairement placées entre la Première et la Grande Marche, malgré (ou en raison) du rôle important que jouent les nourrisseurs dans la société phénicienne. Qu'on ne s'y trompe pas : à l'exception de la Citadelle Lumineuse, dont certaines portions restent réservées à l'élite, le stallite phénicien n'est pas cloisonné, et ses habitants sont libres de se rendre où bon leur semble. En pratique toutefois, la plupart préfèrent vivre à proximité de leur lieu de travail, et se cantonnent d'eux-mêmes aux quartiers que la tradition leur attribue. La société phénicienne est peut-être moins permissive qu'elle ne veut bien se l'avouer...

LES ABORDS

Commençons notre visite par les Abords — des lieux réputés dangereux, que les marcheurs parcourent à vive allure. Lorsque la lumière du stallite se fait toute proche, les voyageurs savent qu'ils touchent au but, mais n'en abandonnent pas pour autant toute prudence : les accidents ne sont pas

rares, et ce n'est pas un hasard si les Abords servent de terrain de chasse aux familles les plus fortunées et les plus anciennes de Phénice, qui les traversent à l'aide d'une étrange locomotive, les armes à la main. Lieux de légendes funestes et de sombres présages, les Abords sont également le siège des mines, qui prélèvent chaque année un lourd tribut de vie humaines pour alimenter l'appétit dévorant du stallite, et de l'avant-poste de la Faille, peuplé de guerriers taciturnes et méfiants.

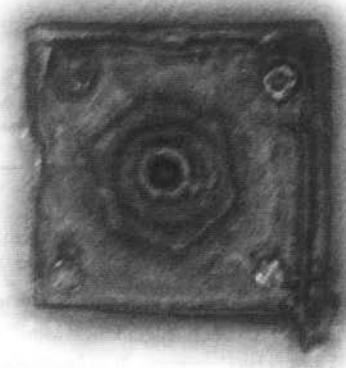
LES HALTES

On entre à Phénice par l'une de ses trois Haltes. Plus que des lieux d'arrivée et de départ, elles sont un vivier de populations exotiques et de légendes vivaces — un lieu de transit où les autorités phéniciennes prennent grand soin de « filtrer » les voyageurs au gré de leurs humeurs paranoïaques. La Halte des Ombres et sa lourde porte de basalte accueille les voyageurs venant du mystérieux continent de Solaria. Elle est célèbre pour son cruel rituel d'exposition, qui interdit parfois à des marcheurs ayant parcouru des centaines de kilomètres l'entrée du stallite et les promet, dépourvus de toute ressource, à une mort presque certaine. La Halte des Lointains, avec ses caravanes de marchands et son bazar grouillant d'une population bigarrée, est sans doute la plus animée des trois. Les phéniciens eux-mêmes aiment à venir flâner dans ses ruelles tortueuses pour goûter l'air du temps. Quant à la Halte nord, où aboutissent des marchands venus de toute la Roke, elle est surtout connue pour son institut cartographique, où peuvent s'admirer des pièces de toute beauté, et sa confrérie de passeurs — des marcheurs aguerris qui seuls, prétendent-ils, peuvent garantir le succès d'une expédition.

LA PREMIERE MARCHE

Sans vous en être rendu compte, vous voilà déjà arrivé au cœur de la Première Marche, le secteur le plus peuplé, le plus bruyant, le plus sale, le plus animé et le plus hétéroclite de tout Phénice. Sans doute voudrez-vous commencer votre visite par

l'incroyable quartier des Libres-Tours dont on vous a tant vanté la bizarrerie, avec ses étranges enseignes lumineuses, héritées des technologies de l'Avant. On n'ose penser à ce qui se passerait si le volcan venait à se réveiller : sans doute ces tours, qui ne semblent déjà tenir debout que par miracle, seraient-elles les premières à s'effondrer ? Les habitants n'en ont cure, en tous cas, tout occupés qu'ils sont à se livrer bataille, au mépris des lois phéniciennes. Peut-être faut-il voir dans l'apparente fragilité de ces tours une métaphore de l'instabilité politique qui règne dans ce quartier, aussi passionnant que dangereux. À vos risques et périls... Si vous voulez vous remettre de vos émotions, c'est vers l'Assommoir qu'il faudra diriger vos pas — un lieu de débauche, semé de cabarets et de tripots plus ou moins recommandables, dans les brumes desquels certains praticiens de Phénice n'hésitent pas à venir se perdre. La Ceinture de Nux peut lui être comparé, si ce n'est qu'elle est certainement plus dangereuse encore. Prenez garde qu'abrutis par les vapeurs de l'alcool de rue, vous ne succombiez aux coups de poignard d'un malandrin embusqué dans quelque sombre ruelle ! Pourquoi ne pas errer plutôt aux abords du quartier des Affres, de sinistre mémoire ? C'est ici que s'est jouée l'une des plus brûlantes tragédies de Phénice. Jetez donc un œil au mausolée et vous comprendrez tout — la mort, la lave, les hurlements de terreur. Plus amusante, la Pente et ses airgonauts audacieux saura vous séduire, et vous tremblerez comme tous les Phéniciens en regardant ces courageux inventeurs s'élancer sur leurs étranges machines volantes, bravant le vide et les vents capricieux. Dans le même ordre d'idée, vous pourrez flâner aux alentours des Échafaudages, un quartier presque suspendu, aux petites maisons pittoresques et charmantes. Autant ne retenir de la première Marche que cette impression de poésie et de légèreté si vous voulez garder de Phénice une image idéalisée. Les Écharpes Pourpres, qui appartenaient autrefois à la Grande Marche, restent un quartier ambigu et parfois infréquentable. D'étranges syndicats corporatistes — une autre curiosité politique — s'y livrent une guerre d'in-



fluence sans merci. Difficile par contre d'accorder à la Nouvelle Coulée le nom de quartier, tant cette zone sinistre s'apparente plus à un gigantesque dépotoir qu'à un authentique lieu de vie. Impossible enfin de passer sous silence la gigantesque Ferraille, un dépotoir titanique dans lequel règne un vacarme infernal, produit par les tôles froides, pilées et concassées qui viennent s'y échouer, célèbre également pour son cirque ambulant qui se déplace de dépotoir en dépotoir... et la terrible Fourmilière, labyrinthe chaotique à l'ambiance malsaine et aux secrets plus sombres que la nuit.

LES COULÉES **NOURRICIERES**

Telles des veines gorgées de vie, les coulées remontent les flancs du volcan jusqu'aux hauteurs de la Marche des Lumières, charriant dans la moite chaleur de leurs serres l'un des biens les plus précieux de Phénice : la nourriture. Il existe trois « véritables » coulées nourricières et une coulée dite « spirituelle » que l'on considère appartenir à la Marche des Lumières. Divisées en bocages, les coulées permettent la culture et l'élevage et sont entretenues par les nourrisseurs. La coulée de la Fourche, qui partage en deux la Ceinture de Nux, est l'une des plus isolationnistes. On accuse les nourrisseurs qui y travaillent de rationner les habitants de Phénice, mais quel intérêt auraient-ils donc à le faire ? Trois des bocages de la Fourche sont consacrés à la culture du rueg dont, outre des fibres très résistantes, certains tirent un alcool fort prisé des classes les plus basses. La Première coulée, qui est aussi la plus ancienne, est placée sous la coupe de neuf pasteurs aux velléités expansionnistes devenues célèbres. Estimant que les coulées ne suffiront bientôt plus à fournir au stallite sa subsistance, ces hommes prônent la colonisation des stallites voisins : un point de vue compréhensible, mais encore fort contesté. La

troisième coulée est sans doute la plus généreuse. Coulée de l'Amicale. Ne porte-t-elle pas bien son nom ? En outre, il s'agit sans doute de la plus jolie et de la plus typique des trois coulées, avec ses places des mercis — des marchés où la nourriture, pour une fois, abonde — et son funiculaire, parcourant la longue travée centrale qui la creuse.

LA GRANDE MARCHE

Poursuivons notre progression et abordons maintenant la Grande Marche, moins peuplée, moins dangereuse et moins bruyante que la première, et peuplée de personnages brillants, intéressantes et inventifs. Voici d'abord le Domaine, quartier administratif mais prestigieux où réside le pouvoir de la Grande Marche. Malgré son côté solennel, le Domaine n'est dénué ni d'intérêt, ni de prouesses architecturales — témoin le fameux Palais du Plan, massif et prétentieux, ou le splendide beffroi — sans doute l'édifice le plus élevé de Phénice, aux proportions harmonieuses. Attardons-nous à présent dans le quartier de la Chapelle, pittoresque et joyeux, peuplé d'inventeurs et d'artistes de toutes sortes. Peut-être vous arrêterez-vous un moment à l'Auberge du Fou Volant pour écouter leurs fameux récits ? Peut-être préférerez-vous vous aventurer dans le mystérieux Ghetto Oriental, le seul endroit véritablement dangereux de la Grande Marche, refuge de la diaspora nipponne dont les membres vivent repliés sur leurs souvenirs ? À moins que vous ne décidiez de prendre votre temps et de parcourir les petites ruelles du quartier des Laves, avec ses fameuses fontaines et son arène bien connue, où vous attend l'un des plus étonnantes spectacles que peut vous offrir Phénice. Il faut également évoquer les Trouées, une zone industrielle pleine d'effervescence où le curieux, s'il ne craint pas de s'égarer dans les galeries minières qui trouent la montagne, peut venir « prendre le pouls » du volcan et observer les mineurs au travail — spectacle aussi dangereux que fascinant. Le quartier de la Chapelle n'est pas le seul repaire d'inventeurs de cette Marche riche en esprits fertiles : allez donc faire un tour dans l'Inventorium, peuplé de scientifiques étranges et souvent plongé dans une incroyable effervescence (vous en profiterez pour admirer l'étonnant palais arachnéen) ou dans le quartier des Faiseurs,

désordonné, où des hordes d'inventeurs inventent des mécanismes et des machines avant même que vous ayez pu penser leur existence, dans un désordre des plus réjouissant ! Vous pourrez terminer votre visite de façon apaisante en vous rendant dans le quartier des Brumes, toujours plongé, comme son nom l'indique, dans un brouillard épais comme la poix, et célèbre pour son château d'eau et son aqueduc. Ne manquez pas non plus de rendre hommage à l'une plus célèbres familles de Phénice — les Cascatelle, dont les frasques théâtrales et légendaires confinent désormais au folklore. Et jetez donc un œil aux curieuses Closseries, dont les maisons sur pilotis semblent flotter au-dessus des brumes dans un calme presque surnaturel : vous en reviendrez pensif et rêveur, mais aussi plein d'une énergie nouvelle.

L'ÂTRE

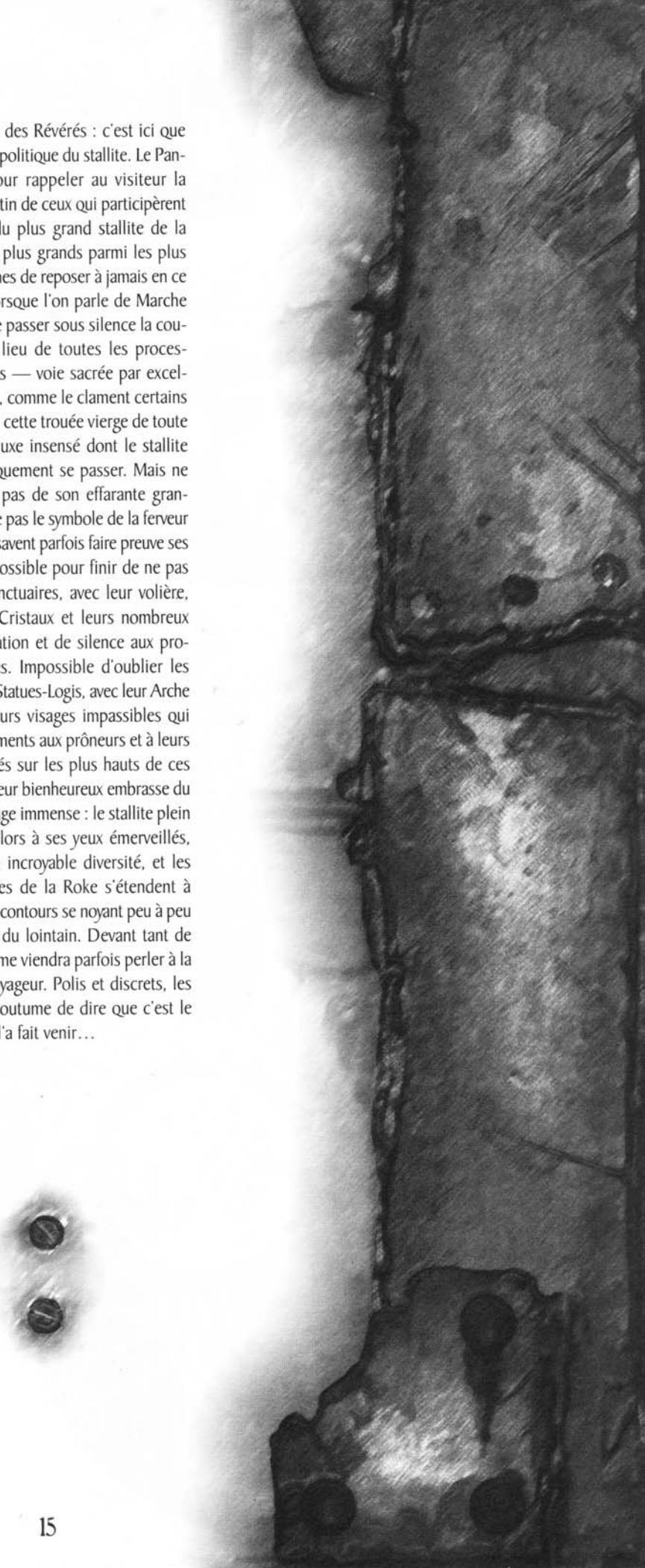
Plus qu'un véritable quartier, l'Âtre s'apparente à une gigantesque forteresse, imposante et majestueuse, symbole d'autorité et de respect. Outre les Foyers, que l'on trouve dans presque tous les quartiers de Phénice et les différentes enceintes (la Grande Muraille, qui abrite de nombreuses casernes, et les Remparts sculptés de somptueux bas-reliefs qui séparent la première de la Grande Marche), l'autorité des gardiens du feu s'étend à de nombreux édifices. La Tour Aveugle, le plus célèbre d'entre eux peut-être, est le quartier général de la milice phénicienne. Il surplombe l'étonnant Palais de Justice, une incroyable sphère blanche rattachée à la terre par un terrible pont escarpé, qui impose peur et respect dans les cœurs. On pourrait en dire autant du fameux Puits de la Rédemption, un véritable gouffre parcouru d'un escalier en spirale qui fait office de prison officielle, mais l'Âtre est également connu pour ses

quatre redoutes. Celle des Guetteurs, avec son dôme amovible, est sans doute la plus typique de toutes. Elle abrite la célèbre compagnie 14, chargée d'éteindre les incendies, et comporte en outre un chenil où sont soignés plusieurs cerbères. La redoute des blasonnés, avec ses vieilles familles, semble vivre dans une autre époque — avec ses codes oubliés et ses manières compassées. Les phéniciens font montre d'une certaine affection pour les vieux guerriers de cette redoute, mais une nouvelle génération pousse ces vieux grognards vers la sortie. La redoute des huileurs, forteresse de pierre aux larges baies vitrées, accueille les ingénieurs de l'armée, qui travaillent sur d'étranges machines de guerre. Ses premiers habitants s'occupaient du feu : aujourd'hui, c'est toujours de feu dont il est question... mais de celui des armes. La redoute des Saint-Vorle, pour finir, abrite un corps d'élite et une manufacture de grenades. La discipline inflexible qui y règne est emblématique d'un quartier dont dépend la sécurité du stallite tout entier.

LA MARCHE DES LUMIERES

Sacrée, silencieuse, onirique, merveilleuse, telle est la Marche des Lumières. Aucun qualificatif ne suffirait à chanter sa beauté, et le voyageur qui finit la visite de Phénice en montant vers elle ne peut s'empêcher de pousser un soupir d'admiration et de plénitude : c'est là, comprend-il, que bat le véritable cœur du stallite. C'est là qu'est son âme. Malheureusement, il est très douteux que ce même voyageur puisse jamais contempler la beauté du Cercle de Feu et de la Cité Interdite, offerte comme un calice à la sauvage beauté du volcan, avec la corolle de ses douze ponts lumineux, son palais suspendu, miracle d'équilibre et d'harmonie, et son Fa-Raha impérial, symbole de lumière éternelle, dont les voyageurs aperçoivent la lumière à des dizaines de kilomètres à la ronde... Mais il pourra se consoler en déambulant dans la Galerie du Souvenir et en revivant au rythme de ses fresques et de ses icônes. Peut-être le laissera-t-on errer dans les grands halls de la bibliothèque et compulsler ses ouvrages pleins d'un antique savoir ? Peut-être préférera-t-il le calme paisible de la splendide cathédrale — lieu de lumière et de beauté figurant un phénix — animal mythique symbole de Phénice ? Levons les yeux

vers les Chaires des Révérés : c'est ici que siège le pouvoir politique du stallite. Le Panthéon est là pour rappeler au visiteur la grandeur du destin de ceux qui participèrent à l'édification du plus grand stallite de la Roke. Seuls les plus grands parmi les plus grands sont dignes de reposer à jamais en ce lieu. Difficile lorsque l'on parle de Marche des Lumières de passer sous silence la coulée spirituelle, lieu de toutes les processions religieuses — voie sacrée par excellence. Il est vrai, comme le clamant certains phéniciens, que cette trouée vierge de toute culture est un luxe insensé dont le stallite pourrait théoriquement se passer. Mais ne participe-t-elle pas de son effarante grandeur ? N'est-elle pas le symbole de la ferveur religieuse dont savent parfois faire preuve ses habitants ? Impossible pour finir de ne pas évoquer les Sanctuaires, avec leur volière, leur Salle des Cristaux et leurs nombreux lieux de méditation et de silence aux proportions idéales. Impossible d'oublier les extraordinaires Statues-Logis, avec leur Arche cristalline et leurs visages impassibles qui servent de logements aux prôneurs et à leurs familles. Perchés sur les plus hauts de ces édifices, le visiteur bienheureux embrasse du regard un paysage immense : le stallite plein de vie s'offre alors à ses yeux émerveillés, dans toute son incroyable diversité, et les plaines désolées de la Roke s'étendent à l'infini — leurs contours se noyant peu à peu dans la brume du lointain. Devant tant de beauté, une larme viendra parfois perler à la paupière du voyageur. Polis et discrets, les prôneurs ont coutume de dire que c'est le vent glacé qui l'a fait venir...



LES ABORDS

LES MINES

Phénice ne peut pas compter uniquement sur les ressources qui sont contenues au sein du volcan. Si les bâtisseurs ont ouvert de nombreuses mines dans l'enceinte du stallite, d'autres ont du se créer dans les Abords de Phénice. À l'origine, on confia leur exploitation à des colons, en majorité des gardiens du feu, car ils étaient les seuls à pouvoir assurer la sécurité de ces nouvelles mines. Petit à petit, les Abords phéniciens ont été rendus plus sûrs et ce dans un rayon de dix kilomètres autour du stallite. Des patrouilles de vigilants renforcées par des tours de guet permettent désormais de prévenir le danger, même si cela n'empêche pas toujours des créatures isolées de se glisser au travers du « cordon ». Quoi qu'il en soit, les mines ont pu prospérer et s'enfoncer, chaque année, plus profondément. On extrait en grande partie du fer, de la pierre, du plomb, du cuivre et du zinc et en petites quantités, de l'argent, de l'or et de l'ardoise au gré des découvertes des filons.

LES MINIERS DES ABORDS

Chaque matin, aux portes de la Halte des Lointains, des contremaîtres bâtisseurs engagent les fouineurs qui travailleront à la mine. Les trois-quarts de ces ouvriers sont engagés régulièrement mais le dernier quart fluctue en raison des explosions, des éboulements et des maladies. Les contremaîtres et les miniers gagnent en lente procession les différentes mines où des vigilants armés jusqu'aux dents montent la garde. Le travail commencera donc à l'aube pour se terminer au crépuscule. À cette heure, des centaines de

miniers regagnent la Halte des Lointains et entrent dans Phénice sous l'œil des Mémoires.

LE GISEMENT DES SUPPLICIÉS

Cette mine de charbon prolongée à la surface par une petite usine de raffinement, est la plus importante des Abords de Phénice. Elle monopolise chaque jour les efforts de près de trois cents ouvriers, qui s'enfoncent dans ses entrailles au mépris des risques encourus. Le danger vient surtout des alentours du gisement, entièrement cerqués par des champs de mine datant de l'Avant ! Les rumeurs les plus folles ont couru sur l'origine de ces engins mortels qui ont causé la mort de nombreux fouineurs. Des explorateurs tentent régulièrement de retrouver cette mystérieuse base militaire de l'Avant que les hommes de l'époque avaient si bien protégée. Jusqu'à présent, ces fouilles n'ont jamais abouti. Il reste les champs de mine que plusieurs centaines de miniers traversent chaque jour. S'il existe désormais des chemins balisés, des règlements de compte entre miniers jettent souvent des malheureux en dehors de ces chemins. Ceux qui survivent aux explosions sont surnommés les « suppliciés » et s'en vont rejoindre les mendiants de la Première Marche.

LA CHASSE DES BLASONNÉS

Les grandes familles blasonnées ont sauvégardé certains de leurs priviléges sur les mines des Abords, dont elles furent un temps les propriétaires exclusifs. Des chasses privées sont régulièrement organisées à partir d'une casemate sur le flanc

est du Rempart. Les blasonnés utilisent une sorte de grosse locomotive à vapeur circulant sur les deux kilomètres de rail entretenus par les familles, qui n'hésitent pas à payer des fouineurs volontaires pour accomplir ce travail. À partir de cet engin surnommé le « Fumant » (la locomotive dégage en effet une fumée noire, abondante et très opaque), les blasonnés circulent sur leur rail en attendant que des bêtes sauvages (loups, razorbacks) passent à leur portée. Malgré les apparences, l'intérieur du Fumant est très confortable. Rassurés par le blindage de la locomotive, les blasonnés n'ont pas hésité à engloutir des fortunes pour transformer l'habitacle de l'appareil en un véritable petit salon. Meubles d'acajou, lambris boisés, tentures pourpres, le Fumant ressemble à un petit palais. Lorsque le gibier est en vue, les blasonnés se massent aux meurtrières avec leurs arquebuses. Si la bête est mortellement touchée, des fouineurs juchés sur les flancs de la locomotive s'élancent pour récupérer la dépouille. Le premier qui la ramènera aux blasonnés gagnera quelques lux. La chasse des blasonnés est très mal considérée par les nourrisseurs, qui accusent les familles s'y livrant de dissimuler le gibier pour leurs festins personnels, en dépit des risques de contamination. Mais les blasonnés bénéficient de l'appui de l'Âtre, dont de nombreux dignitaires apprécient d'être invités à ces chasses.

L'AVANT-POSTE DE LA FAILLE

À une douzaine de kilomètres environ à l'est du stallite, à l'extrémité du halo de lumière phénicien, le relief s'interrompt brutalement devant une profonde falaise où se tenaient jadis les eaux de l'Avant. Moins d'un kilomètre plus loin, le relief remonte en crêtes dentelées, dessinant ainsi une large faille sur laquelle veille l'avant-poste phénicien. Échouer à cet endroit équivaut pour les vigilants à une punition sévère. Exceptée une tour luciphore permettant de rester en liaison avec Phénice, ces vigilants sont livrés à eux-mêmes...

LA TOUR DE L'OBSERVATOIRE

Cette haute tour carrée domine l'avant-poste. Installée en équilibre sur l'arête de la falaise, elle a été édifiée par les meilleurs bâtisseurs phéniciens. Sa particularité tient aux deux coupoles qui ferment ses extrémités. Sous la tour, collée sur le flanc de la falaise, on trouve en effet une coupole retournée, hérissée de télescopes. Le même principe vaut pour le sommet de la tour, où une autre coupole livre passage à plusieurs dizaines de télescopes. Grâce à cette architecture périlleuse, les vigilants sont en mesure d'observer l'étroit chemin qui remonte de la Faille ainsi que les intrus qui tenteraient de s'approcher de Phénice : d'étranges créatures essayent parfois d'escalader la paroi pour s'attaquer à l'avant-poste. Quatre hommes se tiennent en permanence dans chacun des deux observatoires. L'œil vissé à leur télescope, ils notent chaque détail sur de petits carnets dont l'essentiel est livré chaque soir à Phénice par l'intermédiaire du luciphore. La tour est également équipée d'armes à distance afin de repousser les assaillants. En plus des dix arquebuses et des arcs, on trouve un canon à vapeur dans la

FOD NARUL, flambeau de la Faille

Ce personnage est une exception. Atteint de nanisme, il n'avait en principe aucune chance de survivre dans Phénice. Pourtant, ses parents fouineurs décidèrent malgré tout de l'éduquer. Montré du doigt et insulté pour son apparence, Fod connut une adolescence sinistre. Malgré son handicap, il était pourtant robuste et ses coups de poing lui permirent de devenir l'un des meilleurs boxeurs clandestins de la Première Marche. Sa vie bascula lorsqu'il fut remarqué par un gardien du feu qui décida de le prendre avec lui. L'accalmie fut de courte durée : Fod avait trouvé une famille, mais ses protecteurs avaient oublié un peu vite que les nains n'avaient pas forcément leur place dans l'Âtre. Fod a fini par échouer dans l'avant-poste de la Faille où sa trempe lui permet de tenir dix mois sur douze, depuis bientôt cinq ans.

- PRESTANCE 1
- HARGNE 3 / Agresser 5, Supporter 3
- AGILITÉ 1
- FORCE 3 / Forcer 4
- RÉSISTANCE 4
- SENS 2 / Surveiller 1
- TREMPE 3 / Résister 4
- COMMUNICATION 1
- ERUDITION 1
- TECHNIQUE 2 / Métal 1
- SURVIE 3 / Stallite 2, Chaos 2
- RELATIONS 2 / Saint Vorle 2
- ARTS MARTIAUX 3 / Manople 3, Balance 3, Arquebuse 2

coupole du sommet et quelques grenades phéniciennes disposées dans des jarres métalliques. Jusqu'ici, cela a suffit pour repousser ceux qui ont attaqué l'avant-poste.

LE QUARTIER-VIE DES VIGILANTS

Accolée à la tour de l'Observatoire, une haute bâtisse cernée par des murailles sert d'habitation aux vigilants. Ils sont trente-cinq au total, commandés par un flambeau (voir ci-dessous). Le rez-de-chaussée du quartier-vie est une grande salle commune où les vigilants prennent leurs repas et organisent des veillées le soir pour chasser leur angoisse. Le premier étage est divisé en petites chambres individuelles où chaque vigilant entrepose ses maigres effets personnels. Le second étage sert d'entrepôt où l'on conserve les réserves de nourriture. Les vigilants de la Faille sont relevés tous les trois mois, une période terriblement longue qui peut venir à bout des individus les plus résistants. Pour aller et venir entre Phénice, les relèves utilisent un landeur qui ne reste jamais à l'avant-poste (ceci afin d'éviter d'éventuelles désertions).

LE SYNDROME DE SYRTE

Depuis fort longtemps, des gardiens du feu sont victimes de ce syndrome. Il affecte ceux dont le psychisme finit par céder à la noirceur du dehors, aiguisant leur tendances paranoïaques et multipliant leurs comportements suicidaires. Généralement, la vic-

time commence à fuir les murailles, trouvant tous les prétextes pour rester à l'intérieur de l'avant-poste. Puis elle entre dans des périodes d'hébétude, le visage collé aux meurtrières en direction de Phénice. À partir de cet instant, elle peut devenir totalement incontrôlable. Certains tentent de rallier Phénice à pied, sans aucun matériel de survie. D'autres se persuadent qu'il faut disparaître dans la terre et creusent frénétiquement des trous puis des galeries pour essayer de rejoindre le stallite. Lorsqu'un vigilant est victime d'un tel syndrome, il lui faut plusieurs mois de repos à Phénice pour échapper à ses démons. Par la suite, il ne rejoindra plus aucun avant-poste.

LE MONASTÈRE DE L'ÉPREUVE

Au-delà des murailles de Phénice, caché au fond d'une gorge, le monastère de l'Épreuve abrite une communauté de prêneurs mystiques. Dans une atmosphère perpétuellement enfumée du fait des nombreuses fumerolles qui l'entourent, la communauté vit à l'écart dans une pénombre rougeoyante produite par des fractures qui laissent s'échapper gaz sulfureux et magma bouillonnant. Lorsque les prêneurs de Phénice veulent s'isoler, ils peuvent venir ici pour méditer et éprouver leur foi à l'occasion d'ordalies craintes par ceux qui doutent.

LÉGENDES DES ABORDS

LES CROCS DE LA NUIT

De nombreuses légendes évoquent des bêtes monstrueuses rôdant autour de Phénice. Chaque disparition donne lieu à mille et une suppositions où l'imagination l'emporte souvent sur la vérité. L'une d'elle pourtant est suffisamment récurrente pour que certains vigilants aient organisé de véritables battues pour tenter d'en percer le mystère. Les rapports les plus crédibles font état d'une meute de loups énormes capables de se déplacer dans un silence absolu. On évoque des crocs longs de plusieurs dizaines de centimètre, des pelages tavelés de croutes de sang séché, des pattes capables d'arracher une tête... L'état de certains cadavres laisse supposer que les crocs de la nuit ne sont pas de simples loups errants et affamés.

LA VOIE CACHÉE

Une légende évoque la « Voie Cachée » comme un chemin mystérieux menant vers un havre bienheureux. Mais les récits divergent largement : pour certains, il s'agirait simplement d'une route menant vers une forêt mythique de Solaria. Pour d'autres, une voie souterraine menant vers la Terre Creuse, mythe né au cœur du quartier de la fourmilière. Une dernière théorie évoque un chemin secret, serpentant à travers les îles-promontoires du bassin méditerranéen, chemin qui mènerait à un stallite merveilleux hérédité d'une lumière magique le rendant invisible aux yeux des hommes. Plusieurs expéditions sont parties sur les traces de la Voie Cachée, jusqu'ici sans résultat.

GANT-NOIR, CROQUE-MITAINES PHÉNICIEN

Les phéniciens se sont toujours méfiés de leurs aristocrates. Les rumeurs ne faiblissent pas quand il s'agit d'évoquer les blasés chassant des phéniciens bannis. Gant-Noir est apparu comme une cristallisation de cette méfiance. On parle d'un homme portant un long manteau noir, un masque terrifiant hérisse de pointes et de longues mains couvertes de gants de velours noirs. Certains prêtres ont prêté une oreille attentive à cette légende depuis que plusieurs marcheurs ont été découverts à proximité de Phénice le visage violacé et le cou brisé.

LE GRISOU DES MINES

Le grisou désigne une sorte d'ombre noire qui progresserait à travers les galeries souterraines des mines phéniciennes. Cette ombre a été aperçue par de nombreux miniers mais se serait retirée à leur approche, effrayée par leur torche. N'importe quel minier sait qu'une lumière éteinte peut le mettre à la merci de cette ombre capable de phagocytter sa victime en quelques minutes. Bien qu'il n'y ait pas de preuve formelle, les os visibles ça et là dans les galeries où des hommes ont disparu laissent présager le pire. Depuis quelques années, des rumeurs prétendent que le grisou serait à l'affût dans les galeries menant vers Phénice. Les prêtres, alertés de la situation, ont interdit que les galeries minières s'approchent à moins de deux cent mètres du Rempart phénicien. Mais les gens affirment que cela ne suffira pas. Au sein même de Phénice, des fouineurs de la fourmilière auraient déjà creusé par-dessous la Grande Muraille.

LES NOUVEAUX SOLEILS

De tous temps, le FaRaha a exercé une intense fascination sur les esprits phéniciens. Pour beaucoup, il aurait même la force magique de percer le Noir-Nuage. Cette rumeur persistante n'a jamais fait le bonheur des prêtres. Accusés de retarder le phénomène, ils ont fini par prétendre qu'ils attendaient d'accumuler suffisamment de lumière pour être sûrs de percer d'un seul coup le Noir-Nuage (une explication qui n'a convaincu que les plus crédules). Lorsque l'on évoque les « nouveaux soleils », on parle d'une journée mythique où le Noir-Nuage se craquellera et où des milliers de rayons du Grand Solaar commenceront à bercer les alentours de Phénice. Alors, affirment les plus audacieux, la nuit disparaîtra et le stallite vivra éternellement dans un écrin de lumière radieuse.

LES LIEUX

Niché au creux d'anfractuosités de basalte projetant des ombres déformées, le monastère est construit autour d'un bâtiment circulaire. Ici, tout n'est qu'austérité et dépouillement afin de favoriser l'introspection et la méditation. Outre une salle de culte construite au centre du bâtiment principal, seules trois cellules permanentes sont aménagées pour les frères responsables du monastère. Au delà, ce sont deux escaliers

taillés dans la roche qui plongent dans les profondeurs de la gorge et qui mènent à un réseau de galeries ouvrant sur d'étroites cellules où les prêtres de Phénice viennent faire retraite. Les cellules de retraite sont très exiguës. Il est impossible de s'y tenir debout et aucune source de lumière n'est fournie. Lorsqu'un prêtre y est conduit, un frère cénotrophe obstrue l'ouverture dans la paroi grâce à de lourdes pierres. Par la suite, une fois par jour, des champignons séchés et un cru-

chon sont glissés par cette ouverture. Outre ces différentes pièces, un passage souterrain mène à une champignonnière ainsi qu'à une source d'eau tiède. Cette partie du monastère est entretenue par le frère visiteur et fournit la nourriture de base des pénitents. Pour ce qui sort de l'ordinaire, des nourris-

seurs de Phénice viennent au monastère deux fois par mois. Il arrive aussi que des chasseurs viennent offrir une partie de leur chasse, mais de manière irrégulière.

RETRAITES ET ORDALIES

Le monastère de l'Épreuve a été fondé pour permettre aux prêcheurs de Phénice d'éprouver leur foi. Situé dans un environnement inquiétant, loin des lumières du stallite, l'endroit est destiné à confronter les croyants aux Ténèbres. Enfermés dans une cellule, les pénitents sont privés de lumière, nus et seuls face à leurs angoisses. Pour favoriser l'expérience mystique, les cellules sont noyées d'un gaz dont les émanations peuvent provoquer des visions, perçues comme autant d'épreuves ou de messages divins. Nombreux sont ceux qui sortent changés à jamais d'une semaine d'isolement et il n'est pas rare que dans les sous-sols résonnent des cris de folie des pénitents. Malheureusement pour eux, les cénobites ne doivent intervenir qu'à l'issue de la retraite, et jamais avant. Une fois, l'épreuve terminée, les pénitents peuvent être reçus par un guide dont le rôle est d'éclairer les visions de ses pensionnaires.

PATHER SUPERIORE DON CALVO, le guide

Grand et dégingandé, don Calvo traîne son austère silhouette émaciée dans la pénombre du monastère sur lequel il règne de manière autocratique. Persuadé que son ministère est capital pour le développement spirituel des prêcheurs, il ne cesse de réclamer des séjours réguliers et obligatoires en son domaine pour tous les prêcheurs. En général, lorsqu'il rôde dans la Marche des Lumières, les autres prêcheurs évitent son regard de peur d'être invités à une « ordalie ». En dehors de ses exigences morales, don Calvo est réputé pour sa capacité à déchiffrer les énigmes et les visions.

Statut 3

- PRESTANCE 2 / Influencer 3, Impressionner 3
- HARGNE 3 / Supporter 2
- AGILITÉ 2
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 2, Contrôler 4
- SENS 2 / Observer 3, Surveiller 3
- TREMPE 3 / Surmonter 3, Motiver 2, Résister 3
- COMMUNICATION 2
- ÉLOQUENCE 4 / Marchandage 2, Érudition 3
- COUTUMES PRÊCHEURS 4 / Coutumes Marcheurs 1, Lettres 3, Intendance 3, Religion 4,
- TECHNIQUES 2
- SURVIE 2 / Souterrains 3, Obscur 3
- RELATIONS 3 / Galerie de l'Héritage 3, Chaires 3, Sanctuaires 2, Masther Maël 1, Pather Superiore Median 2, Maître Viärken 2
- ARTS MARTIAUX 2 / Poignard 2

SORORE YORGIA, gardienne des portes

Humble et discrète, Yorgia est chargée des relations avec l'extérieur. C'est elle qui accueille les étrangers et les nourrisseurs qui approvisionnent le monastère. Habituelle à donner l'hospitalité à des voyageurs, elle connaît beaucoup de légendes et de rumeurs sur l'extérieur.

FRATHER GUYAUM, frère visiteur

Guyaum est un croyant exemplaire. Il connaît bien les écritures sacrées et ne manque jamais de rassurer ceux qui viennent au monastère subir une ordalie. C'est lui qui est chargé du respect du rituel et qui nourrit les pénitents.

HELON, le Troglo

Helon est l'objet de polémiques parmi les prêcheurs. En effet, d'un âge vénérable, ce prêcheur a quitté son ministère il y a plusieurs années pour mener une vie de recluse au monastère. Certains le croient fou, d'autres le qualifient de Saint. Il est vrai que ses discours sibyllins n'aident guère à se faire un avis définitif. Cela dit, on ne peut nier son courage et certains — même parmi les plus puissants de la Marche des Lumières — viennent parfois recueillir sa parole.

LES HALTES

LA HALTE DES OMBRES

De tous les accès à Phénice, la halte orientale était il y a peu encore la moins empruntée. En effet, contrairement aux autres portes, celle de l'est donne rapidement sur les marécages saumâtres du Chaudron des Enfers, peu empruntés par les caravanes. Cette situation a récemment changé avec l'arrivée de réfugiés venus de l'est et poussés par la panique des forces des ténèbres censées les avoir chassés. De manière à répondre à ces visiteurs inattendus, les gardiens du feu ont mis à contribution les avant-postes orientaux pour qu'ils dirigent les réfugiés vers la Porte Bienvenue. Ainsi, encadrés par des patrouilles de vigilants, ces individus déracinés sont ensuite parqués dans la Halte des Ombres où ils sont mis en quarantaine. Si l'afflux des réfugiés semble avoir décrû, cette halte est maintenant le siège d'un véritable camp de concentration sous étroite surveillance. Ici, l'ambiance n'est pas au partage des légendes. Les réfugiés sont fatalistes et amers ; ils lâchent parfois d'étranges mises en garde contre la « menace » qui pèse sur les stallites.

LA PORTE BIENVENUE

Cette imposante fortification de basalte a connu peu de rénovations et conserve les caractéristiques des fortifications ouvragées du passé de Phénice. La Porte Bienvenue est ainsi chargée de sculptures destinées à effrayer l'ennemi mais aussi à vanter les hauts faits du stallite à ses visiteurs. En passant sous cette arche, il est impossible de ne pas sentir le poids de l'histoire de Phénice peser

FLAMBEAU HUBER CRÊTE-DE-SANG, Officier gardien du feu

Huber Crête de Sang, comme l'indique son patronyme typiquement blasonné, fait partie d'une famille d'officiers gardiens du feu de haut rang. Véritable archétype de la jeune génération de cette élite militaire, Huber arbore avec arrogance les marques de son rang et de son unité. Cantonné à la surveillance de ceux qu'il considère comme des pouilleux, il combat son amertume par une attitude arrogante quasiment caractéristique. Lorsqu'il est forcé d'être en contact avec un réfugié, il ne peut s'empêcher de grimacer de dégoût. Cette attitude n'est qu'un des signes du manque total de considération pour les habitants de la Halte.

sur ses épaules. Récemment, avec l'arrivée des réfugiés, cette impression s'est doublée de celle d'un regard inquisiteur, depuis qu'une garnison de défenseurs filtre les entrées. Cernée par un chemin de ronde ponctué de casemates, toute la halte est ainsi sous la haute surveillance d'une trentaine de gardiens du feu équipés d'armes à distance de précision et de tout l'équipement nécessaire au maintien de l'ordre. Pour assister les gardiens du feu, un prôneur a été dévêtu sur les lieux afin de superviser l'immigration.

LE RITUEL D'EXPOSITION

L'attention des prôneurs pour les réfugiés de la Halte des Ombres ne vient pas que du danger de déstabilisation par immigration chaotique. En effet, la tâche essen-

- PRESTANCE 3 / Séduire 1, Influencer 2
- HARGNE 3
- AGILITÉ 2 / Esquiver 3
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 3 / Contrôler 2
- SENS 2 / Surveiller 2
- TREMPE 2 / Motiver 1, Résister 2
- COMMUNICATION 2 / Baratin 4, Eloquence 5
- ÉRUDITION 3 / Coutumes Gardiens du feu 5, Coutumes Prôneurs 2, Coutumes Marcheurs 1, Lettres 1, Intendance 2
- TECHNIQUES 2
- SURVIE 2 / Ruines 1, Obscur 2
- RELATIONS 3 / Halte des Ombres 5, Redoute des Blasonnés 3, Galerie de L'Héritage 2
- Pather Gregor 2, Souria Mentel - 2, Henry de Galiano 3
- ARTS MARTIAUX 3
- Esponton 2, Flambergue 4

tielle du prôneur de la Porte Bienvenue consiste à entreprendre pour chaque réfugié un rituel « magique ». L'accomplissement du rituel pour tout candidat à l'hospitalité phénicienne se déroule dans une salle spéciale de la Porte. Grâce à un appareillage optique produisant une lumière aveuglante, le prôneur cherche à « révéler » l'âme du réfugié. Si celle-ci est pure, il est admis en quarantaine. Dans le cas contraire, le malheureux est refoulé, voire chassé loin du stallite... et l'on n'entend plus jamais parler de lui.

LE CAMP DES LAMENTATIONS

Lorsque les premiers réfugiés de l'est sont arrivés, les gardiens du feu ont délimité une partie de la Halte par de hautes grilles. C'est derrière cette barrière que le Camp des Lamentations a commencé de s'étendre. Un jour, devant l'accroissement de population, une deuxième zone de cantonnement a dû être levée et il serait possible qu'une troisième soit nécessaire sous peu. Véritable village de toiles soumis à des conditions de vie difficiles, le Camp des Lamentations porte bien son nom. Le soir, lorsque les feux des braseros illuminent la Halte des Ombres, des chants lugubres s'élèvent dans la nuit et font frissonner ceux qui passent à portée. Le jour, lorsque les réfugiés ont assez d'énergie après une nuit passée à lutter contre le froid, des attroupements ont lieu aux abords du Lazaret tout proche où ont lieu les soins et les distributions de nourriture. Ailleurs, c'est la loi du plus fort qui règne, notamment celle de gangs qui rançonnent les plus faibles.

L'AUBE NOIRE

De nombreuses légendes circulent au sein de la Halte des Ombres. En dehors des contes et fables exotiques des lointaines contrées de l'est, les phéniciens qui prêtent l'oreille aux veillées du Camp des Lamentations sont souvent frappés par la récurrence

PATHER GREGOR, prôneur

Le pather Gregor est un petit homme mince et chauve dont le visage mûr ne montre aucun signe de bienveillance. Malgré sa terne aura, il se présente toujours dans ses plus beaux habits d'apparat pour impressionner les réfugiés. Gregor a, en effet, la lourde tâche de procéder au rituel d'Exposition pour chacun des réfugiés qui désire séjourner dans Phénice. Cette mission l'accable pour d'obscures raisons ; il semble rongé par une sourde inquiétude dissimulée par un comportement prosélyte, moralisateur et parfois inquisiteur. Lorsque la Porte Bienvenue est fermée, il n'est pas rare de le voir fureter parmi les tentes du Camp des Lamentations.

Statut 2

- PRESTANCE 1 / Influencer 1, Impressionner 1
- HARGNE 2
- AGILITÉ 2
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 1 / Contrôler 3
- SENS 3 / Observer 4, Surveiller 3
- TREMPE 2 / Surmonter 1, Motiver 2
- COMMUNICATION 2 / Représentation 1, Eloquence 2, Empathie 1
- ÉRUDITION 3 / Coutumes Prôneurs 3, Coutumes Gardiens du feu 2, Coutumes Marcheurs 2, Légendes 1, Lettres 2, Religion 3
- TECHNIQUES 1 / Corps 2
- SURVIE 2 / Stallite 1
- RELATIONS 3 / Halte des Ombres 4, Chaires 3, Sanctuaires 2 / Huber Crête de Sang 2, Saint Mosdan - 3, Masther Viarken 1
- ARTS MARTIAUX 1 / Poignard 2

du thème de l'Aube Noire. En effet, même si les réfugiés sont très discrets quant à leur passé, ils semblent craindre unanimement les signes qui indiquent qu'un jour, la Lumière serait engloutie par les Ténèbres. Cette seconde apocalypse serait annoncée par une aube noire. Les plus pervers réussissent à semer le doute dans l'esprit des phéniciens en leur montrant que leur aube n'est plus aussi lumineuse que jadis...

SAINT-MOSDAN, prophète des réfugiés

Saint-Mosdan est un homme d'âge vénérable atteint d'une arthrose très handicapante qui lui donne une allure de bonsai torturé. Aveugle de surcroît, il pourrait être une charge insoutenable pour la communauté de la Halte, mais bon nombre de réfugiés de l'est savent qu'il est un saint homme qui les guidera un jour vers un havre où ils pourront bâtir une nouvelle vie. Saint-Mosdan est ainsi leur prophète car il voit les choses de l'esprit. C'est lui qui a guidé toute une petite troupe vers Phénice où il est arrivé dans un état d'extrême faiblesse, porté sur une litière de fortune. Véritable oracle, Saint-Mosdan siège maintenant dans une tente où il prodigue conseils spirituels et mises en garde sibyllines à ses visiteurs. Lorsqu'il est seul, il se plonge dans de profondes méditations afin de mieux percevoir les signes qui indiquereraient qu'il est temps de reprendre la route pour rejoindre le paradis terrestre.

Statut 5

- PRESTANCE 2 / Influencer 6
- HARGNE 1 / Supporter 4
- AGILITÉ 2
- FORCE 2 / Porter 2
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 2, Régénérer 1, Contrôler 3
- SENS 2 / S'orienter 3
- TREMPE 3 / Surmonter 4, Motiver 5, Résister 3
- COMMUNICATION 3 / Eloquence 5, Empathie 5
- ÉRUDITION 3 / Coutumes Marcheurs 5, Légendes 2, Lettres 2, Religion 4, L'Avant 2
- TECHNIQUES 2
- SURVIE 2 / Oiseaux 2, Obscur 5
- RELATIONS 2 / Halte des Ombres 5, Esteban Drüer 3, Souria Mentel 3
- ARTS MARTIAUX 1



LE LAZARET

Depuis bien longtemps, avant même que la Halte des Ombres n'abrite le Camp des Lamentations, un dispensaire géré par les nourrisseurs a été installé près de la Coulée Nourricière qui aboutit à la Halte. Traditionnellement, c'est là que les marcheurs blessés ou malades étaient soignés, mais cette fonction est devenue ardue avec l'afflux de réfugiés.

En effet, les malheureux qui arrivent à Phénice sont souvent au seuil de la mort et il peut arriver que certains soient porteurs de maladies inconnues dans cette région. Contrairement aux gardiens du feu et aux prêneurs connus pour leur approche paranoïaque, les nourrisseurs agissent par solidarité mais aussi pour protéger Phénice d'une éventuelle épidémie. En dehors de sa fonction de dispensaire, le Lazaret est le centre de distribution des rations destinées aux résidents de la Halte.

Statut 4

- PRESTANCE 2 / Influencer 3, Impressionner 3
- HARGNE 2 / Supporter 3, Surprendre 3
- AGILITÉ 3 / Grimper 2, Camoufler 3, Esquiver 4
- FORCE 2 / Forcer 2, Porter 2, Lancer 2
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 4
- SENS 3 / Observer 2, S'orienter 5, Surveiller 2
- TREMPE 3 / Surmonter 2, Motiver 2, Résister 2
- COMMUNICATION 2 / Eloquence 2, Marchandage 2
- ÉRUDITION 2 / Coutumes Marcheurs 4, Coutumes Gardiens du Feu 2, Légendes 4, L'Avant 2
- TECHNIQUES 3 / Corps 2, Électricité 1, Huiles 1, Vents 1, Lumières 3, Antech 1
- SURVIE 3 / Stallite 2, Montagne 2, Marais 2, Obscur 4
- RELATIONS 2 / Halte des Ombres 5, Saint-Mosdan 5, Souria Mentel 3
- ARTS MARTIAUX 3 / Balance 4, Palache 5, Boomerang 3

SOURIA MENTEL, soigneuse dévouée, responsable du Lazaret

Souria Mentel est une petite femme voûtée au visage semblable à une pomme séchée. Toujours débordante d'énergie malgré son âge, elle court d'une aile du Lazaret à l'autre pour répondre à une urgence ou régler un problème d'approvisionnement. C'est une soigneuse émérite : aucun détail ne lui échappe et ses diagnostics sont très pointus. La renommée de Souria a même atteint la Marche des Lumières lorsqu'elle a réussi à enrayer une épidémie d'une maladie jusqu'alors inconnue dans Phénice, le « sanglot noir ». Ses méthodes sont encore mal connues mais elle jouit d'une confiance absolue.

Statut 3

- PRESTANCE 2 / Influencer 3
- HARGNE 1 / Supporter 2
- AGILITÉ 3
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 2, Contrôler 3
- SENS 2 / Observer 4
- TREMPE 2 / Surmonter 1, Motiver 2, Résister 2
- COMMUNICATION 2 / Empathie 5
- ÉRUDITION 3 / Intendance 3, Coutumes Nourrisseurs 5, Coutumes Fouineurs 3, Coutumes Marcheurs 2, Coutumes Prêneurs 2,
- TECHNIQUES 3 / Bois 3, Corps 6, Lumières 2
- SURVIE 2 / Insectes 2, Obscur 1
- RELATIONS 2 / Halte des Ombres 5, Coulée de l'Amicale 4, Malchior Astragrum 2, Mandicorte 2
- ARTS MARTIAUX 2

ESTEBAN DRÜER, marcheur charismatique

Tous les réfugiés de la Halte des Ombres ne se sont pas résignés à leur triste sort. Parmi ceux-là, Drüer est certainement l'un des plus charismatiques. Bien bâti, le visage buriné par les intempéries mais illuminé par un regard gris perçant, ce marcheur endurci voit loin et ne s'arrête pas devant l'adversité. Pour lui et les compagnons qui l'entourent, Phénice n'est qu'une étape qu'il compte exploiter pour rassembler les éléments d'une caravane de pionniers, constituée des réfugiés les plus volontaires. Cela fait, il pourra quitter le bourbier où il est prisonnier comme un animal en cage. Alors, il pourra rejoindre l'Obscur et accomplir sa quête : trouver le puits de lumière de ses rêves pour y fonder un nouveau stallite. En attendant son heure, Esteban Drüer a acquis l'aura d'un véritable chef au sein du Camp des Lamentations.

LA HALTE DES LOINTAINS

Caravansérail, casbah aux ruelles tortueuses, la Halte des Lointains est désormais la dernière étape vers le nord pour les caravanes venant du continent de Solaria. Elle est donc devenue un lieu d'échange, un gigantesque bazar grouillant et cosmopolite. Les ressources extraites des puits des Abords transitent par elle avant d'échouer dans le quartier des ferrailleurs. Cette Halte est le territoire des marchands. On vient y acheter des objets de l'Avant (le plus souvent inutilisables), des productions artisanales venant de Solaria ou encore des graines et du bétail. Les caravanes de lumière n'étant présentes qu'une partie de l'année, les marcheurs ont pris l'habitude de faire étape à Phénice durant la Frige, une époque où les comptoirs soldent pour quelques lux les marchandises qui leur restent.

L'ENTRÉE PAR LA HALTE DES LOINTAINS

Contrairement à la Halte des Ombres, celle des Lointains ne pouvait pas imposer aux caravaniers un rituel qu'ils auraient jugé offensant. C'est pourquoi la porte des Lointains a rapidement accueilli plusieurs mémoires capables de retenir les physionomies de centaines d'individus. Ils sont vingt hommes et femmes formés spécifiquement à la Rotonde des Mémoires pour ce travail éprouvant. Les marcheurs ne sont pas soumis à la surveillance des mémoires : avant d'entrer dans le stallite, ils sont orientés dans une salle où Melchior d'Astragume et ses disciples les examinent avec attention.

LE BAZAR

Lorsque l'on pénètre par la porte des Lointains après avoir subi le rituel d'exposition, on entre directement dans le bazar. Planté de

TROIS-OEIL, GUIDE DU BAZAR

Ce garçon chétif vêtu de haillons est réputé pour être l'un des meilleurs guides du bazar. Ils sont plusieurs dizaines de fouineurs comme lui à proposer leur service à ceux qui s'aventurent pour la première fois dans la Halte des Lointains. En effet, le bazar est un labyrinthe inextricable, en particulier du côté des tentes marchandes qui se montent et se démontent au gré des départs et des arrivées des caravanes de lumière. Trois-oeil prétend voir le passé ou l'avenir de ces rues éphémères. En réalité, contrairement à ses pairs, il possède des rudiments de lecture et il reverse une partie de ses gains à un défenseur de la porte qui lui laisse jeter un coup d'œil sur les registres d'entrées et de sorties de la Halte. Débrouillard et malin, Trois-oeil fait figure de modèle pour tous les adolescents qui veulent devenir guide du bazar.

baraques de torchis ou de planches ainsi que de tentes multicolores, le bazar offre un spectacle étonnant et coloré. On avance parmi des étals de bric et de broc, on croise des phéniciens venus de tous les quartiers, on finit par se perdre dans le labyrinthe des ruelles qui pulsent au rythme des départs et des arrivées des caravanes de lumière. Le bazar comporte deux zones distinctes : la première est constituée des comptoirs des caravanes de lumière, de vastes entrepôts accolés les uns aux autres où l'on vend sur les toits, un petit monde de terrasses et d'es-

- PRESTANCE 3 / Séduire 2, Influencer 2
- HARGNE 1 / Agresser 2
- AGILITÉ 2 / Camoufler 3
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 1
- SENS 3 / S'orienter 3, Observer 1
- TREMPE 1 / Résister 2
- COMMUNICATION 3 / Baratin 3, Marchandage 2
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUE 1 / Lumière 1
- SURVIE 3 / Stallite 2, Rats 2
- RELATIONS 2 / Enceintes 2
- ARTS MARTIAUX 1 / Poignard courbé 4, Écorcheur 3

caliers où le lux est roi. La seconde zone rassemble surtout les petites boutiques des fouineurs phéniciens vendant les objets extraits des mines des Abords. Il s'agit là d'objets de la vie quotidienne sans grande valeur, notamment de la vaisselle, qui n'intéressent pas les ferrailleurs.

AMBO SAGANDA, administrateur du comptoir de silice

Ancien caravanier, Ambo s'est installé définitivement à Phénice pour administrer le comptoir de silice. Dans le stallite, la silice est surtout utilisé en verrerie et en joaillerie par les bâtisseurs de la Grande Marche. Sous forme de quartz cristallisé ou de poussière, la silice est conservé par Ambo dans de grandes cuves hermétiques en cuivre et en fer. Des vitres permettent aux bâtisseurs de choisir tel ou tel quartz à la suite de quoi, Ambo et ses serviteurs entreront dans les cuves. La toxicité de la silice est bien connue des solariens et Ambo Saganda prend de multiples précautions : il porte la plupart du temps un masque tribal converti en masque filtrant ainsi qu'une combinaison couverte de gris-gris.

- PRESTANCE 2 / Influencer 3
- HARGNE 1
- AGILITÉ 1
- FORCE 3 / Porter 3
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 5
- SENS 2 / Observer 3
- TREMPE 2 / Motiver 2
- COMMUNICATION 3 / Baratin 4, Marchandage 5
- ÉRUDITION 2 / Intendance 2,
- TECHNIQUE 2 / Verre 5
- SURVIE 1
- RELATIONS 3 / Halte du Nord 2
- ARTS MARTIAUX 2 / Katar 4

LES COMPTOIRS DES CARAVANES DE LUMIERE

Ces caravanes ne sont présentes à Phénice que durant les mois du Souffle. En effet, elles comptent de nombreux chars à voile et ont besoin de vents forts pour rallier puis pour quitter Phénice. Au dernier mois du Souffle, lorsque le Frige s'annonce, les caravanes de lumière attendent le grand sirocco, un vent terrible qui traverse le bassin méditerranéen pendant deux ou trois semaines. Le grand sirocco permettra aux caravanes de lumière de rejoindre rapidement les contreforts de Solaria. Dans le bazar, chaque caravane de lumière loue un comptoir où elle propose ses marchandises. Il s'agit le plus souvent d'objets précieux hors de prix pour les fouineurs. On peut trouver du mobilier finement ouvrage, des nourritures raffinées, des tissus précieux, des épices, quelques objets technologiques etc. Chaque comptoir est chapeauté par de petites terrasses où les salariens vendent leurs marchandises. Des passerelles, des escaliers permettent aux visiteurs de se déplacer de comptoir en comptoir sans avoir besoin de descendre dans la rue. Trois foyers sont d'ailleurs installés sur ces terrasses afin d'appréhender les fouineurs qui sont nombreux à tenter leur chance pour cambrioler les entrepôts.

LES HOTELLERIES DES LOINTAINS

La Halte a dû se doter de nombreuses hôtelleries pour accueillir ses visiteurs. Durant le Frige, elles sont nombreuses à fermer. En revanche, dès les premières brises du Souffle, elles ouvrent toutes leur porte. Par hôtellerie, il faut entendre le plus souvent de vastes dortoirs où, pour quelques lux, on peut obtenir une paillasse et une soupe. Il existe aussi plusieurs établissements confortables, notamment rue des navigateurs ou près des comptoirs à l'intention d'une clientèle aisée. Quant aux marcheurs, ils se contentent des bouges, des bâtisses crasseuses et sinistres qu'ils partagent avec les rats...

LA RUE DES MAITRES-NAVIGATEURS

La présence des caravanes de lumière a favorisé l'émergence de cette rue entièrement dévolue à la navigation. Des auberges et des hôtelleries sont consacrées à ces navigateurs qui se retrouvent entre eux lorsque la caravane fait étape à Phénice. Person-

SALMEN ERZIZ, maître navigateur

Natif de Nâh, Salmen fait partie des rares esclaves affranchis du grand stallite solarien. Sa force et son sang-froid lui ont permis de se joindre à une caravane de lumière puis de grimper rapidement les échelons pour devenir un maître-navigateur émérite. Personnage orgueilleux mais juste, Salmen commande une demi-douzaine d'hommes d'équipage avec lesquels il a l'habitude de faire la fête lorsque la caravane fait étape à Phénice. Avec ses hommes, il ne manque jamais d'aller jusqu'à la Ceinture de Nux pour y goûter les charmes des phéniciennes. Malheureusement, Salmen Erziz s'est découvert une passion qui lui coûte cher : le jeu. L'année dernière, toutes ses économies ont été englouties dans les cercles de jeu de Nux. Cette année, Salmen compte bien se rattraper en ayant à l'esprit l'idée d'affronter le mystérieux « joueur au masque de cobra »...

- PRESTANCE 2 / Impressionner 3
- HARGNE 3 / Agresser 4
- AGILITÉ 2 / Camoufler 3
- FORCE 4 / Porter 5
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 5
- SENS 3 / S'orienter 4
- TREMPE 2 / Résister 3

- COMMUNICATION 1
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUE 2 / Vents 6
- SURVIE 4 / Déserts 5, Chaos 3
- RELATIONS 1 / Ceinture de Nux 2
- ARTS MARTIAUX 3 / Katar 4, Arc 5

TOULAK, recruteur du stallite de Nâh

Le visage sec, la silhouette longiligne, Toulak est un conteur admirable, capable de manipuler son auditoire avec subtilité. Mais Toulak est avant tout un fidèle parmi les fidèles du stallite de Nâh dont il s'est fait le porte-parole. Si le consulat de Nâh dément formellement entretenir des relations avec ce personnage, celui-ci ne cesse pourtant de vanter la beauté et l'éclat de son stallite. À tel point d'ailleurs qu'il suscite régulièrement le départ des fouineurs séduits par son discours. Dans ce cas, Toulak les recommande à une caravane de lumière qui se chargera, une fois quittée Phénice, de les enchaîner pour les vendre comme esclaves au stallite de Nâh. Malgré les rumeurs qui évoquent cet esclavagisme, Toulak trouve toujours des fouineurs assez désespérés pour tenter l'aventure. Jusqu'ici, aucun n'a pu revenir à Phénice pour témoigner...

- PRESTANCE 3 / Séduire 4
- Influencer 5
- HARGNE 1
- AGILITÉ 2
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 1
- SENS 3 / Observer 4
- Surveiller 4
- TREMPE 2 / Motiver 3

- COMMUNICATION 3 / Eloquence 5
- ÉRUDITION 2 / Religion 2, Coutumes marcheurs 1
- TECHNIQUE 1
- SURVIE 1
- RELATIONS 2 / l'ensemble des Abords 3
- ARTS MARTIAUX 1 / Écorcheur 2

nages mystérieux, vêtus de robes bleu et or, coiffé de turbans dont les plis renferment parfois des lucilles endormies, ils sont considérés comme de véritables magiciens des vents. Des rumeurs prétendent d'ailleurs qu'ils commandent à ces vents grâce à des rituels et peut-être même des sacrifices. Les maîtres-navigateurs se mêlent rarement aux phéniciens. Ils acceptent tout au plus de rencontrer certains ingénieurs phéniciens

travaillant sur l'usage des voiles en matière de transport. La rue abrite également les trois ateliers où l'on répare les grandes voiles des chars solariens. Du rueg tressé jusqu'aux résines arboricoles, ces ateliers tenus par des salariens sont d'excellents clients pour les coulées nourricières.

LE CONSULAT DU STALLITE DE NÂH

Cette pyramide (quinze mètres de haut pour douze de côté) abrite les émissaires permanents du stallite de Nâh, porte du continent de Solaria. À ce jour, aucun phénicien n'a eu l'autorisation d'y pénétrer : les émissaires de Nâh reçoivent les prôneurs à l'extérieur du consulat. Phénice entretient du mieux qu'elle peut ses relations avec le puissant stallite solarien. La richesse des vallées de Nâh est telle que Phénice aimerait créer de véritables routes commerciales entre les deux stallites, indépendamment des caravanes de lumière qui exercent un monopole de moins en moins tolérable. Les tractations ont débuté voilà près de cinq ans sans que les deux stallites ne parviennent à s'entendre. Aucun n'ose encore entreprendre la construction de cette route qui exigerait des efforts considérables. Récemment, il a été question de la construire chacun d'un côté et d'établir une jonction. Mais les dangers sont encore trop nombreux. Les caravanes de lumière ont naturellement refusé d'appuyer le projet et les diverses expéditions chargées de définir le trajet d'une route entre les deux stallites ont disparu ou sont revenues en piteux état. Aujourd'hui, le consulat de Nâh est tenu en méfiance par les phéniciens. Des rumeurs concordantes parlent d'esclavagisme et les prôneurs craignent que Phénice ne soit à leurs yeux qu'un immense potentiel de main d'œuvre. En réalité, les deux stallites craignent qu'une route ne soit les prémisses d'une invasion, dans un sens ou dans l'autre.

L'AMPHITHÉATRE DES VEILLÉES SOLARIENNES

Construit à l'initiative du cirque d'Orchaos, ce petit amphithéâtre en pierre accueille chaque soir (durant la saison du Souffle) près de deux cents visiteurs venus écouter les solariens. Ces veillées sont des spectacles très appréciés par les fouineurs. Pour quelques lux, on vient entendre les solariens raconter leur vie mais aussi des légendes ou des histoires vécues. Les jeunes fouineurs en quête d'aventure ou tout simplement d'un avenir meilleur se disputent les places pour assister aux veillées. Le continent de Solaria apparaît pour beaucoup comme un éden où la vie serait enfin supportable. Si les prôneurs ont plusieurs fois qualifié ce spectacle de « propagande », il n'a jamais été interdit. Régulièrement, après avoir assisté à une veillée, des fouineurs décident de tout abandonner pour tenter de se joindre aux caravanes de lumière. Mais les élus sont très rares.

LES CINTRES CÉLESTES. LE MARCHÉ DES LUMIÈRES

Cette place carrée, située au milieu des comptoirs, abrite un marché unique en son genre. Dès la nuit tombée, la place des auras accueille tous ceux qui sont susceptibles de vendre des objets en relation avec la lumière. Des objets de toute nature, des luxances aux torchines en passant par les casques-lumières. Ce marché de la lumière est coiffé par un grand chapiteau auquel on suspend des lampes à huile de rue venues de tous les horizons. Cette charpente lumineuse est surnommée « les cintres célestes ». Des faiseurs viennent ici acheter de quoi s'éclairer pour leurs futurs voyages. De plus, les caravanes de lumière ne sont pas les seules à exposer. De nombreux bâtisseurs phéniciens viennent présenter leurs dernières créations aux cintres célestes.

LA HALTE NORD

Cette halte accueille les marcheurs venant de toute la Roke. Les défenseurs affectés ici sont particulièrement vigilants. Des Montagnes Noires jusqu'aux Nids des Aigles, les marcheurs qui s'engagent dans le chaudron des enfers pour rejoindre Phénice peuvent être la proie de toutes les maladies, de toutes les mutations. Toutefois, la Halte Nord n'est pas pour autant délaissée. En effet, la plupart des expéditions montées par Phénice partent de la Halte Nord. Des missionnaires, des explorateurs, des convoyeurs ou des cartographes quittent le stallite par petits groupes. Mais ces expéditions ne sont pas légions. En règle générale, on assiste à deux ou trois départs par semaine (généralement de dix à vingt hommes). Un climat étrange règne dans la Halte Nord, partagée entre l'ivresse des départs et la terreur qu'inspirent les récits de ceux qui reviennent.

LA MAISON

DES TRANSPORTS

Cette grande bâtisse en pierre est flanquée de petits hangars où n'importe qui, moyennant finance, peut louer véhicules ou animaux de traits pour monter une expédition. Cette maison a les faveurs officielles de la Marche des Lumières. Les missionnaires, par exemple, n'achètent qu'à cet endroit. Il est vrai que la maison des transports offre des garanties sérieuses. Si les prix sont élevés, les véhicules sont au point et les animaux en bonne santé (ce qui n'est pas toujours le cas dans les autres boutiques proposant ce genre de service). On trouvera par exemple d'excellents traîneaux à roues tirés par des yaks ou encore des véhicules à vapeur.

LA MISE À L'ÉCART

Comme les autres haltes, celle du Nord observe avec attention tous ceux qui arrivent à Phénice. La mise à l'écart consiste simplement à installer les marcheurs dans un hospice pendant plusieurs jours. À l'intérieur, des fouineurs se faisant passer pour de simples serviteurs espionnent le comportement des marcheurs et rapportent leurs observations à plusieurs prêneurs qui décident si tel ou tel marcheur peut entrer dans Phénice. L'hospice de la mise à l'écart est truffé de passages secrets et d'œilletons.

JAR MARIANUS, responsable de la mise à l'écart

Évincé de la Marche des Lumières, ce prêneur sévère et dénué de scrupules a été nommé à la tête de l'hospice de la Halte Nord où son intransigeance fait merveille. Grand échalas au regard torve, et au crâne chauve, Jar Marianus dirige dix fouineurs, ses « petits espions » chargés de déceler les éléments indésirables parmi les marcheurs entrant par la Halte Nord. Jar Marianus ne recule devant rien pour assurer l'efficacité de la mise à l'écart. Il n'hésite pas à faire disparaître ceux qui soupçonnent le rôle de l'hospice. Jar Marianus camoufle ses activités en organisant des cérémonies de purification à l'image de celles de la Halte des Ombres.

- PRESTANCE 2 / Influencer 3
- HARGNE 1
- AGILITÉ 2
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2
- SENS 3 / Observer 4, Surveiller 6
- TREMPE 2
- COMMUNICATION 2 / Baratin 4
- ÉRUDITION 2 / coutumes prôneurs 3
- TECHNIQUE 1
- SURVIE 2 / Stallite 2
- RELATIONS 1 / Palais de Justice 2, coulée de la Fourche 2, Melchior Astragume 3
- ARTS MARTIAUX 1

GELDAHINE, cartographe improvisée

Cette jeune femme à l'esprit tortueux travaille à l'institut. Chargée de nettoyer les grandes plaques de cuivre, elle vit surtout la nuit pour proposer aux marcheurs et aux expéditions de véritables cartes au trésor. En recopiant ce qu'elle voit tous les jours, elle parvient à tracer des cartes cohérentes que beaucoup achètent sans hésiter. La rumeur fait état des tromperies de Geldahine et pourtant, elle trouve toujours autant de clients. Car plusieurs fois, des marcheurs ont prétendu que cette femme était capable de voir au-delà des lignes, qu'à force de nettoyer toutes les plaques, elle distinguait des choses que les membres de l'institut ne voyaient pas. Geldahine, un fichu sur la tête et un panier rempli de parchemins, erre toutes les nuits dans la halte à la recherche de ses clients.

- PRESTANCE 2 / Séduire 4, Influencer 3
- HARGNE 1
- AGILITÉ 2 / Camoufler 3
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 1
- SENS 3 / Observer 4
- TREMPE 1
- COMMUNICATION 3 / Baratin 5, Marchandise 4
- ÉRUDITION 1 / Intendance 2
- TECHNIQUE 1
- SURVIE 1
- RELATIONS 2 / la Halte des Lointains 1
- ARTS MARTIAUX 1 / Poignard 2

L'INSTITUT CARTOGRAPHIQUE

Depuis que plusieurs intellectuels des monastères ont rallié Phénice, une idée a germé dans l'esprit des prêneurs : Phénice aurait un avantage considérable sur les stallites de la Roke si elle possédait une cartographie complète de ce continent. L'institut a donc été créé afin de financer et d'organiser des expéditions cartographiques pour répertorier les routes praticables, les stallites mais aussi les morte zones ou les chaos. L'institut existe depuis bientôt un demi-

siècle et il fait l'unanimité. Si deux tiers des expéditions disparaissent, celles qui ont pu revenir à Phénice ont permis d'avoir des cartes précises des alentours de Phénice jusqu'aux contreforts des Nids des Aigles. L'institut cartographique, un bâtiment aus-

terre, entrepose les précieuses cartes dans ses caves où les croquis ramenés par les expéditions sont reproduits sur d'immenses plaques de cuivre. Pour les consulter, il faut obtenir un passe-droit auprès des administrations de la Marche des Lumières.

LES MISSIONNAIRES DU GRAND SOLAAR

De tout temps, des prêneurs mais aussi des gardiens du feu ont choisi de s'enfoncer dans le chaudron des enfers pour y construire des avant-postes ou des monastères afin de porter la sainte Lumière au beau milieu des Ténèbres. Le plus souvent, les missionnaires en partance rejoignent un monastère pour remplacer certains des leurs, épuisés physiquement et moralement par plusieurs mois passées entre les limons saumâtres et les hurlements de bêtes inconnues. Mais il arrive également que la Marche des Lumières organise le départ d'une expédition qui tentera de fonder un nouveau monastère. Dans ce cas, la Halte Nord devient l'objet d'une intense activité. Les missionnaires consultent les grandes cartes de cuivre, ils achètent le matériel au cours de longues tractations, ils tentent de louer les services des convoyeurs ou de la confrérie des passeurs. Bref, la Halte Nord se mobilise pour qu'un jour, des membres de cette expédition reviennent à Phénice victorieux.

LA CONFRÉRIE DES PASSEURS

Lors des premiers contacts établis entre phéniciens et passeurs des Nids des Aigles, la confrérie des passeurs a décidé de dépecher plusieurs des siens jusqu'à Phénice. Depuis, ils se sont organisés pour devenir une véritable institution de guides émérites dans le chaudron des enfers et ses pourtours. N'importe qui est en droit de faire appel à la confrérie des passeurs pour tra-

ALFRED LE ROYAL, passeur de la confrérie

Vétéran respecté et célèbre, Alfred le Royal traîne sa grande carcasse bardée d'instruments étranges dans toute la Halte afin de prodiguer ses conseils à ceux qui s'apprêtent à partir. Altruiste, il refuse de fermer les yeux comme ses pairs sous prétexte que des missionnaires ou des marcheurs n'ont pas les moyens de s'offrir leur service. Un aigle sur l'épaule, Alfred le Royal est considéré comme une sorte d'ange gardien par beaucoup de marcheurs. D'ailleurs, certains achètent à des marchands ambulants de petites statuettes à son effigie — des statuettes qui, soi-disant, portent bonheur.

verser le chaudron des enfers moyennant finance ou renseignements intéressants sur la région. Les passeurs comptent parmi les marcheurs les mieux adaptés aux conditions de vie de l'extérieur. Résistants, ils sont capables de survivre dans la plupart des milieux hostiles. De nombreuses expéditions ont dû leur salut à leur seule présence. Toutefois, la confrérie refuse systématiquement toutes les expéditions voulant rallier les Montagnes Noires.

Alfred le Royal, passeur de la confrérie Vétéran respecté et célèbre, Alfred le Royal traîne sa grande carcasse bardée d'instruments étranges dans toute la Halte afin de prodiguer ses conseils à ceux qui s'apprêtent à partir. Altruiste, il refuse de fermer les yeux comme ses pairs sous prétexte que des missionnaires ou des marcheurs n'ont pas les moyens de s'offrir leur service. Un aigle sur l'épaule, Alfred le Royal est considéré comme une sorte d'ange gardien par beaucoup de marcheurs. D'ailleurs, certains achètent à des marchands ambulants de petites statuettes à son effigie — des statuettes qui, soi-disant, portent bonheur.

- PRESTANCE 1
- HARGNE 3 / Supporter 4, Surprendre 4
- AGILITÉ 2 / Grimper 3, Camoufler 5
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 4, Contrôler 3
- SENS 4 / Observer 5, S'orienter 6
- TREMPE 2 / Surmonter 3, Résister 4
- COMMUNICATION 1
- ÉRUDITION 1 / légendes 2
- TECHNIQUE 2 / Huiles 2, Lumières 2
- SURVIE 4 / Rats 2, Chien 2, Oiseaux 6, Montagnes 6, Chaos 3, Obscur 4
- RELATIONS 1 / légendes des Abords 4
- ARTS MARTIAUX 3 / Falchion 3, Hachette 4

LES MÉMOIRES DE L'AZUR

La Rotonde des Mémoires entretient dans la Halte Nord une bâtisse discrète où des mémoires sont régulièrement formées pour partir vers les Monastères Bleus. Nombreux sont les phéniciens qui pensent que Phénice peut apprendre beaucoup de chose de ces havres d'intellectuels et de savants. Des mémoires de l'Azur montent régulièrement des expéditions sur la foi des récits de marcheurs ayant trouvé hospitalité dans un Monastère Bleu. Mais aucune jusqu'ici n'est revenue à Phénice.

LA PREMIÈRE MARCHE

LE QUARTIER DES LIBRES-TOURS

À l'époque où Phénice n'avait pas encore achevé la Grande Muraille, les bâtisseurs proposèrent de construire des tours pour loger les habitants. De la sorte, on gagnerait de la place et les tours pourraient servir à la défense du stallite en cas d'invasion. Les prôneurs, à l'époque, approuvèrent le projet et le chantier commença le long de la coulée nourricière de l'Amicale. Mais très vite, les coûts grimpèrent. Il fallut abandonner la pierre, trop longue à extraire, pour le fer et même la tôle. Les prôneurs finirent par dou-

ter de ce projet démesuré et quatre ans après la mise en chantier, il fut abandonné définitivement. Les cinquante-six tours déjà construites furent conservées et laissées aux fouineurs sans hésitation. On craignait qu'elles ne s'écroulent aux premiers soubresauts du volcan. D'année en année, les tours se peuplèrent, s'agrandirent de bric et de broc. Chacune d'entre elle devint un espace de pensée, un endroit clos abritant plusieurs familles partageant les mêmes idéaux. Aujourd'hui, le quartier des Libres-Tours est considéré par les prôneurs comme un lieu dangereux. En effet, chaque tour est devenue autonome, elle s'est personnalisée

et a finit par instaurer son propre régime politique. Les tours se livrent entre elles à une guérilla féroce, sourde et invisible que les gardiens du feu observent attentivement.

LA TOUR MATRIARCALE

Cette tour carrée, haute de quarante-cinq mètres, abrite près d'une cinquantaine d'habitants dirigés par un conseil matriarcal. Une tour aux cinq premiers étages de pierre et aux quatre derniers en métal, chapeautée par une sorte de bulle en cuivre où siègent les vingt femmes du conseil. À l'intérieur, les hommes obéissent aux femmes. Considérés avant tout comme des géniteurs, ils ne participent pas à la vie courante de la tour. Seules les femmes sont habilitées à gagner le puits creusé sous la tour où s'étend une vaste champignonnière clandestine. Quant à l'énergie, elle est fournie par de grosses éoliennes dont les pales sont visibles par dizaines sur les flancs de la tour et au sommet. Actuellement, la tour matriarcale tente de nouer une alliance avec sa voisine, la tour de Valdi, dont les sous-sols regorgent de silicium (des composants achetés à bon prix par les bâtisseurs). Une alliance qui intervient au moment où la fédération des tours menace d'entreprendre une vaste campagne terroriste.

JAGDALENA, capitaine matriarcale

Le corps robuste, le visage taillé au couteau, Jagdalena est à la tête d'un

- PRESTANCE 3 / Influencer 4
- HARGNE 2 / Surprendre 3
- AGILITÉ 3 / Camoufler 4
- Esquiver 4
- FORCE 2 / Forcer 3
- RÉSISTANCE 2
- SENS 3 / Observer 4
- TREMPE 2 / Motiver 3
- COMMUNICATION 1
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUE 2 / Corps 3,
- Électricité 2
- SURVIE 2 / Rats 2,
- Champignons 4
- RELATIONS 1 / l'Assomoir 2,
- Simiagol 3, Louise de Trajane 2
- ARTS MARTIAUX 3 / Lancat 6
- (lance-boulon) tranchoir 3

groupe armé chargé d'assurer la défense de la tour et de mener les actions de guérilla. Toutes ces femmes portent un uniforme en cuir (de couleur bleu nuit) et de redoutables lancats à boulons capables de fracasser le crâne d'un homme. Jagdalena occupe avec ses soldats le rez-de-chaussée de la tour afin de surveiller la champignonnière. Régulièrement, elle s'engouffre dans les galeries afin de prévenir toute intrusion souterraine. Mais Jagdalena est également une terroriste efficace et chaque mois, secondée par quelques femmes triées sur le volet, elle quitte la tour pour affaiblir les tours voisines (excepté celle de Valdi). Il s'agit essentiellement d'allumer des incendies, de lancer deux ou trois grenades de lave ou encore d'enlever quelqu'un pour exiger une rançon.

LA TOUR SENTINELLE

Les gardiens du feu ont réalisé qu'ils n'étaient pas en mesure de nettoyer ce quartier d'agitateurs d'un seul coup : ils craignaient un conflit difficile et surtout, la réaction des phéniciens. Aussi, en accord avec les prôneurs, ont-ils racheté une tour. Désormais, ils favorisent tel ou tel clan, attendant que l'un d'eux faiblisse pour s'emparer des terrains en douceur — une sorte d'expropriation qui devrait s'étaler sur plusieurs années. Ce genre de procédure est bien entendu totalement illégale, mais les lois phéniciennes sont de moins en moins respectées. La Tour sentinelle est une véritable place forte, peuplée uniquement de volontaires dont on connaît l'animosité à l'égard des fouineurs. En tout, une garnison de près de quarante hommes dont la moitié fait chaque jour l'aller et retour jusqu'à l'Âtre pour y chercher de la nourriture. C'est là la seule fiabilité de la Tour sentinelle qui, contrairement aux autres, n'est pas autonome.

LE QUARTIER DE L'ASSOMMOIR

Confiné entre le quartier des Écharpes Pourpres et la coulée de la Fourche, l'Assommoir concentre plusieurs dizaines de tripots. Géré par le conseil des patrons (ceux qui dirigent les tripots les plus importants), il accueille tous ceux qui, pour une nuit, désirent se saouler copieusement. Car les al-

LOUIS DE TRAJANE, conciliateur

Ce gardien du feu, ancien furet, a choisi de gagner le quartier des tours en ayant le secret espoir de convaincre les fouineurs d'abandonner les lieux. Fin diplomate, cet homme frêle au visage d'enfant passe ses journées à arpenter les tours pour tenter de faire flétrir l'obstination des fouineurs. Il a su, au fil des années, se faire accepter et de nombreux chefs de tour marchandent avec lui. Louis de Trajane, contre des promesses de vente ou parfois même des rentes viagères (!), octroie à ses tours de la nourriture, des armes etc. tout en amassant une série de contrats qui finiront par exproprier les fouineurs. Un travail de fourmi qui a fini par le décider à engager des sbires pour être présent un peu partout dans le quartier. Ses hommes exécutent le même travail que lui, en échange de fortes rémunérations.

LES ENSEIGNES

LUMINEUSES

Les tours se sont distinguées les unes des autres par des enseignes récupérées à la ferraille qui leur servent de symbole ou de blason. Des enseignes installées au sommet des tours, alimentées par des groupes électrogènes dont la luminosité est un gage de puissance. Il s'agit d'un montage approximatif de quelques ingénieurs à moitié fous, qui seraient bien incapables de réitérer leurs prouesses pour d'autres usages. Toujours est-il que lorsqu'une lettre s'éteint ou grille, la tour perd la face et risque de perdre des alliés. Les enseignes font l'objet d'une vénération toute particulière. Des hommes sont

- PRESTANCE 4 / Séduire 3, Influencer 5
- HARGNE 2
- AGILITÉ 1
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 3
- SENS 2 / Observer 3, Surveiller 5
- TREMPE 2 / Surmonter 2
- COMMUNICATION 3 / Eloquence 5, Empathie 3
- ÉRUDITION 2 / coutumes fouineur 4
- TECHNIQUE 2 / Pierre 3
- SURVIE 2 / Stallite 4
- RELATIONS 3 / redoute des blasonnés 2, Palais de justice 3, Jagdalena 2
- ARTS MARTIAUX 2 / flambergue 4 troilame 3

souvent chargés de les protéger, de trouver des moyens de les rendre plus lumineuses. Tous les deux mois, au cours d'une nuit dite de la Sainte Lumière, le quartier s'illumine. Les enseignes brillent en lettres de feu, certaines explosent, mais au petit jour, on connaît le clan qui dominera psychologiquement les autres pour les deux mois à venir.

cools de l'Assommoir, pour leur immense majorité, sont fabriqués sur place, dans des distilleries de fortune. Des alcools forts qui viennent à bout des plus résistants. L'Assommoir est un lieu dangereux où la criminalité est en hausse constante malgré des ligues de vertu qui tentent d'endiguer cette débauche de violence. Les ivrognes s'entre-tuent, certains disparaissent mystérieusement. Les gardiens du feu ont pratiquement démissionné, ne laissant qu'un seul foyer pour veiller sur le quartier. Cela pousse de plus en plus de voyous à venir s'y installer. De nombreux marcheurs trouvent refuge dans les hôtelleries crasseuses de l'Assommoir.

LA RUE DES ZIGZAG

Cette longue rue serpente à travers le quartier de bout en bout. C'est la rue principale sur laquelle s'ouvre les établissements les plus réputés. On y trouve des cabarets douteux, des tripots souterrains installés dans les caves mais aussi quelques auberges plus luxueuses où l'on consomme des alcools de mauvaise qualité. De véritables bandes organisées rodent, la nuit venue, en s'attaquant aux plus faibles. Néanmoins, pour l'essentiel, la rue des Zigzag appartient aux fouineurs qui viennent oublier leur malheur dans l'alcool.

LA FOSSE

Fragilisé par des établissements souterrains, le sol a fini par s'affaisser pour donner naissance à cette Fosse où périllement de sombres tripots troglodytes. Paysage fracturé, failles béantes, la Fosse est fréquentée par la lie phénicienne qui trouve refuge dans ses méandres. Les tripots offrent ici des breuvages aux terribles effets. Des hommes sont devenus fous, des légendes parlent de goules errantes. En vérité, les cris et les hurlements qui déchirent les nuits de la Fosse ont définitivement mis à l'écart cet endroit sinistre de la vie phénicienne. Certains avancent même que des laborantins sans scrupules y pratiqueraient, sous couvert d'officier comme des soigneurs, des expériences sur des êtres humains.

LE CABARET

DES INTOUCHABLES

Installé au bout de la rue des Zigzag, près de la coulée de la Fourche, le cabaret des intouchables offre chaque soir des spectacles chaotiques où des acteurs totalement ivres jouent des pièces improvisées. Ici, l'alcool règne en maître, notamment l'élixir, un breuvage à base de racines mystérieuses aux effets hallucinatoires. Les intouchables sont des comédiens qui jouent sous l'influence de l'élixir. De nombreux phéniciens pensent que leur rôle est salvateur et qu'ils pastichent des secrets qu'il faut savoir déchiffrer. Considérés comme des sortes d'oracles, les intouchables vivent au secret à l'intérieur du cabaret. Ils n'apparaissent que le soir, sur une

SIMIAGOL, patron du Rêve Perdu

On descend au Rêve Perdu par une volée de marches qui aboutit à une grande salle étayée par de lourds piliers de fer. L'établissement est réputé pour accueillir les vieux marcheurs, les aventuriers à la recherche d'un travail. Toutes les rumeurs circulent dans les brumes du Rêve Perdu. On parle de gisements extraordinaires, de stallites merveilleux... Simiagol, lui-même ancien marcheur, a surtout construit sa réputation sur ses alcoolats, un liquide obtenu par distillation de l'alcool sur des plantes fraîches ou desséchées. Gros et trapu, le visage disparaissant sous une longue barbe brune, il connaît beaucoup de choses sur Phénice, en particulier sur les coulées dont il est un client apprécié. En revanche, il ne tolère aucun désordre dans son tripot. À la moindre bagarre, il est capable de sortir son fauchard pour calmer l'agité...

- PRESTANCE 2 / Impressionner 4
- HARGNE 2 / Agresser 3
- AGILITÉ 1
- FORCE 3
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 3
- SENS 2 / Surveiller 4
- TREMPE 3 / Résister 4
- COMMUNICATION 2
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUE 2 / Champignon 2, Rueg 3
- SURVIE 2 / Chien 3, Stallite 2, Obscur 3
- RELATIONS 1 / Ferraille 2, Ceinture de Nux 3, Scory le jeune 1
- ARTS MARTIAUX 2 / Fauchard 5

scène surélevée recouverte par une bulle de verre aux armatures de bronze. Mystiques, illuminés et candides se pressent par centaines autour de cette bulle que les acteurs rejoignent par un couloir grillagé. Chaque soir, les invités essayeront de percer le secret des délires des intouchables.

LE QUARTIER DES AFFRES

Deux terribles événements ont marqué les origines de ce quartier pratiquement abandonné par les autorités phéniciennes. Le premier, en l'an 32, fut l'éruption du volcan qui engloutit les premières fondations de Phénice. En souvenir de cette épreuve, les phéniciens ont gardé ce mausolée pétrifié afin de rappeler à chacun le rôle essentiel des prêneurs qui « commandent » au volcan. Le second, moins attendu, fut l'éboulement d'une partie de la façade ouest du volcan. Pentus et escarpés, percés sans prudence par des galeries minières, les lieux se sont affaissés et sont restés en l'état depuis des décennies. Le quartier des Affres appartient aux criminels de tout bord et à tous ceux qui ont une raison de se cacher. Afin de circonscrire cet endroit maléfique, les gardiens du feu ont installé plusieurs petits foyers autour du quartier. Y être affecté est souvent synonyme de sanction pour un gardien du feu.

- PRESTANCE 2 / Séduire 3
- HARGNE 1 / Agresser 2
- AGILITÉ 2
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 3
- SENS 2 / Observer 4
- TREMPE 2 / Surmonter 3
- COMMUNICATION 2 / Eloquence 5
- ÉRUDITION 2 / Lettres 3
- TECHNIQUE 1
- SURVIE 1
- RELATIONS 2 / la Fourmilière 3, la Cathédrale 3
- ARTS MARTIAUX 1

HECTOR MEULDERHYME, metteur en scène halluciné du cabaret des intouchables

Considéré comme un visionnaire, cet homme en habits noirs et bouffants, une pipe au coin des lèvres, « explore le champs de l'improvisation ». Artiste passionné, il est persuadé que des hommes vivent au-dessus de la croûte poussiéreuse qui a fait disparaître le soleil. Il pense que les prêneurs le savent et veulent empêcher les phéniciens de les contacter. Il oriente ainsi ses acteurs pour parler du soleil, du jour où il réapparaîtra avec des hommes venus d'ailleurs.

Même si Hector Meulderhyme passe pour un agitateur, ses convictions ont fini par trouver des adeptes, de plus en plus nombreux au fil des années.

LE MAUSOLÉE

Souvenir vivace de la colère du volcan, le Mausolée est adoré par certains et haï par la plupart des autres. Dans un paysage presque lunaire de lave solidifiée, on trouve les cadavres pétrifiés de ceux qui n'avaient pas eu le temps de fuir le jour de l'éruption — un spectacle rigide et lugubre qui attire certains personnages à la curiosité morbide. Mais le Mausolée est également le repère des assassins qui peuvent espérer se cacher dans les plis chaotiques de la lave. Certains y creusent d'ailleurs de véritables petites maisons, des terriers, à l'image de ceux qui percent la fourmilière. Dans la journée, on peut s'aventurer sans trop de risques à l'intérieur du Mausolée. Certains phéniciens, notamment des prêtres, y organisent des pèlerinages éducatifs (sous bonne garde tout de même), à l'usage d'enfants que la visite marque à jamais.

LES SCULPTEURS

RENÉGATS

Bravant les dangers d'une telle expédition, certains sculpteurs tentent parfois de se glisser dans le Mausolée pour récupérer des cadavres pétrifiés en excellent état. Avec un peu de poudre de basalte, les victimes de l'éruption peuvent devenir rapidement de belles statues parfaitement proportionnées. Une pratique vivement condamnée par les prêtres qui estiment que ces sculpteurs sans scrupules ne sont que des voleurs de tombe. Pourtant, personne n'a jamais osé lancer une véritable enquête qui obligerait à détruire toutes ces jolies statues visibles dans la Marche des Lumières.

LA PENTE

Depuis son affaissement, l'endroit a été surnommé la Pente. À l'origine, le quartier des Échafaudages tenta de l'annexer mais les conditions de vie étaient trop précaires. Des éboulements continuent d'avoir lieu et menacent quiconque aurait

PETRUCCI, Duc du silence

Petrucci, ancien mime du cirque Orchaos, a trouvé refuge dans le Mausolée après avoir assassiné plusieurs personnes pour des raisons inconnues. Avec une trentaine d'hommes et de femmes sous ses ordres, il s'est persuadé qu'il était le « gardien » de Phénice. Au sein de sa communauté, il prône le silence absolu pour pouvoir écouter les grondements du volcan et prévenir les phéniciens s'il menace de se réveiller. Lui et ses sbires se cachent en se recouvrant de poussière concassée pour se faire passer pour des victimes de la première éruption (ils sont capables de rester immobiles des heures durant). Petrucci est leur maître incontesté et a le droit de vie ou de mort sur chaque membre du clan. Depuis plusieurs mois, il a décidé de partir en croisade contre les foyers des gardiens du feu dont « le vacarme des armes nuit », selon lui, « à l'écoute du volcan ».

- PRESTANCE 3 / Influencer 4
- HARGNE 2 / Agresser 3
- AGILITÉ 3 / Camoufler 5
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 1
- SENS 2 / Observer 3
- TREMPE 1
- COMMUNICATION 2 / Empathie 3
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUE 2 / Corps 4
- SURVIE 2 / Rats 2 Stallite 4
- RELATIONS 2 / la Ferraille 3, Zoungaro 4
- ARTS MARTIAUX 2 / Étoiles 3 Dart 4

l'idée de s'installer. Désormais, la Pente appartient aux airgonautes et aux scientifiques du quartier de la Chapelle qui poursuivent leurs expériences aéronautiques. Avec ses plateaux étroits et ses petites falaises, la Pente se prête parfaitement aux essais de deltaplanes, d'aéronefs farfelus et d'autres engins volants. L'endroit attire régulièrement des curieux venus assister à ces essais impossibles. Une curiosité malsaine, car certains inventeurs y

laisSENT leur vie — soit que leur engin s'écrase en contrebas, soit qu'ils aillent se fracasser sur la Grande Muraille. Les gardiens du feu ont renoncé d'ailleurs à interdire ces essais. Ils se sont contentés de dresser un mur de plus dans l'axe de la Pente avec, juste derrière, un seigneur et quelques brancardiers...

MONSIEUR ICARE, le fou volant

Inventeur et airgonaute, Monsieur Icare est sans doute la figure favorite des curieux de la Pente. Ce passionné des véhicules volants se rend presque chaque soir à la Pente pour essayer de nouvelles créations. Mais Monsieur Icare ne doit sa survie qu'aux lux qu'il offre à ceux qui oseront monter dans ses engins. Des petites fortunes qu'il promet à ceux qui prennent le risque de s'élancer, sanglés dans d'étranges deltaplanes fonctionnant à la vapeur. Neuf fois sur dix, le pauvre fouineur qui a tenté sa chance finit par s'écraser et, avec un peu de chance, n'y perd que ses jambes. Certains, emportés par les vents, ont franchi la Grande Muraille pour disparaître au loin. Monsieur Icare pense qu'ils ont tous échoué au même endroit et qu'un jour, il montera une expédition avec des convoyeurs pour trouver ce paradis des pilotes disparus.

- PRESTANCE 2 / Influencer 3
- HARGNE 1
- AGILITÉ 2 / Grimper 2
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 3
- SENS 2 / S'orienter 2
- TREMPE 1
- COMMUNICATION 2 / Baratin 4
- ÉRUDITION 3 / Lettres 4
- TECHNIQUE 4 / Bois 4 Vents 5
- SURVIE 2 / Stallite 1
- RELATIONS 2 / la Chapelle 4, professeur Synapse 3
- ARTS MARTIAUX 1

LA FERRAILLE

Installé au sud de Phénice, le quartier de la Ferraille constitue un gigantesque dépotoir où s'entassent des milliers de carcasses de l'Avant qui transitent par la Halte des Lointains. C'est également à cet endroit que l'on débite et découpe des tonnes de débris afin qu'ils soient réutilisés par le stallite. Les trois-quarts du quartier sont consacrés à ces casses titaniques et aux grosses machines de compression. On compte ainsi onze dépotoirs flanqués de leurs maisons d'habitation où survivent les familles de fouineurs. La ferraille est un endroit terrible, entre les bruits infernaux des tôles froissées et l'atmosphère très lourde, chargée de limaille. Le quartier ressemble à un énorme labyrinthe où les gardiens du feu s'aventurent rarement. Chaque dépotoir est à la charge d'un clan de fouineurs dirigé par un « copeau », sorte de parrain tutélaire ayant tous les droits sur son dépotoir. Soit onze copeaux qui se réunissent chaque soir sur la Place aux reliques pour vendre aux bâtisseurs les ferrailles traitées dans la journée. Le quartier est donc livré aux ferrailleurs, des fouineurs souples et robustes, capables de découper la tôle et de se déplacer au sein du magma métallique des dépotoirs. Les accidents sont très fréquents, entre les machines qui aspirent les distraits et les arêtes du métal aussi coupantes qu'un rasoir. La longévité est considérée comme le seul témoignage de réussite, expliquant sans doute la vieillesse des copeaux.

LE DÉPOTOIR DE BABEL

Installé à l'extrême ouest du quartier, ce dépotoir fait figure de symbole pour les fouineurs. Il est dominé par Babel, une tour de débris dont l'équilibre précaire est devenu une véritable attraction. Les fouineurs de Babel ont pris l'habitude d'empiler leurs carcasses de cette manière, au grand dam des gardiens du feu. En réalité, il s'agit surtout de gagner de la place, ménageant ainsi un espace pour les bidonvilles autour des carcasses empilées. Les habitants du dépotoir sont réputés pour leurs acrobaties, leur habileté à défier l'équilibre de la ferraille. À l'aide de cordes, ils travaillent machines industrielles, préférant leur fameuse scie mécanique. Ce dépotoir est bien connu des bâtisseurs parce qu'il privilégie la qualité à la quantité. Les matériaux offerts aux enchères sur la Place aux reliques

OLD-IRON, le copeau collectionneur

Âgé de 41 ans, Old-Iron est un copeau vieillissant, à la tête du quartier depuis vingt ans. Il vit avec les siens au sommet de Babel, dans la carcasse d'un aéronef de l'Avant. Il a su aménager des appartements confortables que des conduits discrets alimentent en chaleur depuis les fourneaux des forges où l'on fabrique les scies mécaniques. Old-Iron est un personnage fantasque, natif de Phénice, dont le pas acrobatique a fait sa réputation. Esthète, il est friand d'objets de l'Avant qu'il achète à des re-celeurs, mais il a cessé depuis longtemps de jouer les équilibristes, se contentant de gérer le dépotoir. Old-Iron a également la main lourde, ne supportant guère les têtes brûlées. Ceux qui s'avisent de venir piller dans son dépotoir disparaissent sans que l'on sache très bien comment. Depuis quelques années, il est obsédé par l'affondrement imminent de Babel qui pourrait engloutir ses précieuses collections. Il passe donc le plus clair de son temps à faire renforcer les bases de la tour, au détriment des autres. Les fouineurs commencent à se poser des questions à tel point que l'on parle déjà de son futur successeur, un certain Scrap, musicien du cirque d'Orchaos.

sont souvent rares et précieux. Certains fouineurs de Babel sont recrutés parmi des bâtisseurs débauchés, échoués dans la Halte des Lointains. Ils se chargent de réparer dans les caravanes et les puits d'extraction les épaves intéressantes. C'est en quelque sorte un corps « d'élite », jalouse par les autres dépotoirs qui se contentent de concasser sans distinction. Ces conseillers sont devenus des fouineurs tout en préservant un certain savoir. Ils se déplacent souvent jusqu'aux différentes Marches de Phénice ainsi qu'à l'extérieur du stallite, à l'affût de la moindre découverte. Le dépotoir de Babel est pour cette raison l'endroit le plus vivable du quartier de la ferraille. Les candidats sont nombreux mais rares sont ceux qui parviennent à passer les épreuves de sélection — des épreuves terribles en forme de quêtes qui les obligent à escalader ou plonger dans les entrailles de la ferraille pour retrouver des objets cachés.

LES SCIRES MÉCANIQUES DE LA FERRAILLE

L'outil, doté d'une lame circulaire, a été adopté par l'ensemble du dépotoir. Il est construit sur le modèle d'une arbalète, un ressort tendu par une corde libérant pour

- PRESTANCE 2 / Impressionner 3
- HARGNE 2 / Supporter 3, Agresser 4
- AGILITÉ 2 / Grimper 5
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 4
- SENS 3 / Surveiller 4
- TREMPE 3 / Surmonter 3, Motiver 3
- COMMUNICATION 2 / Eloquence 3
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUE 2 / Métal 5
- SURVIE 2 / Rats 3, Stallite 4, Souterrains 5
- RELATIONS 2 / Faiseurs (Grande marche) 2, Scory le jeune 3
- ARTS MARTIAUX 3 / Boulefer 3, Articule 2 Lancat 4 Entrailleur 3

quelques secondes la lame de la scie qui tourne sur elle-même à une vitesse terrible. Pour beaucoup, cet instrument sert à la fois d'arme et d'outil.

LE DÉPOTOIR DE LA GUEULE ROUGE

Spécialisé dans la production de masse, ce dépotoir est avant tout une grosse usine à travers laquelle serpentent des dizaines de tapis roulants actionnés par des pédales. Ces dernières monopolisent plusieurs centaines de personnes par jour, pour quelques lux. La Gueule Rouge dépece les plus grosses carcasses retrouvées dans les profondeurs de la terre. C'est ici que l'on désosse les véhicules de l'Avant, notamment les voitures et parfois même certains navires des Grandes Chutes qui arrivent à Phénice par pièces détachées. Contrairement à Babel, ce dépotoir n'a pas laissé aux bidonvilles une place de choix : tout au

LA PREMIÈRE MARCHE



plus une bande de quelques mètres sur le pourtour de la décharge où l'on s'entasse du mieux que l'on peut. Les habitants vivent surtout au sein de la ferraille, dans des abris de fortune. Ce dépotoir constitue en fin de compte un véritable tumulus de métal dans lequel on s'aventure avec prudence. Car dans les profondeurs vit Scory le Jeune, le copeau de la Gueule Rouge.

LA PLACE AUX RELIQUES

Cette place rassemble la ferraille traitée par le quartier, ferraille qui sera présentée aux bâtisseurs. On a construit des gradins métalliques en forme de demi-lune où prennent place les copeaux et leurs fouineurs qui ont le droit, pour chaque lot de ferraille, de prendre la parole pour en avoir le meilleur prix. En face d'eux, on trouve les délégations des bâtisseurs, assises le long de grandes tables devant lesquelles défileront la ferraille ainsi que les objets plus rares. Les enchères sont bruyantes, entrecoupées par les sifflements et les acclamations des fouineurs qui se réjouissent ou se désespèrent des prix proposés par les bâtisseurs. Une foire d'empoigne où se décident en fin de compte les gains de chaque dépotoir.

LE CIRQUE D'ORCHAOS

La ferraille a fait du cirque d'Orchaos son principal divertissement, excepté pour ceux qui ont les moyens de gagner la Ceinture de Nux. Le cirque n'a pas de chapiteau mais se déplace de dépotoir en dépotoir en jouant ses spectacles sur de grands chars aux allures baroques (vingt-deux au total). Le cirque d'Orchaos ne vit que des autres, des dons en nature des habitants qui tiennent à préserver ce spectacle quotidien. Il n'appartient à aucun dépotoir même si certains chars leur sont parfois dévoués. La plupart des fouineurs du quartier ont une fois ou une autre appartenu au cirque. Il s'agit là d'une sorte de rituel, d'une communion avec le quartier à laquelle se prêtent souvent les nouveaux arrivants. On danse, on caricature les grandes figures du stallite, on frappe sur des bidons, on montre des ours et d'autres animaux. Bref, un véritable cirque mené par un seul homme, Zoungaro.

SCORY LE JEUNE

Ce garçon à la longue chevelure blonde, qui n'a pas plus de vingt ans, règne en maître sur le dépotoir. Fils d'un aristocrate de l'Âtre, il s'est installé dans une grotte aménagée au cœur de la ferraille avec une bande d'anciens malfaiteurs qui se chargent de faire respecter ses ordres (Scory collectionne les cadavres concassés de ses victimes sur les étagères d'une grande bibliothèque). En bénéficiant de l'appui discret de sa famille, Scory le Jeune est parvenu à faire de la Gueule Rouge le dépotoir le plus productif de la ferraille. En contrepartie, il a pu assouvir ses vices, transformant son palais d'acier en un véritable lupanar fréquenté par certains aristocrates de l'Âtre. Une concurrence jugée déloyale par les établissements de la Ceinture de Nux qui multiplient les recours auprès des tribunaux de la Marche des Lumières pour que le palais soit fermé.

- PRESTANCE 2 / Impressionner 4, Influencer 3
- HARGNE 2 / Surprendre 3
- AGILITÉ 3 / Grimper 4, Esquiver 3, Camoufler 3
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 3
- SENS 3 / Surveiller 4
- TREMPE 2 / Motiver 3
- COMMUNICATION 1
- ÉRUDITION 2
- TECHNIQUE 2 / Métal 4
- SURVIE 2 / Stallite 3, Souterrain 5
- RELATIONS 3 / redoute des blasonnés 5, famille du Dextre de Sinople 3
- ARTS MARTIAUX 3 / Chainue 4, Tranchoir 5

ZOUNGARO, commandeur d'Orchaos

Ce géant (il mesure près de 2 mètres), âgé d'une trentaine d'années, est visible sur le char de tête, une sorte de palais miniature en verre et en cristal. Sur un trône en bois rare, armé d'un long fouet avec lequel il fait avancer les vieux ours pelés tirant son char, il a la réputation de mener ses artistes d'une main de fer. C'est lui qui décide du trajet du convoi et qui détermine si tel ou tel artiste a le droit d'appartenir au cirque. On sait que les copeaux le courtisent afin qu'il privilégie certains dépotoirs où les habitants sont mécontents. Zoungaro joue de cette position bien qu'il n'est aucune fortune personnelle. Il vit pour le spectacle et ne tient qu'à une seule chose : faire rêver les fouineurs de la ferraille.

- PRESTANCE 3 / Séduire 4, Impressionner 3
- HARGNE 2
- AGILITÉ 3 / Grimper 4
- FORCE 2 / Lancer 4
- RÉSISTANCE 2
- SENS 3 / Observer 4
- TREMPE 2 / Motiver 5
- COMMUNICATION 2 / Baratin 3
- ÉRUDITION 2 / coutume fouineur 3 Intendance 3
- TECHNIQUE 1
- SURVIE 2 / Chien 2 Ours 5, Stallite 3
- RELATIONS 1 / Scory le Jeune 1, Old-Iron 5
- ARTS MARTIAUX 2 / hache 4

LES ÉCHARPES POURPRES

Les Écharpes Pourpres peuvent apparaître de loin comme un quartier privilégié de la Première Marche. L'architecture y semble plus rationnelle et plus solide qu'ailleurs. Mais le simple fait d'y pénétrer dissipe vite toute illusion. En fait, l'apparente prospérité des Écharpes Pourpres vient de l'ancienne appartenance du quartier à la Grande Marche. À la suite des tragiques événements de l'Automne Pourpre, la situation se dégrada définitivement. Depuis, le quartier des Écharpes Pourpres vit dans l'ombre de cette époque, condamné mais révolté.

LES CITÉS

Avant les troubles, le quartier des Écharpes Pourpres était une véritable utopie urbaine fondée sur l'harmonie de blocs d'immeubles construits autour de cours fermées. Malheureusement, ce rêve est depuis bien longtemps oublié. L'éclairage ne fonctionne que rarement, les rues et les cours sont jonchées de déchets, les bâtiments se sont détériorés. Les habitants sont ternes et fatalistes, prêts à faire la queue aux dépôts de nourriture pendant des heures ou à se vendre pour une misère à des patrons bâtisseurs exploiteurs. Une fois, leur travail abrutissant terminé, les habitants rentrent dans leurs cités pour retrouver une famille affamée dont les enfants succombent au saturnisme ou autres empoisonnements dus à l'insalubrité.

LES SYNDICATS

L'économie de récupération encore aux mains des habitants est entièrement sous la coupe des Syndicats. Ces organisations corporatistes sont censées protéger les intérêts des fouineurs et assurer le développement de chaque activité, mais cette bureaucratie répond aux ordres des prôneurs et des confréries de bâtisseurs. Ainsi, les syndicalistes forment une caste privilégiée prête

EGOR KYN, Commissaire d'Apprentissage

Egor est un homme rondouillard prompt à donner d'amicales tapes sur l'épaule de ses interlocuteurs. Malgré son air affable, Kyn sait toujours se faire comprendre par des allusions plus ou moins menaçantes. Egor a en effet le bras long en tant que membre permanent des Syndicats. C'est ainsi lui qui est chargé de mesurer les besoins des corporations en recrues et qui oriente les jeunes travailleurs vers les ateliers demandeurs. Grâce à sa fonction, Kyn s'est constitué tout un réseau de clientèle qui fait de lui un véritable potentat dans le quartier. Agissant comme un parrain mafieux, il reçoit ses protégés pour écouter leurs doléances contre une dette de service.

à tout pour garder son pouvoir. Ce sont eux qui contrôlent les milices locales, qui supervisent les apprentissages et les promotions au sein des grandes corporations (ferrailleurs, bricoleurs et manouvriers) qui perçoivent les taxes d'exercice et gèrent les questions d'approvisionnement.

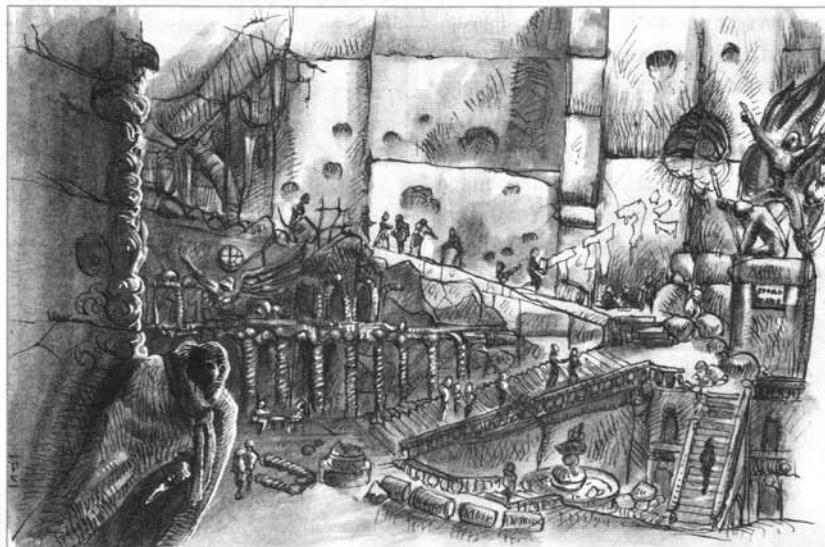
LE MUR DES IMMOLÉS

Cette zone couvre moins d'un quart du quartier mais elle en représente le cœur tragique. En effet, c'est ici que les derniers révoltés de l'Automne Pourpre se sont battus avant de succomber. Un monument a d'ailleurs été érigé sur le mur où des dizaines d'insurgés ont été immolés par le feu. À la fois source d'orgueil et d'humiliation, le Mur des Immolés est la scène de cérémonies de commémoration secrètes car interdites. Autour, toutes les habitations ont

Statut 5

- PRESTANCE 2 / Influencer 4, Impressionner 5
- HARGNE 2 / Agresser 4
- AGILITÉ 2
- FORCE 3
- RÉSISTANCE 2
- SENS 3 / Surveiller 3
- TREMPE 4 / Motiver 3, Résister 2
- COMMUNICATION 3 / Baratin 3, Eloquence 2, Marchandise 4
- ÉRUDITION 2 / Coutumes Fouineurs 4, Coutumes Bâtisseurs 4, Intendance 3
- TECHNIQUES 3 / Métal 2, Pierre 4
- SURVIE 2 / Stallite 2, Souterrains 2
- RELATIONS 2 / Écharpes Pourpres 5, trouées 4, Donn Gyl Otoryn 2
- ARTS MARTIAUX 2 / Pioc'hard 3

été détruites en représailles et il ne subsiste que ruines et cabanes précaires. Malgré cette situation misérable, les lieux ne sont pas dénués de vie. Bien au contraire, ici tout n'est que débrouillardise et solidarité. Ce chaos urbain est le foyer où couve la révolte dont les héritiers sont les Écharpes Pourpres, une organisation révolutionnaire clandestine.



Statut 5

- PRESTANCE 3 / Influencer 6, Impressionner 3
- HARGNE 2 / Supporter 3, Surprendre 3
- AGILITÉ 3 / Grimper 2, Camoufler 4
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2
- SENS 2 / Observer 4, S'orienter 3
- TREMPE 4 / Surmonter 2, Motiver 4, Résister 6
- COMMUNICATION 3 / Baratin 2, Eloquence 5, Empathie 2
- ÉRUDITION 3 / Coutumes Fouineurs 5, Lettres 2
- TECHNIQUES 2 / Lumières 4
- SURVIE 2 / Stallite 5, Souterrains 5
- RELATIONS 2 / Écharpes pourpres 5, Libres Tours 3, Halte Nord 3, Halte des Ombres 1, Esteban Drüer 3, Zoungaro 2, Malena Sambre -2, Rudor Skanzig -4
- ARTS MARTIAUX 2 / Piochard 3, Lançat 4, Troislame 3

Statut 3

- PRESTANCE 2 / Impressionner 4
- HARGNE 3 / Supporter 3, Surprendre 5, Agresser 5
- AGILITÉ 2 / Camoufler 3
- FORCE 3
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 4
- SENS 4 / S'orienter 4, Surveiller 3
- TREMPE 2 / Surmonter 4
- COMMUNICATION 1
- ÉRUDITION 1 / Coutumes Fouineurs 3, Légendes 1
- TECHNIQUES 2 / Pierre 3, Lumières 3
- SURVIE 2 / Insectes 3, rats 3, Souterrains 5, Stallite 2
- RELATIONS 2 / Fourmilière 4, Nouvelle Coulée 2
- ARTS MARTIAUX 4 / Écorcheur 6, Trident 5

de manière plus ou moins ostentatoire. Sand est fier de son armure de cuir renforcée et de son pistolet à vapeur, dont il se sert à la perfection.

ROB KRASNY, prôleur militant légendaire des Écharpes Pourpres

Rob Krasny est un membre légendaire des Écharpes Pourpres. Jadis orateur connu pour ses appels suivis à la grève, il a été déclaré hors-la-loi et traître par la loi phénicienne. Depuis, entré dans la clandestinité, il est à la tête d'un petit réseau craint pour ses actions terroristes dans la Marche des bâtisseurs et le long des coulées nourricières. Il est dit que le fruit de ces attaques est ensuite redistribué dans certains quartiers. Cette rumeur est bien sûr contrecarrée par les prêcheurs.

LES ÉCHARPES POURPRES

Organisés en cellules cloisonnées, les Écharpes Pourpres forment une organisation politique insaisissable et très active. Pourchassés par les autorités et les Syndicats, ses membres apparaissent en force dans certains quartiers pour procéder à des actions symboliques, coiffés de cagoules, un foulard pourpre et noir au cou. Même la présence de ces militants est invisible, mais on sent leur influence au travers d'un système éducatif parallèle et de systèmes d'entraide autogestionnaires. La présence des Écharpes Pourpres est souvent signalée par des affiches aux messages iconographiques idéalistes. Ces placards sont le résultat de la mise en œuvre d'un atelier clandestin de sérigraphie qui provoque la rage des Syndicats, cible fréquente de cette « presse » factieuse.

KAÏL SAND, gardien de la fourmilière

Si la plupart des habitants de la fourmilière paraissent plus petits que la moyenne des phéniciens, ce n'est pas le cas des soldats. Dotées d'une vigueur hors du commun, ces forces de la nature protègent les clans et sont équipées de tout un attirail qui renforce leur aura intimidante. Kail Sand fait partie de cette caste et prend son travail très au sérieux. Avec son groupe de quatre soldats, il patrouille les limites du quartier et prend plaisir à suivre toute personne y pénétrant

LA FOURMILIÈRE

À première vue, le quartier de la fourmilière est un dédale de huttes formées d'une seule pièce à partir de pierres et de boue volcanique. Les rues sont très étroites et il est souvent possible que des voisins se serrent la main d'un pas de porte à l'autre. Qui-conque pénètre dans ce labyrinthe sent bien que les regards des rares passants sont méfiants voire hostiles et il arrive qu'une véritable impression de malaise force à rebrousser chemin. Est-ce une étrange lueur hagarde dans les regards ou bien la désagréable impression d'être suivi ? Toujours est-il que les visiteurs ne sont et ne se sentent pas les bienvenus au cœur de la fourmilière.

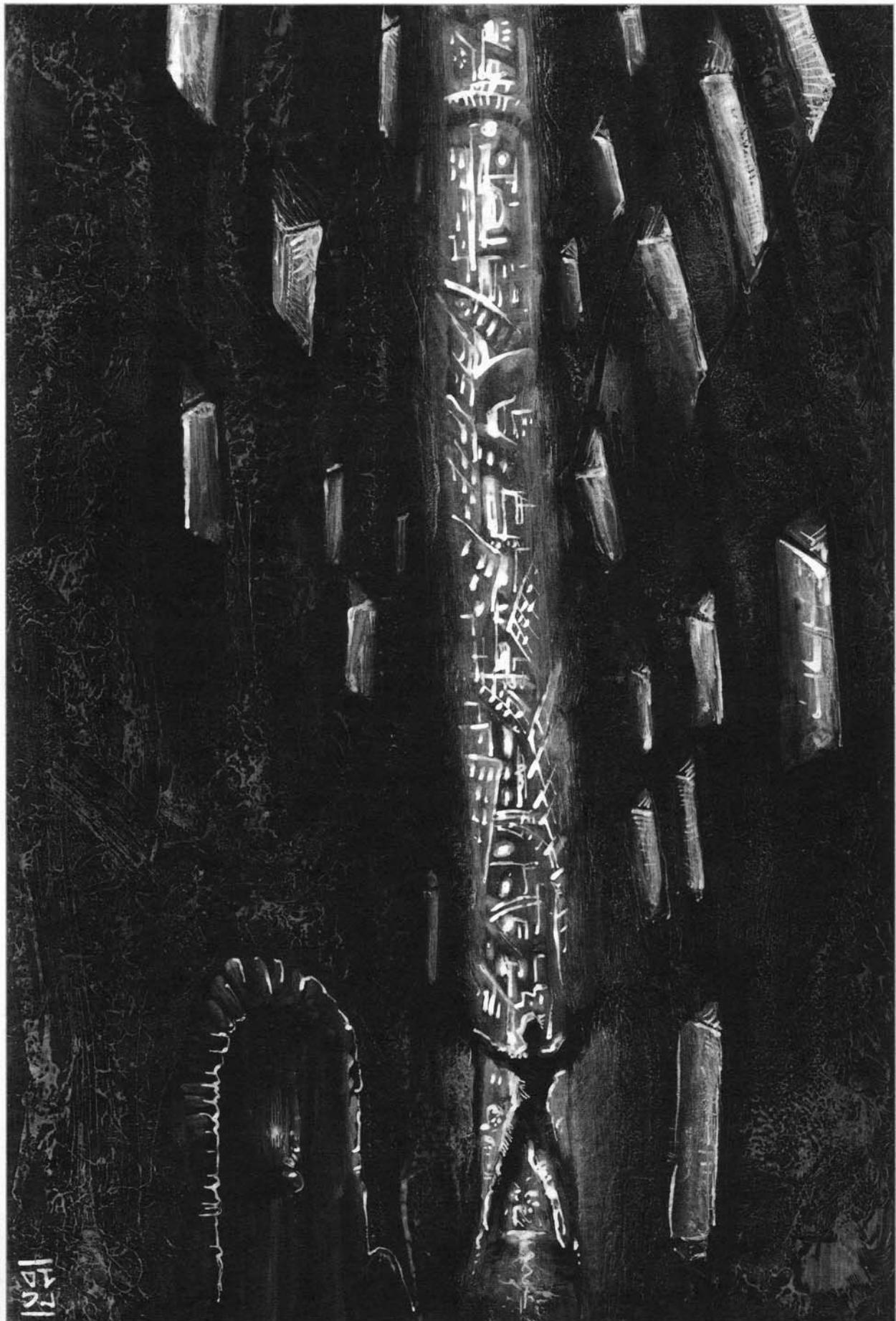
LA SURFACE

Malgré la faible étendue du quartier et l'exiguïté des huttes qui dépassent rarement une pièce, la population de la fourmilière est imposante. En fait, depuis des décennies, les habitants ont réglé les problèmes d'espace en formant une micro-société fondée sur le principe des familles étendues dont les huttes sont reliées par des galeries souterraines. Ainsi, le véritable visage de la fourmilière échappe à ceux de l'extérieur et l'essentiel des activités est souterrain. Ceux qui restent en surface sont donc ceux qui entretiennent le contact avec les autres quartiers et ceux qui ne travaillent pas dans le Réseau. Un système hiérarchique propre au quartier a vu l'émergence d'un corps de soldats dont la fonction est de protéger les habitants de la fourmilière. De fait, la fourmilière apparaît pratiquement dénuée de toute criminalité, comme si les habitants se consacraient tous à un obscur dessein commun.

LES RÉSEAUX

Les accès de chaque hutte mènent à la vraie fourmilière, un domaine où les étrangers sont rarement admis, un univers étrange et inquiétant. Au fil de ces tunnels mal éclairés où il est rare de pouvoir marcher debout, on trouve des pièces habitables qui élargissent les possibilités de logement en surface. Cette seconde zone d'habitation n'est qu'un premier niveau et de nombreux accès ouvrent vers d'autres réseaux plus profonds. C'est là que

LA PREMIÈRE MARCHE



la plupart des habitants travaille. Dans un sens, il semble que la fourmilière ait atteint très discrètement son autonomie. En effet, on peut y trouver des mines, des champignonnières et des galeries toujours empruntées par une foule d'ouvriers s'affairant sous le regard placide mais vigilant des gardiens. Visiblement, les travaux d'élargissement de la fourmilière ne sont pas terminés et continuent toujours plus profondément. Pour continuer leurs travaux d'excavation, des bricoleurs ont mis en œuvre des foreuses bruyantes dégagant des fumées grasses, refroidies avec de l'eau. Grâce à ces engins, la roche volcanique est réduite en boue ensuite acheminée en surface pour constituer un mortier destiné aux huttes. Dans ces galeries sombres et étouffantes, les travailleurs portent un système d'éclairage déconcertant — qui n'est rien de plus qu'un casque-lumière muni de deux antennes. D'après les rumeurs, toutes les activités souterraines de la fourmilière sont supervisées par des « maîtres d'œuvre » qui ont une charge quasiment religieuse.

LES BLAFARDS

Certains habitants de la fourmilière ne regagnent jamais la surface. Ceux qui les ont croisés les décrivent comme petits et blafards, aux yeux globuleux. Certains affirment même que les plus récentes générations sont quasiment aveugles et que ces individus ont développé une sorte de « sens sismique » particulièrement développé qui les aide à se guider dans les galeries. L'une des légendes les plus répugnantes est que les blafards se nourriraient par prophylaxie, c'est à dire par échange de nourriture digérée de bouche à bouche. Les blafards forment une société close et secrète et on connaît peu de choses de leurs coutumes réelles. Parmi les faits établis, il semblerait que la fourmilière profonde s'organise autour d'un système de castes encore plus contraignant que celui du stallite. Enfin, la rumeur circule que les blafards suivraient majoritairement une étrange religion inspirée par un prophète.

LA TERRE CREUSE

La fourmilière dans son ensemble fonctionne selon la loi des anciens de chaque clan. Par contre, toute la communauté répond à l'influence spirituelle d'une Grande Mère et d'un Père Guide, un prophète qui mène la populations vers un rêve mythique. Selon ses paroles, ceux de la « Surface » sont des hérétiques dangereux tous corrompus par les « Ténèbres » et le puits de lumière de Phénice n'est qu'un leurre grotesque, une tentation destinée à éprouver la loyauté de ses fidèles. Les Blafards sont les enfants des Dieux du monde souterrain, un paradis de lumière vierge de corruption et que les habitants de la fourmilière tentent de rejoindre. D'après les rumeurs et les légendes, cette croyance est étayée de récits mythiques de héros qui ont atteint seuls ou en petit groupes ce fameux Paradis.

LES ÉCHAFAUDAGES

Situés autour de la Halte Nord où se préparent la plupart des expéditions phéniciennes en partance, les Échafaudages sont le quartier fouineur le plus affairé de Phénice. Ici, les ruelles bordées de petites maisons à étages peintes de couleurs vives sont toujours grouillantes d'activité. Les Échafaudages sont ainsi le domaine des vendeurs à la sauvette et de toute une faune vivant du contact avec les étrangers. L'ambiance fébrile et bigarrée n'est pourtant pas la signature de ce quartier. En effet, situé sur le flanc le plus abrupt du volcan, le quartier des Échafaudages est en partie suspendu à une véritable crête prolongée par les Remparts à pic de la Grand Marche. Toute une zone s'est ainsi développée sur cette falaise, habité par des fouineurs agiles et fiers de leur environnement original, formant une communauté à part.

L'ARTÈRE

La Halte Nord est le siège d'un marché permanent constituant le poumon économique du quartier des Échafaudages. Bon nombre de marchandises transitent ainsi à travers ce quartier avant de rejoindre la Marche

SHANDAR TRAD, camelot

Trad est un homme jovial habillé de lourdes robes bigarrées qu'il semble puiser dans une garde robe infinie. Son étal étant traditionnellement situé près de la porte de la Halte Nord, il bénéficie souvent des meilleures occasions de troc avec les marcheurs. Grâce à cet avantage et à son flair incontestable, Shandar Trad est souvent fier de proposer des objets inédits dans le stallite, objets qu'il réserve « bien sûr » à ses meilleurs clients.

des bâtisseurs. Pour exploiter au mieux cet avantage, les habitants ont construit une rue plus large que les autres qui remonte le quartier comme une saignée. À mi-pente, l'Artère — telle qu'on la nomme — se sépare en deux tronçons, l'un remontant vers une trouée dans la crête menant à une porte vers la Grande Marche tandis que l'autre rejoint la Coulée de l'Amicale. C'est donc autour de l'Artère que toute l'activité du quartier se concentre : on y croise camelots, vendeurs à la sauvette, porteurs, charretiers, guides, porteurs d'eau et autres mendiants.

Statut 3

- PRESTANCE 2
- HARGNE 2
- AGILITÉ 2
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2
- SENS 3 / S'orienter 3, Surveiller 2
- TREMPE 2 / Résister 3
- COMMUNICATION 3 / Baratin 4, Marchandise 4, Empathie 2
- ÉRUDITION 2 / Coutumes Fouineurs 3, Coutumes Marcheurs 2, Intendance 3
- TECHNIQUES 2
- SURVIE 2 / Stallite 3
- RELATIONS 3 / Échafaudages 4, Marche Nord 3, Marche des Lointains 3, Amba Saganda 2, Salmen Erziz 2
- ARTS MARTIAUX 2

KAÏL DERLAN DIT « LE DANSEUR », membre renommé des montenlaires

Derlan est l'un des membres de la bande des montenlaires à la plus grande popularité. Séduisant, gracieux dans ses évolutions acrobatiques, il n'hésite pas à mettre en scène ses coups de main devant le plus grand nombre de témoins. Qu'on ne s'y trompe pas, Derlan ne cherche pas à devenir un justicier : son seul but est de jouir de son butin et de voir se construire une légende flatteuse autour de son personnage. Lorsqu'il n'agit pas sous le couvert de son masque, Derlan va dépenser le fruit de ses rapines dans la Ceinture de Nux.

- PRESTANCE 3 / Séduire 3,
Impressionner 2
- HARGNE 2 / Surprendre 4
- AGILITÉ 4 / Grimper 4,
Camoufler 5, Esquiver 3
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2
- SENS 2 / Observer 3,
S'orienter 4, Surveiller 2
- TREMPE 3 / Résister 2
- COMMUNICATION 2
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUES 2
- SURVIE 3
- RELATIONS 3 / Échafaudages 6,
Marche nord 3, Écharpes
pourpres 2, Ceinture de Nux 3,
Rob Krasny 1, Angus Deltrin 1,
Nuln Etchenaran 3, Rudor
Skanzig -3, Andréas Gùn -2
- ARTS MARTIAUX 3 / Troislame 3,
Disque 4, Arbalète de poing 5



LA GUILDE DES PORTEURS

En dehors des marchandises, l'Artère est souvent empruntée par des habitants des Marches supérieures. La plupart sont des bâtisseurs et des nourrisseurs mais il peut arriver que le quartier des Échafaudages voit le passage de quelque délégation étrangère ou de dignitaires de la Marche des Lumières. Le relief ardu du quartier ne convenant pas à des personnes de haut rang, une petite guilde locale s'est formée pour mettre en place un système de chaises à porteurs. Ainsi, il n'est pas rare de croiser de temps à autre une chaise équipée d'une petite cabine portée par deux maigres fouineurs croulant sous le poids d'un poussah nourrisseur se rendant à la Halte Nord.

LES VERTIGES

C'est ainsi que l'on surnomme les habitations suspendues à la crête dominée par la muraille de la Grande Marche. Grâce à des poutres enfoncées dans la roche pour servir de points d'appui, tout un système de plates-formes branlantes où sont construites des huttes en équilibre précaire s'est développé à grande vitesse. Entre ces îlots débordant de constructions anarchiques suspendues au dessus du vide, d'innombrables échelles et passerelles passent d'une plate-forme à l'autre. À force d'habiter entre ciel et terre, les habitants — assez agiles pour ne pas s'être rompu les os — se sont spécialisés dans les tâches de nettoyage, et interviennent parfois dans d'autres quartiers du stallite. Ré-

cemment, quelques bricoleurs ont commencé à tester les avantages des cerfs-volants. Les Vertiges étant exposés à des vents constants, cette invention pourrait apporter de nouvelles possibilités aux Vertigineux.

LES MONTENLAIRES

Etant difficilement accessibles, les Vertiges constituent un repaire idéal pour des voleurs. Cette idée n'a pas échappé à un groupe de fouineurs qui ont décidé de mettre à profit leurs talents de casse-cou pour gagner leur pain de

manière plus lucrative. Contrairement à la jeune partie de la pègre phénicienne, le gang des montenlaires joue sur sa réputation de voltigeurs honorables, soucieux de panache et surtout insaisissables. Leurs coups sont toujours signés et leur tête est mise à prix.

LA CEINTURE DE NUX

La Ceinture de Nux est certainement le quartier le plus sulfureux de tout Phénice. Clairement délimité par l'embranchement de la coulée nourricière de la Fourche, toute proche, le quartier est entouré d'une muraille percée de deux entrées gardées par les défenseurs. Cette vigilance tient aux activités du quartier, tolérées mais étroitement surveillées et circonscrites. En effet, c'est là que l'on peut trouver la plupart des cabarets où se consomment les alcools et les drogues les plus rares. Domaine de Nux, la Ceinture abrite aussi les maisons de passe où officient les enfants de Nux, prostitués tabous, où tous les plaisirs sont autorisés. Deux zones distinctes forment le quartier. La première est une rue suivant le Rempart où pullulent les établissements de plaisir. Toujours encombrée d'une foule bigarrée, les éclairages y sont chatoyants et colorés et il est impossible

DEMETRIL SANGOR, patron du Paradis Perdu

Sangor est un homme adipeux dont l'affaire fonctionne à merveille. Comme tout bon arriviste, il aime exhiber sa richesse sur lui et ses riches habits décorés de nombreuses breloques de mauvais goût sont connus dans toute la Ceinture. Lorsque la soirée bat son plein, le pacha circule de table en table accompagné de ses deux gardes du corps, une courtisane pendue à son bras.

de faire plus de dix pas sans être interpellé par un rabatteur. Par contre, plus on s'écarte de la ceinture extérieure, plus les rues se rétrécissent pour former des coupe-gorge nau-séabonds où rôdent les parias.

LE PARADIS PERDU

Depuis l'extérieur, rien ne différencie le Paradis Perdu des autres établissements qui ponctuent le parcours des noctambules le long de la Ceinture. Outre un débit de boisson toujours bondé, différentes alcôves abritent des tables de jeux enfumées où circulent les fétards et les hôtesses aguichantes. En fait, la renommée du Paradis Perdu vient surtout de l'Enfer qui y est installé en sous-sol. Seuls les meilleurs clients peuvent franchir la lourde porte qui permet

Statut : 5

- PRESTANCE 2 / Séduire 2, Influencer 3, Impressionner 3
- HARGNE 3 / Surprendre 1, Agresser 3
- AGILITÉ 1 / • FORCE 2
- RÉSISTANCE 3
- SENS 3 / Surveiller 4
- TREMPE 3 / Surmonter 2, Résister 4
- COMMUNICATION 3 / Baratin 4, Marchandise 5
- ÉRUDITION 2 / Coutumes Fouineurs 4, Intendance 5
- TECHNIQUES 2
- SURVIE 3 / Stallite 2
- RELATIONS 3 / Ceinture de Nux 5, Null 3
- ARTS MARTIAUX 2 / Troislame 3

d'y accéder. Là, un gardien de taille imposante, flanqué d'un mémoire débauché, filtre les entrées. Une fois passé ce barrage, les clients les plus exigeants peuvent accéder aux petits jeux qui font la réputation de l'endroit. Au gré d'un réseau de galeries, on peut rejoindre la foule des habitués à l'intérieur de salles au plafond bas, ruisseantes d'humidité et enfumées. La plupart des salles proposent des paris autour de combats interdits dans des fosses spécialement aménagées. Outre les classiques combats homme contre bête sauvage et autres duels entre gladiateurs drogués, l'attraction la plus courue est un labyrinthe étroit dont le plafond est remplacé par une épaisse paroi de verre. Les volontaires y sont plongés par une trappe vite refermée et doivent trouver la sortie sans succomber

Statut : 3

- PRESTANCE 2
- HARGNE 2 / Surprendre 2, Agresser 2
- AGILITÉ 3
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2
- SENS 4 / Observer 5, S'orienter 2, Surveiller 5
- TREMPE 3 / Surmonter 2, Résister 3
- COMMUNICATION 2 / Marchandise 2, Empathie 3
- ÉRUDITION 2 / Coutumes Fouineurs 4
- TECHNIQUES 2
- SURVIE 3 / Souterrains 2
- RELATIONS 2 / Ceinture de Nux 3, Assommoirs 4, Demetril Sangor 3
- ARTS MARTIAUX 2 / Poignard Courbé 2

ELTON CHARN, mémoire débauchée

Charn est un cul-de-jatte à l'âge indéfinissable, rongé par l'alcool de rue. Tel un passeur des régions souterraines, il guide les élus vers la porte qui mène à l'Enfer. Grâce à ses capacités de mémorisation, il peut imprimer dans son esprit tous les visages qu'il croise. Quiconque n'est pas jugé bon client ou reconnu comme fauteur de troubles est expulsé par Bronx, le cerbère.

aux multiples pièges et surtout à la meute de rats affamés qui y pullule. Cette épreuve cruelle donne lieu à des paris hystériques très prisés par la clientèle excitée par la vue du sang. En général, les volontaires sont des fouineurs qui n'ont plus que leur vie à mettre en jeu.

LES MASQUES

Tout le monde connaît les sombres activités de la Ceinture de Nux. Aussi, lorsque les habitants respectables veulent prendre un peu de plaisir ou se laisser aller à leurs vices les plus cachés, il ont coutume de revêtir un déguisement et un masque. Grâce à ce système d'anonymat, les riches n'ont pas à se soucier de la rumeur. Bien au contraire, ils aiment à se livrer à tout un jeu de réputation et de rôles au travers de ces déguisements. Cette coutume entraîne ainsi de véritables comportements schizophrènes propices à l'émergence de double personnalités malsaines.

LE JOUEUR.

MASQUE LÉGENDAIRE

Souvent évoqué dans les cercles de jeu les plus acharnés, le Joueur n'apparaît pourtant que très rarement. Vêtu d'une lourde robe pourpre rehaussée de fils d'or, coiffé d'un impressionnant masque de cobra, son arrivée est toujours précédée d'une vague de murmures craintifs. D'après la rumeur, les enjeux du Joueur sont faramineux et la sanction à l'échec terrible. Nombreux sont ceux qui ont disparu après avoir rencontré cet énigmatique masque.

LES ENFANTS DE NUX

La Ceinture est le seul quartier où les enfants de Nux peuvent officier sans être arrêtés systématiquement. Dès que la nuit est tombée, les portes cochères et les allées sombres commencent à laisser entrevoir les maigres silhouettes de ces prostitués. Les éventuels clients doivent faire eux-mêmes la

ANGUS DELTRIN, patron des Portes Fumantes

Contrairement à bon nombre de malfrats qui ont su se faire une place dans la Ceinture, Deltrin est un esthète qui privilégie la qualité de ses services. Même s'il n'est jamais vu parmi ses clients, on peut le rencontrer pour conclure quelque affaire touchant à l'approvisionnement de son établissement.

démarche de demander les services des enfants car le racolage n'est pas de coutume. En cas d'accord, les clients sont menés dans des pièces plus ou moins salubres où les enfants de Nux prodiguent leurs services.

LES PORTES FUMANTES

L'une des activités les plus connue et contestée de la Ceinture de Nux est le commerce de la drogue. En dehors de la rue circulaire qui borde le Rempart, au gré des allées labyrinthiques, des enseignes énigmatiques indiquent à l'amateur l'entrée de fumeries ou de points de ventes. Selon la qualité des drogues proposées, ces établissements vont du sordide au somptueux sans jamais se déparer d'une aura de décadence palpable. Les Portes Fumantes font partie de ces établissements offrant des voyages intérieurs aux amateurs de sensations fortes ou simplement désireux d'oublier. Située à l'entrée d'une allée mal éclairée, cette fumerie est signalée par une enseigne formée d'un bocal où s'agitent sans cesse des vapeurs phosphorescentes non identifiées. Une porte à judas s'ouvre sur un escalier tortueux dont les poutres sont finement sculptées de motifs oniriques. Plus bas, une antichambre décorée de tentures et de voiles permet de se reposer et de patienter en sirotant quelque décoction de champignons euphorisants. Une fois bien installé, le client

GEN'RAN LE BORGNE

Cet individu bancal paraît tellement faible qu'il inspire la confiance à ses clients potentiels. Parmi les sirènes, on dit qu'il est l'un des plus anciens et la Ceinture de Nux n'a aucun secret pour lui. Connus de tous les patrons d'établissement, il a ses entrées partout et même les malfrats évitent de s'attaquer aux visiteurs qui l'accompagnent au nom d'un pacte tacite.

Statut : 4

- PRESTANCE 2
- HARGNE 3 / Supporter 2, Surprendre 4
- AGILITÉ 2 / Esquiver 3
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 3 / Régénérer 2, Contrôler 3
- SENS 2 / Surveiller 2
- TREMPE 3 / Surmonter 2, Résister 2

- COMMUNICATION 2 / Marchandise 4, Empathie 3
- ÉRUDITION 2 / Coutumes Fouineurs 4, Coutumes Marcheurs 2, Légendes 1, Intendance 3
- TECHNIQUES 3 / Corps 3, Champignons 5
- SURVIE 2 / Stallite 2, Obscur 1
- RELATIONS 2 / Ceinture de Nux 4, Halte des Lointains 3, Nuln Etchenaran 4
- ARTS MARTIAUX 2 / Entrailleur 3

peut distinguer d'autres consommateurs dont l'éclairage diffus dissimule les visages tandis qu'autour des serveurs vont de table basse en alcôve. De temps à autre, un serveur écarte une tenture pour guider un client vers la fumerie où une place s'est libérée. Là, dans une pièce très sombre lourde de fumées étêtantes, on peut s'adonner à toutes les drogues imaginables une fois installé sur une couchette. La drogue la plus commune est ob-

Statut : 3

- PRESTANCE 1
- HARGNE 2 / Agresser 4
- AGILITÉ 2 / Camoufler 4, Esquiver 2
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2
- SENS 3 / Observer 3, S'orienter 5, Surveiller 2
- TREMPE 2 / Résister 4

- COMMUNICATION 2 / Baratin 4, Marchandise 3
- ÉRUDITION 1 / Coutumes Fouineurs 5, Légendes 2,
- TECHNIQUES 2
- SURVIE 3 / Rats 2, Stallite 4
- RELATIONS 2 / Ceinture de Nux 4, Nouvelle Coulée 2
- ARTS MARTIAUX 1 / Poignard 3

NULN ETCHENARAN, musicien marcheur

La renommée des Portes Fumantes s'étend au delà des murailles de Phénice et certains marcheurs comptent parmi ses clients. Etchenaran fait partie de ces voyageurs qui aiment venir oublier ici les rigueurs de l'Obscur et partager en même temps leurs légendes. Nuln est toujours le bienvenu et ses passages sont l'occasion de concerts improvisés propices à la découverte de musiques exotiques et de drogues inédites.

Statut : 3

- PRESTANCE 3 / Séduire 3, Impressionner 2
- HARGNE 2 / Supporter 2, Surprendre 4, Agresser 2
- AGILITÉ 3 / Camoufler 2, Esquiver 3
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 2, Régénérer 3
- SENS 3 / S'orienter 4, Surveiller 2
- TREMPE 2 / Surmonter 2, Motiver 4, Résister 2
- COMMUNICATION 4 / Baratin 2, Performance 4, Eloquence 3, Marchandage 3
- ÉRUDITION 3 / Coutumes Marcheurs 4, Coutumes Fouineurs 2, Légendes 4, Lettres 1, L'Avant 2
- TECHNIQUES 2
- SURVIE 3 / Chien 2, Stallite 2, Chaos 3, Obscur 4
- RELATIONS 2 / Ceinture de Nux 3, Halte des Lointains 3, Halte Nord 3, Angus Deltrin 4
- ARTS MARTIAUX 2 / Falchion 3, Arbalète 3

tenue à partir de champignons séchés mais le patron est réputé pour ses nombreux contacts avec les marcheurs de la Halte des Lointains et ses arrivages en provenance d'expéditions phéniciennes sont très attendus. Derrière une dernière porte d'apparence anodine se cache une cave sordide où les drogués les plus désespérés et les plus pauvres peuvent venir



fumer gratuitement les déchets consommés des clients plus riches. Il peut arriver que certains consommateurs de l'étage supérieur soient jetés ici à la suite de délires incompatibles avec l'ambiance feutrée de l'établissement.

LES SIRENES

La Ceinture de Nux favorise la débrouillardise et même les fouineurs les plus pauvres peuvent y trouver leur compte. Dès qu'un habitant extérieur à la Première Marche est repéré, il devient la cible d'une multitude de rabatteurs ou de guides offrant leurs services pour mener le nouveau venu vers l'endroit qu'il n'osait pas imaginer. Or-

ganisés en une sorte de guilde, les sirènes parcourent sans cesse le dédale de la Ceinture et le connaissent vite comme leur poche. Une fois leurs clients menés dans un établissement, ils touchent une maigre rémunération pour leur service.

LA NOUVELLE COULÉE

« Finir dans la Nouvelle Coulée » est une expression répandue dans tous les quartiers de Phénice. De tous les endroits de la Première Marche, il est sans doute le plus misérable. Il est même difficile de parler d'un quartier puisque la Nouvelle Coulée est une gigantesque décharge à flanc de volcan, une véritable avalanche de déchets, débris et immondices qui semble s'écouler toujours plus loin. Au pied de cette éruption nau-séabonde, un amoncellement d'abris de fortune abrite la population des exclus et des parias de Phénice, un sort plus pénible que le bannissement diraient certains. Visible de loin du fait de son architecture inexisteante, on peut voir de maigres silhouettes en haillons trébucher sur les flancs spongieux de la coulée au milieu de nappes de gaz de décomposition luminescents. On l'aura compris, le nom de ce quartier n'est pas synonyme de nouvel élan, cette référence ironique aux coulées nourricières exprimant en fait la dureté et la précarité de la vie dans le stallite.

LES PUITS DE RÉCUPÉRATION

Située sous la muraille de la Grande Marche, la Nouvelle Coulée est alimentée quotidiennement par tous les déchets du niveau supérieur. Par culpabilité, voire par bienveillance perverse, il est fréquent que des notables viennent en famille jeter eux-mêmes quelques déchets pour nourrir les fouineurs d'en bas. Ainsi, une véritable économie d'exploitation des ordures permet à toute une population de survivre en triant les déchets. Les « trésors » ainsi exhumés sont échangés dans d'autres quartiers contre une nourriture saine ou de l'alcool. Cette activité est très dangereuse, car il faut parfois creuser dans un sol instable où les rats pullulent. La Nouvelle Coulée est devenue le théâtre d'une lutte pour la survie entre les

OUAN HAYE L'ÉDENTÉ, meneur de mendians

Émacié, un œil crevé, la dentition dévastée, vêtu de haillons puants, Ouan Haye n'a guère plus de dix-huit ans mais il jouit d'un grand prestige parmi la faune des mendians de Phénice. Sa bande de cancrelats est redoutée dans les quartiers jouxtant la Nouvelle Coulée. Ceux qui ont subi une attaque de sa bande de pestiférés rapportent que Ouan Haye est un détrousseur vicieux, habile manieur de crochets acérés et barbelés.

déchus du stallite et ces animaux féroces et vicieux. Du fait de ces conditions misérables, les fouineurs de la Nouvelle Coulée succombent vite de famine ou de maladie, avant d'être dévorés par les rats.

LES CANCRELATS

La Nouvelle Coulée est le quartier général d'une forte population de mendians qui envahissent en bandes organisées les autres quartiers. Diffiformes, estropiés, défigurés, ils ont une véritable fonction de croque-mitaines dans tout Phénice. Cette réputation n'est pas usurpée : les Cancrelats sont souvent porteurs de maladies dont ils exhibent volontiers les stigmates. Jouant de la répulsion qu'ils inspirent, ils n'hésitent pas à intimider les passants pour leur extorquer quelque don. Certaines bandes vont même jusqu'à attaquer ceux qu'ils jugent faibles pour les détrousser ou instaurer un réseau de racket.

RUFON LE CHAUVE, Maître de Torchère

Rufon est un individu courtaud à la barbe en touffes disparates apparaissant toujours une paire de lunette de soudeurs sur le front et les mains pleines d'une matière non définie mais assurément nauséabonde. Maître d'œuvre d'une des torchères de la Nouvelle Coulée, il règne sur son petit univers en expert exigeant et affairé, mais il permet à toute une petite communauté de survivre relativement décemment. Étonnamment, Rufon semble instruit et plein de sagesse. Les fouineurs des alentours disent qu'il serait un philosophe.

Statut 4

- PRESTANCE 2 / Impressionner 3
- HARGNE 4 / Supporter 2, Surprendre 4, Agresser 6
- AGILITÉ 3 / Grimper 3, Camoufler 5, Esquiver 2
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 3 / Régénérer 2
- SENS 2 / S'orienter 2
- TREMPE 2 / Surmonter 2, Motiver 2, Résister 3
- COMMUNICATION 2 / Baratin 3
- ÉRUDITION 1 / Coutumes fouineurs 4
- TECHNIQUES 2
- SURVIE 3 / Rats 4, Stallite 5, Ruines 3
- RELATIONS 2 / Nouvelle Coulée 4, Ceinture de Nux -1, Fourmilière 1, L'Enfant Rat 2
- ARTS MARTIAUX 3 / Entrailleur 3, Poignard Courbé 5

Statut 5

- PRESTANCE 2 / Influencer 4
- HARGNE 2 / Supporter 3
- AGILITÉ 2 / Grimper 2
- FORCE 3 / Porter 3
- RÉSISTANCE 4 / Endurer 3, Régénérer 3
- SENS 2
- TREMPE 2 / Motiver 3
- COMMUNICATION 2 / Marchandise 4, Empathie 2
- ÉRUDITION 3 / Coutumes Fouineurs 4, Coutumes Bâtisseurs 4, Légendes 3, Lettres 1, L'Avant 2
- TECHNIQUES 3 / Métal 4, Lumières 5, Antech 1
- SURVIE 2 / Rats 2, Chien 3, Stallite 4, Ruines 2
- RELATIONS 2 / Nouvelle Coulée 5, Antech 1, Alibert 2
- ARTS MARTIAUX 2 / Piochard 4

LES TORCHERES

Le seul semblant d'activité organisée au sein de la Nouvelle Coulée se manifeste par une série de torchères branlantes d'où s'échappent régulièrement des flammes produites par la purge des cuves à gaz. Cette zone est entretenue par un groupe privilégié qui s'occupe d'incinérateurs et de la production de méthane obtenue par décomposition des déchets dans des cuves souterraines. Le produit de cette petite industrie est acheminé vers les coulées nourricières et la Marche des bâtisseurs par un système de tuyauterie mal entretenu en échange de nourriture et d'objets neufs.

L'ENFANT-RAT

La rumeur court que la Nouvelle Coulée aurait un maître secret aux pouvoirs étranges. L'Enfant-Rat aurait ainsi été trouvé parmi les ordures et serait le fils difforme d'une riche famille jeté aux ordures pour son apparence ignoble. Mi-homme, mi-rat, ce prophète de la Nouvelle Coulée serait doué pour communiquer avec les rats et pourrait même s'attirer les services de cette vermine. Certains pensent que le « sauveur » ouvrira un jour les portes d'un monde meilleur pour retrouver sa place légitime parmi la société, une fois vengé. En prévision de ce jour, on parle de la constitution d'une Croisade des Damnés qui déferlera sur les beaux quartiers pour réclamer vengeance et justice.



LES COULEES NOURRICIÈRES

Les coulées nourricières sont constituées de serres emboîtées les unes dans les autres. Les serres ont été construites avant tout en verre, de manière à profiter de la lumière du soleil, et renforcées par de lourdes structures en métal. Afin de ne pas gêner la circulation dans Phénice, des petits ponts en fer forgé enjambent régulièrement chaque coulée pour permettre aux habitants de se déplacer. On dénombre près d'une trentaine de serres dans Phénice dont un tiers est consacré au rueg, un deuxième tiers au bétail et le dernier tiers à des activités particulières (laboratoires, jardins, taxidermie, etc.). Chaque serre est appelée « bocage » et est dirigée par un pasteur, maître nourrisseur qui administre son domaine avec un seul objectif : subvenir aux besoins de la population phénicienne, tant en nourriture qu'en soins. Chaque coulée nourricière dépend avant tout de l'eau (acheminée depuis la Grande Marche par un aqueduc qui longe la Barrière de Feu et rallie les coulées), ainsi que de la chaleur indispensable aux cultures et assurée par de larges chaudières à vapeur installées dans chaque bocage. Les nourrisseurs vivent au sein de la coulée, dans de larges puits baptisés « avens » dont les flancs sont couverts par de petites maisons reliées entre elles par des passerelles. Comparés aux autres quartiers phéniciens, ces avens apparaissent comme des lieux de vie privilégiés. Parmi les nourrisseurs, seuls les chasseurs quittent la coulée régulièrement pour chasser autour de Phénice dans les strictes limites de son halo lumineux.

Les coulées nourricières sont tenues de fournir aux familles phéniciennes un « minimum-vie » accordé aux époux et à leurs enfants. Un homme ou une femme seuls

MELCHIOR ASTRAGUME, naturaliste zélé

Scientifique averti, ce personnage ventripotent à la chevelure broussailleuse, n'a qu'une seule obsession : les créatures des ténèbres. Immigré venu d'un stalite de Solaria, il a perdu sa femme au cours du voyage qui l'a amené à Phénice. Il dut lui-même l'abattre lorsqu'il devint évident qu'une créature des ténèbres s'était emparé de son esprit. Depuis, avec ses laborantins, il examine fiévreusement la nourriture et les animaux pénétrant dans l'enceinte de Phénice. Son zèle a obligé certains marcheurs à quitter Phénice précipitamment car Melchior a tendance à voir dans la moindre trace de pourriture, la présence malfaisante des Ténèbres. Dans ce cas, suivi par une cohorte d'assistants, il se rend immédiatement dans la Halte des Lointains pour chasser lui-même le danger hors du stallite. Des expulsions hautes en couleur, teintées de religiosité, qui ont fini par attirer l'attention des prêcheurs.

sont obligés de se justifier d'une contribution au bien-être de Phénice pour toucher ce « minimum-vie ». Le surplus de nourriture est vendu dans les marchés qui se tiennent tous les jours le long des coulées.

LA COULÉE DE LA FOURCHE

Elle s'étend de la Marche des Lumières jusqu'au quartier de Nux qu'elle ceinture en deux branches distinctes jusqu'à la Grande Muraille. Cette coulée compte sept bocages. Trois d'entre eux sont consacrés aux cultures de rueg, deux autres se chargent du bétail, un autre des champignonnières, et le dernier

- PRESTANCE 1
- HARGNE 2 / Supporter 2
- AGILITÉ 1
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2 / Régénérer 3
- SENS 3 / Observer 4
- Surveiller 6
- TREMPE 2 / Résister 2
- COMMUNICATION 1
- ÉRUDITION 2 / coutume
- nourrisseur 3 coutume marcheur 3
- TECHNIQUE 2 / Champignon 2
- Rueg 3 Serre 2
- SURVIE 2 / Stallite 3 Désert 2
- RELATIONS 1 / halte Nord 2
- halte des Lointains 3 Halte des Ombres 2
- ARTS MARTIAUX 1

de la recherche. Les nourrisseurs de cette coulée ne sont guère appréciés par le reste de la population. Ils sont connus pour livrer le strict minimum de la nourriture qu'ils produisent et plusieurs scandales ont révélé que

certains bocages produisaient en secret pour leur seule consommation. La proximité de la Ferraille ainsi que de la Halte des Lointains a suscité dans la coulée de la Fourche un esprit isolationniste qui n'a cessé de se durcir. Les chefs nourrisseurs ont ainsi créé, malgré les remontrances de l'Âtre, une milice armée qui se charge des voleurs venant rôder autour des serres. Une milice sévère et endoctrinée qui ne fait guère de détail. Récemment, les chefs nourrisseurs ont déclaré que le « minimum-vie » devrait sûrement être revu à la baisse pour les mois à venir.

LE BOCAge DE LA PRÉVENANCE

Bâti à l'extrémité sud-est de la coulée, non loin de la Halte des Lointains, ce bocage abrite des équipes scientifiques chargées d'examiner l'essentiel de la nourriture parvenant à Phénice. Ces naturalistes poursuivent également des recherches pour améliorer le rendement des cultures et du bétail. Le bocage se résume à une succession de petits laboratoires où l'on expérimente de nouvelles plantes. Les nourrisseurs achètent régulièrement des graines et des plantes aux caravanes de lumière venant de Solaria. Elles sont conservées dans une tour étroite plantée au beau milieu de l'unique aven abritant les familles de la Prévenance : c'est un lieu étroitement surveillé, l'Âtre ayant même détaché plusieurs gardiens du feu pour le garder.

LE BOCAge DES OCRES

La malchance a voulu que ce bocage soit directement victime des nuages de limaille venant du quartier de la Ferraille. Des vents fréquents déposaient sur les verrières une poussière grise et tenace qui obligea rapidement les nourrisseurs à choisir. Remarquant que d'étranges champignons jaunâtres poussaient sur l'armature des verrières, les nourrisseurs décidèrent d'en tirer parti. Désormais, ce bocage est devenu une cham-

MANDICORTE LE GRIS, visionnaire

Grand échalas au visage longiligne, Mandicorte traîne sa longue carcasse de galerie en galerie en prêchant les vertus du fer. Charismatique et illuminé, il pense que l'homme finira par adopter la limaille, par l'inclure dans son organisme de manière à devenir une créature de métal que les Ténèbres ne pourront corrompre. Une métaphore qui est devenue un véritable mode de vie, poussant de plus en plus d'adeptes dans le sillage de Mandicorte le Gris. Les nuits où le vent souffle, il organise des cérémonies silencieuses où hommes et femmes s'exposent, nus, à la poussière de limaille. Plusieurs personnes sont mortes de cette manière lorsque la limaille recouvrant leur corps à tel point qu'ils ne pouvaient plus respirer. Depuis, Mandicorte le Gris est devenu plus discret mais garde toujours des fidèles dévoués.

pignonnière que des soufflets mécaniques alimentent en poussières de limaille. Les nourrisseurs ne cultivent que l'ocre, un champignon très particulier qui permet d'obtenir une sorte d'épice rappelant le goût du sel. La plupart des Phéniciens agrémentent leur repas avec de l'ocre. Les nourrisseurs de ce bocage ont installé la chaminonnier dans les sous-sols, creusant des galeries qui rayonnent à partir de l'aven. Chaque famille exploite sa galerie. Si le commerce de l'ocre est lucratif, il est aussi dangereux. Au bout de quelques années, la

peau des nourrisseurs prend une teinte d'un jaune maladif, suscitant la méfiance des autres Phéniciens. De plus, la poussière de limaille propulsée dans les galeries semble affecter l'organisme. On meurt plus jeune et souvent avec d'atroces migraines qu'aucun soigneur n'a jamais pu soulager.

LES PONTS

La coulée de la Fourche compte près d'une trentaine de ponts qui passent au-dessus des serres. Ils sont tous très étroits afin de ne pas gêner les cultures juste au-dessous.

LOUNE JALESANDE, pasteur taxidermiste dite « la Rousse »

Cette jolie jeune femme à la longue chevelure rousse dirige le bocage des Disparus. Sa volonté est avant tout de dénicher des spécimens. A cet égard, elle consacre la moitié de son temps à arpenter les haltes phéniciennes pour multiplier les contacts avec des marcheurs capables de lui rapporter ces précieux spécimens. Les moyens, d'ailleurs, importent peu. Elle n'hésite pas à partager le lit de certains marcheurs pour obtenir ce qu'elle veut. La Rousse est presque devenue une légende parmi les marcheurs qui racontent l'histoire de la dame aux cheveux de feu qui s'unit à ceux qui seront capables de lui apporter des animaux disparus.

- PRESTANCE 2 / Influencer 3
- Séduire 4
- HARGNE 2 / Supporter 3
- AGILITÉ 3 / Camoufler 4
- Esquiver 4
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 4
- SENS 2
- TREMPE 1 / Résister 2
- COMMUNICATION 1
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUE 2 / Champignon 5, Corps 4
- SURVIE 3 / Stallite 5
- RELATIONS 2
- ARTS MARTIAUX 1 / dague 3

SULISSONE, gardien des réserves secrètes

Ce personnage énorme au visage graisseux a été chargé par le Petit Conseil de veiller sur les stocks mis de côté par la Fourche. D'une efficacité redoutable, sans aucun état d'âme, il a ainsi fait construire des galeries secrètes par

des fouineurs qui ont tous disparu sans que personne ne puisse prouver quoi que ce soit. Sulissone est une figure de la Fourche. On s'écarte sur son passage, on le salue en baissant les yeux. Il se promène régulièrement en chaise à porteurs, d'énormes clés en bronze suspendues à son cou. Chacun sait que cet homme est responsable d'une énorme fortune et qu'il suffirait de lui voler ses clés pour devenir, en principe, un homme riche.

- PRESTANCE 2 / Impressionner 3
- HARGNE 1
- AGILITÉ 1
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 3 Régénérer 4 Contrôler 4
- SENS 2
- TREMPE 2 / Surmonter 4
- COMMUNICATION 2 / Baratin 3
- ÉRUDITION 2 / Coutume nourrisseur 4 Intendance 5
- TECHNIQUE 2
- SURVIE 2 / Stallite 3
- RELATIONS 3 / coulée de l'Amicale 5 Première coulée 5
- ARTS MARTIAUX 1

Cela provoque régulièrement de véritables embouteillages et parfois de sévères empoignades (avec des peines de pilori à la clé pour ceux qui ont le malheur de tomber ou de glisser et de s'écraser sur une serre). La nuit, ces ponts deviennent également des lieux de rendez-vous pour les duellistes où l'on s'affronte parfois jusqu'à la mort malgré les interdits formels de l'Âtre.

progressé suffisamment pour permettre de faire renaître ces animaux...

LE MARCHÉ DES BEAUX JOURS

Placé à la frontière entre la Première et la Grande Marche, ce marché est installé sur le pont des Nantis, le seul dont la largeur atteigne près de cinq mètres. Des nourrisseurs viennent y vendre les surplus de nourriture, notamment lors de la saison des récoltes lorsque le climat a été favorable. Ce marché est réputé pour ses épices et ses produits étranges servant aux décocations médicinales, aux philtres d'amour et de richesse. Les charlatans viennent en masse acheter au marché des Beaux Jours de quoi concocter ces présumés philtres miracle.

LE PETIT CONSEIL

Chaque mois, les six pasteurs des bocages de la Fourche se réunissent pour définir, en accord avec le plan des prêtres, les objectifs de la coulée nourricière. On décide des cultures qui devront être favorisées, des nourrisseurs qui devront être engagés pour assurer les récoltes. Mais le Petit Conseil prévoit également les nourritures qui devront être stockées en cas de siège. Une loi ancienne qui n'a jamais été revue ni abrogée, exige en effet que les nourrisseurs mettent chaque mois de la nourriture en réserve pour les jours sombres. Les quantités n'ayant jamais été précisées, le Petit Conseil n'hésite pas à stocker près d'un quart de sa production dans des galeries secrètes. Un fait de notoriété publique qui rassure les habitants de la Fourche et inquiète les Phéniciens des autres quartiers. Malheureusement, les prêtres ne sont pas encore parvenus à s'entendre sur une nouvelle loi...

LA PREMIÈRE COULÉE

Coulée la plus ancienne de Phénice, elle abrite de vieilles familles aux souvenirs très anciens, remontant au temps des premières colonisations. La tradition s'est perpétuée de sorte que les petits-fils des colons sont aujourd'hui les porte-parole d'une volonté expansionniste en vogue dans certains milieux phéniciens. Les neuf pasteurs de la

Première Coulée prônent la colonisation des stallites les plus proches qu'ils voudraient transformer en greniers pour la grande cité de Phénice. Reprenant à leur manière le discours des nourrisseurs de la Fourche, ils estiment que les coulées finiront par ne plus pouvoir subvenir aux besoins de la population phénicienne. Les neuf familles de la Première Coulée, érigées en aristocratie, dirigent leurs nourrisseurs comme de véritables dictateurs. On jure

allégeance à la famille au cours d'une cérémonie, on promet de servir la morale et le courage phénicien au sacrifice de sa vie. Bref, chaque bocage ressemble à une petite seigneurie nationaliste travaillant à la gloire de Phénice. L'architecture de la Première Coulée est épurée. Les avens se ressem-

blent, les nourrisseurs ne disposant que du strict minimum en matière d'habitation et de nourriture. Seules les familles fondatrices de la coulée disposent de petits palais faisant office de frontière entre chaque bocage.

LA VOLIERE AUX RAPACES

Les oiseaux ont toujours eu une importance cruciale pour les nourrisseurs des coulées. Pour la Fourche et l'Amicale, ils servent uniquement à équilibrer le système écologique en chassant les insectes. Pour la Première Coulée, la volière abrite avant tout des oiseaux de proie. Faucons, aigles et busards sont élevés par des oiselliers dans une vaste serre installée sur le flanc gauche de l'Âtre. Une serre haute et majestueuse où les oiseaux peuvent évoluer à l'abri en attendant de chasser dans la coulée puis à l'extérieur. Ces oiseaux sont éduqués avec soin afin d'être livrés en temps voulu aux gardiens du feu et à tous ceux ayant les moyens d'en posséder. Les oiselliers représentent parmi les nourrisseurs une caste à part entière, avec ses us et coutumes. La volière principale est le seul bocage à ne pas être sous la tutelle d'un pasteur. Ces derniers ont préféré lui accorder une franchise en échange d'une collaboration fructueuse. Désormais, les vieilles familles de la coulée ont pris l'habitude d'acheter des oiseaux de proie devenus le symbole de leur pouvoir.

LE BOCAge DES FOURNISSEURS ARMURIERS

Les lieux appartiennent à la famille d'Arstacevoc. Cette serre dépasse en longueur et en hauteur toutes les autres serres connues (elle culmine à trente mètres de hauteur en certains endroits). C'est ici que l'on veille jalousement sur les arbres qui nourriront la production des armes phéniciennes nécessitant du bois. Bouleaux, pins, peupliers et autres espèces se côtoient dans un petit bois dont les conditions naturelles sont draconiennes. Il a fallu des décennies d'expériences et de désillusions pour obtenir cet agencement de

MAÎTRE FROGOEL, fauconnier

Petit et affublé d'un visage ingrat, ce personnage s'est très vite découvert une formidable empathie avec les faucons. Il traîna longtemps parmi le personnel chargé de nettoyer les cages, victime de son apparence. Mais les autres dresseurs durent reconnaître son talent et il devint rapidement l'un des meilleurs fauconniers de la volière aux rapaces. Maître Froguel, déçu par les humains, ne vit que pour ses oiseaux. Il leur sacrifie tout et certains prétendent qu'il achète des cadavres humains afin de stimuler leur rapacité. Maître Froguel ne fréquente presque jamais ses pairs. Il reste seul, auprès des cages dont il a la charge. Parfois, lorsqu'un homme ou une femme lui paraît sympathique, il peut devenir très loquace et prodiguer de précieux conseils sur la manière de garder un faucon auprès de soi. Maître Froguel, comme tous les oiselliers, est habillé d'un costume sombre et moulant excepté son gant de travail, incrusté de pierres précieuses.

différentes espèces ainsi que son renouvellement. Chaque mois, une délégation de bâtisseurs composée d'armuriers se rend sur place et examine avec soin le ou les arbres qui seront abattus. La rareté d'un tel matériau nécessite une extrême prudence dans le choix des arbres à abattre. On veille à couper les plus vieux ou ceux qui menacent de déprimer.

- PRESTANCE 1
- HARGNE 2 / Agresser 3
- AGILITÉ 2 / Esquiver 3
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 3
- SENS 2 / Surveiller 3
- TREMPE 1
- COMMUNICATION 2 / Empathie 5
- ÉRUDITION 2
- TECHNIQUE 1
- SURVIE 3 / Oiseaux 5
- RELATIONS 1
- ARTS MARTIAUX 2 / Entrailleur 3

Rien ne sera perdu. Le bocage conserve les feuilles pour les décoctions médicinales.

DAME FREGONDE D'ARSTACEVOC, mécène

Femme de pasteur, elle vit au sein du petit palais qui fait office de frontière avec la volière aux rapaces. Dans ce bâtiment somptueux dont les parquets cirés révèlent toute la richesse, elle invite des artistes venus de tout Phénice pour peindre, chanter ou danser à son service. Toutefois, cette femme se lasse très vite. Narcissique à l'extrême, elle exige souvent des portraits de sa personne, des poèmes ou des chants louant sa beauté. Malgré tout, les artistes continuent d'affluer et de faire la queue chaque matin aux portes de la serre en espérant être choisis. Nourris et logés, ces artistes sont en effet souvent grassement rémunérés (en lux) et peuvent ainsi espérer survivre plusieurs mois après avoir été chassés du palais. Malgré tout, Fregonde d'Arstacevoc est devenue, pour beaucoup, le symbole de la décadence. Des harangues des Écharpes Pourpres jusqu'aux parodies du cirque d'Orchaos, on dénonce cette femme richissime qui dépense des fortunes pour un art égoïste et inutile pour Phénice. Certains artistes ont payé, de retour dans leur quartier, ce passage chez Dame Fregonde d'Arstacevoc.

- PRESTANCE 3 / Influencer 3 Séduire 4
- HARGNE 1
- AGILITÉ 2 / Esquiver 3
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2
- SENS 2 / Observer 4
- TREMPE 2 / Motiver 3
- COMMUNICATION 2 / Eloquence 3
- ÉRUDITION 2 / coutume fouineurs 3
- TECHNIQUE 1
- SURVIE 1
- RELATIONS 2 / redoute des blasonnés 3
- ARTS MARTIAUX / 1

JOSHYME, drogué du Hangar

- PRESTANCE 1
- HARGNE 2 / Supporter 3
- Agresser 4
- AGILITÉ 3 / Camoufler 3,
- Esquiver 4
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 3
- SENS 3 / Observer 4
- TREMPE 2 / Surmonter 4
- COMMUNICATION 2 / Baratin 4
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUE 2
- SURVIE 3 / Stallite 5
- RELATIONS 2 / la fourmilière 2, les Écharpes pourpres 3
- ARTS MARTIAUX 2 / Entrailleur 3
- Étoiles 3

Ce garçon au visage lunaire et aux grands yeux rêveurs officie à son compte dans le Hangar. Il connaît par cœur les cornets de cuivre par lesquels se déversent les résidus brumeux des drogues qui se fument à l'Autre Rêve. Doté d'un odorat hors du commun, il est capable de repérer en quelques minutes les meilleurs cornets, là où vous pourrez véritablement ressentir les effets des drogues. Mais naturellement, il faut payer Joshyme pour obtenir cette place de choix. Ce dernier a fini par obtenir quelques contacts avec les nourrisseurs qui travaillent au Hangar. Il a mis en place un circuit restreint de contrebande à l'insu (du moins le croit-il) du pasteur Brillas, qui dirige le bocage. En réalité, ce dernier a laissé faire afin de surveiller ceux qui achètent à Joshyme et de les signaler régulièrement à l'Âtre.

LES CHOUETTES

On a baptisé ainsi les laveurs de vitres qui s'échinent chaque nuit sur les grandes surfaces vitrées de la Première Coulée. Forcés de travailler la nuit pour ne pas gêner, en journée, l'ensoleillement des cultures, ils escaladent les serres par centaines, armé de petites pelles et de seaux. Au crépuscule, des contremaîtres se chargent d'engager les chouettes parmi les fouineurs du quartier des Écharpes Pourpres. Puis, en colonnes rangées, des groupes remontent progressivement jusqu'aux frontières de la Marche des Lumières. Les déchets (poussières, guano, etc.) sont recueillis dans des seaux qui iront se vendre à l'aube aux endroits où l'on produit du méthane. Les chouettes ont fini par développer une véritable psychose parmi les nourrisseurs de la coulée. Ces milliers de pieds et le grincement des pelles effraient les enfants et empêchent de nombreux nourrisseurs de dormir. De plus, on raconte que certaines chouettes profitent de l'occasion pour se glisser à l'intérieur des serres malgré la surveillance étroite des contremaîtres.

LE BOCAge

DES HASARDEUX

Installé à la frontière entre la Première Marche et la Grande Marche, ce bocage abrite l'ensemble des drogues fabriquées par les nourrisseurs. Protégé par une milice (armée par les fournisseurs armuriers), le bocage tient à la disposition de ses clients deux établissements distincts. Le premier, surnommé l'Autre Rêve, est une maison bourgeoise décorée avec soin (lourdes tentures grenat, éclairages délicats, etc.) où l'on peut consommer les diverses drogues fabriquées par les hasardeux. Leur usage est strictement réglementé afin que personne ne puisse, en théorie, en consommer en dehors des murs de l'Autre Rêve. En revanche, à l'intérieur, toutes les drogues estampillées par les hasardeux sont consommables sans restriction. Les plus riches viennent ici goûter aux charmes des poussières de larmes ou même de l'opiate, même si la Marche des Lumières a fait savoir plusieurs fois que l'usage d'opiacés n'était guère en accord avec le dogme phénicien. Le deuxième établissement est surnommé le Hangar. C'est là que s'entassent les indigents venus goûter, grâce à un système ingénieux de conduits et de ventilateurs, aux effluves venant de l'Autre Rêve. Une image qui, aux yeux de certains, illustre parfaitement le régime social en vigueur à Phénice.

LA COULÉE DE L'AMICALE

Contrairement aux deux coulées précédentes, cette dernière s'est consacrée à cœur ouvert au bien-être de Phénice. Dès l'origine, elle fut fondée par des nourrisseurs particulièrement généreux qui furent les instigateurs du « minimum-vie » en vigueur aujourd'hui. Cette volonté altruiste, ce désir de faire vivre du mieux possible les Phéniciens, a perduré de sorte que la coulée est devenue, pour les fouineurs notamment, un moyen de ne pas mourir de faim. La coulée abrite ainsi un certain nombre de marchés, les Places des Mercis, où l'on peut acheter à bas prix une nourriture élémentaire. Durant les grands froids, des volontaires mettent également en place des soupes populaires pour venir en aide aux affamés. La coulée est percée du sommet jusqu'aux contreforts de la Grande Muraille par une travée centrale où circule nuit et jour un funiculaire fonctionnant grâce à un système à vapeur et permettant le transport d'hommes et de marchandises. La coulée compte dix-sept bocages dont les deux tiers sont consacrés aux cultures traditionnelles comme le rueil.

LA FOIRE DES BIEN-PORTANTS

C'est là le fief des soigneurs. Car les nourrisseurs ne sont pas simplement chargés de subvenir aux besoins des Phéniciens. Les soigneurs sont là pour administrer aux blessés et aux malades des soins élémentaires alors que les soigneurs des autres coulées font payer leur service (leur clientèle est souvent composée de bâtisseurs et de prôneurs). Voilà près de trente ans, les nourrisseurs ont pu racheter un gigantesque escalier destiné, à l'origine, à un vaste édifice public. Cette volée de marches, longue de deux cents mètres, a été rachetée aux bâtisseurs pour devenir la Foire des bien-portants. C'est là que les soi-

CARMUS, gardien de prison et arracheur de dents

Grand gaillard au crâne tondu et luisant, au visage avenant, Carmus est l'unique arracheur de dents de la Foire. Durant toute la journée, de nombreux fouineurs se pressent auprès de son étal : un miroir suspendu à une perche et quelques outils. Mais une fois la nuit venue, lorsque Carmus range ses outils, il gagne directement le quartier des laves où il officie en tant que gardien, dans la prison sous le Brasier. Fatigué par tous ces détenus qui viennent le hanter dans ses cauchemars, Carmus se cherche depuis longtemps un successeur pour accomplir sa sinistre besogne.

- PRESTANCE 2 / Impressionner 4
- HARGNE 2 / Supporter 3
- AGILITÉ 2
- FORCE 3 / Forcer 2 Porter 4
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 3
- SENS 2 / Surveiller 3
- TREMPE 2 / Motiver 3
- COMMUNICATION 2
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUE 2 / Corps 4
- SURVIE 2
- RELATIONS 2 / palais de Justice 4
- ARTS MARTIAUX 2 / esponton 3

gneurs s'installent, à différents niveaux de l'escalier, pour accueillir les foules nombreuses n'ayant pas les moyens de consulter des guérisseurs attitrés. Jusqu'au soir, la Foire ne désemplit pas. Mères et enfants, fouineurs blessés au travail, ils viennent tous faire la queue pour obtenir des soins élémentaires. Les consultations ne sont pas toujours très précises. Les soigneurs travaillent à un rythme effréné et n'ont pas forcément le temps d'écouter leurs clients. Quiconque décide de rallier la Foire des bien-portants le fait à ses risques et périls.

LE BOCAge DES FLORES

Dirigé par le pasteur Jalfase Holdon, ce bocage s'est installé à l'extrémité de la coulée, sur les flancs de la Marche des Lumières. C'est là que l'on cultive avec soin des parterres de fleurs qui orneront les édifices

publics et certaines maisons dont les propriétaires sont susceptibles de s'offrir un tel luxe. Car les fleurs sont un luxe, à Phénice comme dans la plupart des stallites. Beaucoup estiment que l'ornementation n'a aucun sens dans un contexte de pénurie. Mais prôneurs, bâtisseurs et nourrisseurs ont voulu ce gage de richesse. Les fleurs apparaissent dans les grandes occasions et témoignent de l'opulence phénicienne. De plus, des ruches ont été installées, produi-

CHAT BLANC, chasseur émérite du bocage des Humbles

Cette femme au corps noueux et au visage balafré est considérée par ses pairs comme l'un des meilleurs chasseurs du bocage. Elle part toujours seule, armée uniquement d'un poignard. Elle tient son surnom de sa démarche féline et surtout d'un foulard blanc taché de rouge qu'elle porte nuit et jour, comme un défi aux Ténèbres. À certains de dire, il s'agit d'un hommage à son fils, dévoré par une meute de loups lors du voyage qui la mena jusqu'à Phénice. Ce foulard aurait été la seule chose laissée par les loups. On la soupçonne d'ailleurs de quitter Phénice certaines nuits pour tenter de débusquer les Crocs de la nuit (voir légendes des abords).

- PRESTANCE 2 / Impressionner 3
- HARGNE 2 / Surprendre 3 Agresser 5
- AGILITÉ 3 / Camoufler 4
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2
- SENS 3 / Observer 4
- TREMPE 2 / Surmonter 4
- COMMUNICATION 1
- ÉRUDITION 1 / coutume marcheur 3
- TECHNIQUE 2 / Corps 3
- SURVIE 3 / Loups 4
- RELATIONS 2 / l'ensemble des Abords 4
- ARTS MARTIAUX 3 / poignard 6

sant du miel à l'usage des ours utilisés lors des expéditions dans les Abords. Le bocage des Flores est interdit et surveillé. La moindre fleur vaut plusieurs dizaines de lux et certains spécimens très rares peuvent se vendre des fortunes.

LES CHAUDIERES

A VAPEUR

Comme les autres coulées, l'Amicale se chauffe grâce à d'énormes chaudières à vapeur alimentées par le volcan. Ces engins énormes et ronronnant sont toujours placés au beau milieu des bocages afin de dispenser la chaleur autour d'eux. Cela n'empêche pas, durant les grands froids, des fouineurs d'escalader les serres pour venir se blottir près des grosses cheminées qui vomissent leurs lourdes et chaudes vapeurs. La légende prétend même que ces vapeurs ont des vertus curatives. De plus en plus de malades font le pèlerinage, malgré les interdits, pour venir en profiter.

LE BOCAGE DES

MAITRES-DRESSEURS

Contrairement à la Première Coulée, l'Amicale n'a pas jugé bon d'élever des rapaces. Les oiseaux ne sont là que pour chasser les nuisibles. En revanche, ce bocage élève de nombreux animaux de compagnie. La plupart sont des chiens, fort utiles pour se défendre et monter la garde. On compte également des montures dressées comme le yak, très prisé par les marcheurs. Et surtout les bachkas, de petits singes au poil long qui tiennent dans une main et dont la particularité est de ressentir la présence des Ténèbres. Un atavisme que personne ne s'explique mais qui rend l'animal extrêmement précieux. Lorsque le bachka sent la présence d'une créature des ténèbres, son poil roux change de couleur pour devenir gris. Ce singe, très rare, est une aide inestimable pour tous ceux qui se risquent au-delà de la Grande Muraille phénicienne. Mais aucun marcheur n'a eu, jusqu'à aujourd'hui, les moyens de s'offrir cet animal étonnant. Seuls quelques proéteurs phéniciens se montrent avec un bachka sur l'épaule.

JOLIUS PACORD, parfumeur officiel

Ce jeune homme à la silhouette élégante, toujours souriant, dispose d'un petit laboratoire où il fabrique des parfums pour la haute société phénicienne. Suffisant et séducteur patenté, il passe le plus clair de son temps dans la Première Coulée afin de séduire quelque jeune aristocrate en espérant être anobli. Une obsession qui le conduit chaque soir, des paniers garnis de parfums précieux, à traverser discrètement le quartier de l'Assommoir pour rejoindre la Première Coulée. Jolius est un homme riche. Il est le seul à avoir le nez pour fabriquer des parfums à base de fleur. Si les lux ainsi gagnés vont en majorité à l'Amicale, il est parvenu, en quelques années, à rassembler une petite fortune qui fait de lui un gendre intéressant. Notons que Jolius engage régulièrement des jeunes gardes du corps pour l'escorter lors de sa traversée de l'Assommoir avec son précieux chargement.

- PRESTANCE 2
- HARGNE 1 / Agresser 2
- AGILITÉ 2 / Esquiver 3
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 3
- SENS 2 / Observer 3
- TREMPE 1 / Motiver 3
- COMMUNICATION 2 / Baratin 2, Eloquence 3
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUE 3 / Champignon 2, Rueg 2, Serre 5
- SURVIE 2 / Stallite 2
- RELATIONS 3 / Assommoir 2, Redoute des blasonnés 4
- ARTS MARTIAUX 2

LE BOCAGE DES HUMBLES

Il se résume à un seul avén abritant les chasseurs de la coulée. Au sommet, on trouve ceux qui sont chargés d'abattre le bétail élevé au sein de la coulée. Comparés aux autres chasseurs qui œuvrent dans les abords, ceux-là ne sont guère considérés : tout au plus comme des bouchers utiles à la communauté. A l'inverse, plus on s'enfonce dans l'aven, plus on croise les vrais chasseurs, ceux qui quittent Phénice à l'aube par la Halte des Ombres pour chasser dans le halo du stallite. Ces chasseurs ont une haute opinion de leur fonction. Ils respectent leur proie et n'utilisent aucune arme à feu. Avec un arc et surtout des boomerangs imprégnés de phosphore (la friction de l'air enflamme le phosphore de manière à suivre la trajectoire de l'arme et à marquer le gibier), ils s'engagent dans les abords avec un courage qui force le respect de nombreux Phéniciens. Au crépuscule, les chasseurs, sous les yeux des miniers fascinés, ramènent le gibier jusqu'à la coulée où il sera dépecé dans l'aven avant d'être redistribué aux Phéniciens.

LA GRANDE MARCHE

LE DOMAINE

Le Domaine est la plus prestigieuse enclave de la Grande Marche : quartier du pouvoir, il concentre les forces administratives, politiques et commerçantes de la Grande Marche au sein d'un environnement de prestige. On y trouve les gardiens du feu les plus affables — et les plus attentifs — de Phénice. Le long des larges avenues dallées, éclairées et propres, quelques rares maisons bourgeoises, celles des bâtisseurs les plus haut placés, s'intercalent entre les palais et les demeures d'architectes.

LE PALAIS DU PLAN

Le Palais du Plan est imposant, massif et prétentieux. Les bâtisseurs l'ont doté de toutes leurs trouvailles dans une débauche baroque de savoir-faire. Le cœur du palais est un hémicycle dans lequel tous les cinq ans prôneurs, bâtisseurs, gardiens du feu et nourrisseurs décident des travaux à venir et répartissent les richesses. Une des rares représentations de Phénice trône au centre de la salle : une maquette de trois mètres de haut, autour de laquelle les décisions se prennent. L'hémicycle donne sur des dizaines de petites alcôves dans lesquelles des adversaires débattent, discutent et trouvent des compromis. Pour le reste, le Palais est une succession de salles poussiéreuses dans lesquelles les bâtisseurs comptabilisent les dus et les gains, recopient des relevés, délivrent des passe-droits et déterminent les droits au gîte et au couvert. Quelques potentats vivent au dernier étage dans de luxueux appartements.

DROVODAN, calculateur

Chétif, presque aveugle, Drovodan travaille dans une pièce remplie d'énormes bouliers qui figurent la répartition des ressources humaines sur les chantiers phéniciens. À la recherche d'un équilibre compte tenu des décisions prises lors du plan, il manipule les petites sphères sans vraiment avoir conscience des conséquences de ces mouvements dans la réalité. Parfois, il fait office de cuisinier — sa marotte — au dernier étage. Il ne sort presque pas du palais, si ce n'est pour rendre visite à sa très nombreuse famille qui à chaque fois lui demande l'impossible — du travail ou un toit. Il se démène alors discrètement durant des mois, se lançant dans des combines extraordinairement complexes dont les conséquences potentielles le terrorisent.

LA CHAUSSÉE DES NANTIS

Située derrière le Palais du Plan, qu'il faut impérativement traverser pour pouvoir s'y rendre, la chaussée des nantis est un jardin de pierres miroitantes constitué d'orgues basaltiques. Certains pics cristallins aux multiples facettes s'élancent à plus de trente mètres sur le contrefort qui sépare le domaine de la Marche des Lumières. Le soleil joue parfois dans ces roches le plus beau des spectacles, réservé à l'élite phénicienne. Hormis les puissants, seuls quelques laveurs d'orgues triés sur le volet et les meilleurs musiciens ont pu accéder à la chaussée. Profitant de l'acoustique et des échos du lieu, les bâtisseurs organisent ici leurs réceptions.

Statut 2

- PRESTANCE 1 / Influencer 1
- HARGNE 2 / Supporter 2
- AGILITÉ 2
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2
- SENS 2 / Observer 1
- TREMPE 1

COMMUNICATION 1 /
Marchandage 2

ÉRUDITION 3 / Coutumes
bâtisseurs 4, Intendance 5
Techniques 1

SURVIE 1

RELATIONS 2 / quartier de la
chapelle 3, le domaine 4, Gyl
Otoryn 1

ARTS MARTIAUX 1

LE PARVIS DES CONFRÉRIES

Le long d'une large avenue, les confréries des bâtisseurs disposent chacune de leur pavillon. Verrier, métallurgiste, mineur, forgeron, maçon, filtreur d'eau, etc., chaque pro-

fession a sa représentation. D'ici, les confréries tentent de défendre leurs acquis et de faire pression sur le pouvoir pour acquérir de nouveaux avantages. C'est aussi entre ses murs que s'entérinent les nouvelles techniques de travail, les modes d'organisation et que sont acceptées ou non les nouvelles machines. Le parvis des confréries est une cour de besogneux préoccupés par la défense de leurs intérêts. Avides de reconnaissance, corrupteurs et corrompus, les frères sont souvent prêts à exercer toutes les pressions pour en venir à leurs fins. Mais à force d'évoluer dans le même microcosme, ils sont tous devenus redoutables les uns des autres.

LE BEFFROI DES FUNAMBULES

Telle une flèche de cathédrale esquelée, le beffroi des funambules s'élève à cent cinquante mètres au-dessus du sol, et surplombe l'ensemble du domaine. Cette tour est l'ouvrage, la demeure et le privilège des funambules : une confrérie-clef des bâtisseurs sans qui bien des architectures n'auraient pu naître. Le beffroi, dont la base en forme de pentagone est faite de hautes arcades inoccupées, est construit autour de cinq escaliers qui finissent par se fondre en un seul. Plus on s'élève dans la tour, plus s'y multiplient les tourelles indépendantes, reliées entre elles par de fines poutrelles ondulantes qu'empruntent avec aisance les funambules. Au-delà de leurs interventions sur les chantiers de Phénice, et de la maintenance des cimes, les funambules vendent fort cher leur talent dans d'autres domaines. Ils se distinguent par une fierté implacable et un ton hautain de privilégiés presque intouchables. Les funambules font d'ailleurs souvent preuve de leur agilité dans des duels. Leur code d'honneur est lié à leur mode de vie et à l'héritage de l'institution qu'ils incarnent : un subtil mélange entre respect de leur hiérarchie interne, traditions quasi militaires et maintien de leur liberté d'action.

LA PLUME, funambule arrogant

Cape et bonnet à plumes, la Plume à donné le vertige à plus d'une patrouille de gardiens du feu. Jeune coq prétentieux et funambule, plutôt bien fait de sa personne, la Plume est à la fois grossier et charmeur, sympathique et embrouilleur, baratineur et musicien. Il met son talent au service de menues rapines et de « missions secrètes » qu'il a le don de dégoter auprès de ses innombrables connaissances. Il est plutôt mal vu des funambules et ne rentre au Beffroi qu'en cas de grand froid. Mais même là, sa personnalité reprend le dessus : il ne semble savoir que s'amuser et séduire.

LA ROTONDE DES MÉMOIRES

Séparée de l'âtre par la coulée nourricière, un peu à l'écart du Palais du Plan, la Rotonde des Mémoires est une bâtie de cinq étages conçue pour favoriser l'apprentissage mnémotechnique qui s'y donne. La sobre façade circulaire est composée de vitres opaques et de colonnes classiques. Le rez-de-chaussée est une sorte de palais des glaces, dans lequel d'innombrables miroirs dissimulent les portes. La compréhension de ce labyrinthe constitue l'une des phases de l'éducation. Il donne sur des salles aux allures monastiques, qui ne contiennent souvent que des sculptures abstraites ou des objets de marqueteries aux emboîtements complexes. Dans les étages, chaque maître mémoire dispose de son appartement qui fait office d'école. Certaines pièces sont des capharnaüms, d'autres des

YOHINIVA, doyenne des mémoires

Yohiniva aurait plus de soixante-dix ans : elle est la plus âgée des mémoires et elle est d'autant plus vénérée qu'elle a perdu la vue depuis quinze ans maintenant. Sa mémoire s'en est améliorée, et elle peut longuement parler du Phénice d'avant la vapeur. Dès la création du Plan, elle fut le témoin officiel de tous les échanges et de bien des pactes secrets que certains aimeraient aujourd'hui oublier. Mais jour après jour, elle transmet son savoir à huit jeunes mémoires, dont la plus jeune n'a pas six ans.

Statut 3

- PRESTANCE 4 / Séduire 5, Influencer 5, Impressionner 5
- HARGNE 3 / Surprendre 5
- AGILITÉ 4 / Grimper 5, Camoufler 5, Esquiver 4
- FORCE 3
- RÉSISTANCE 2
- SENS 3 / Observer 3, S'orienter 3, Surveiller 2
- TREMPE 2

COMMUNICATION 4 / Baratin 5, Marchandage 4, Empathie 4

ÉRUDITION 1

TECHNIQUES 1

SURVIE 3 / Stallite 4

RELATIONS 4 / le domaine 3, la ceinture de Nux 5, les échafaudages 4, les Brumes 3, le quartier de la Chapelle 2, La Pente 2, les Tours 3, les statues logis 2, Yol 1, Demetral Sangor 3.

ARTS MARTIAUX 3 / lancat 5, étoiles 4, dague 3.

exemples d'ordre. Les couloirs sont ornés de chapelets, de cordages noués, de dessins de corps tatoués, de maquettes à tiroirs... Au sol, des mosaïques forment des plans complexes et multicolores.

- PRESTANCE 3 / Séduire 2, Influencer 2, Impressionner 1
- HARGNE 1
- AGILITÉ 1
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 1
- SENS 3 / Observer 6, S'orienter 3
- TREMPE 2

- COMMUNICATION 4 / Eloquence 5, Empathie 4

- ÉRUDITION 4 / Coutumes bâtisseurs 4, Légendes 4, Lettres 4

- TECHNIQUES 1

- SURVIE 1

- RELATIONS 3 / le domaine 5, le quartier de la chapelle 3, des faiseurs 3, Borodin 2, Rai 3, Zgeden Marovik 1, Elton Charn 4

- ARTS MARTIAUX 1

LE QUARTIER DE LA CHAPELLE

Il s'agit là, par l'éclectisme de sa population et ses curiosités historiques, de l'un des quartiers les plus étonnans de la Grande Marche, voire du stallite tout entier. Peuplé d'une majorité d'artistes, de marginaux et de prophètes, le quartier de la Chapelle emprunte son nom à l'étrange édifice qui constitue son centre névralgique — un monument aux origines mal connues dont les prêneurs ont souvent souhaité la disparition mais que les habitants du quartier, fermement attachés à leurs particularismes, sont toujours parvenus à défendre.

LA CHAPELLE

Cette petite église semble sortir d'une légende de l'Avant. Rien dans ses proportions ou dans sa décoration ne permet d'éclaircir le mystère de son existence, mais les habitants du quartier croient dur comme fer qu'elle remonte à l'époque du Grand Cataclysme. Comment aurait-elle dans ce cas résisté aux éruptions qui ébranlèrent le volcan ? C'est un mystère. Quoi qu'il en soit, les habitants lui vouent un culte absolu, et s'ils ont modifié certains de ses ornements extérieurs en incrustant des joyaux dans ses murs latéraux — signe d'engagement absolu, dans la symbolique locale l'aspect général de l'édifice est resté inchangé et la petite chapelle trône fièrement au centre de la place. Les habitants du quartier ne la considèrent pas comme un monument religieux : elle cristallise leurs superstitions et leur marginalité, raison pour laquelle les prêneurs voient son existence d'un mauvais œil. L'intérieur de l'édifice est resté pratiquement en l'état. Les bancs de bois, pourrissant et couverts de mousse, se sont effondrés sur eux-mêmes. Les murs sont craquelés, la plupart des vitraux sont détruits (certains ont été reconstruits, mais devant le

LA CREVASSE, mendiant emblématique

Ce mendiant estropié semble passer l'essentiel de ses journées emmitouflé dans une lourde couverture de fourrure, attendant que les habitants du quartier veuillent bien lui apporter un peu de nourriture, ce qu'ils ne manquent jamais de faire. La Crevasse est considéré par ses concitoyens comme une sorte de porte-bonheur et de témoin mystérieux du passé. Il a toujours des histoires incompréhensibles à raconter à qui veut bien l'écouter — des histoires concernant le passé de la Chapelle, dont ses ancêtres (dit-il) auraient été les artisans. Le père de la Crevasse était déjà mendiant, et son grand-père aussi. Il semble que dans la famille, la mendicité soit devenue une tradition institutionnalisée, dont les hommes ne se seraient éloignés que le temps de fonder une famille — et de léguer à leur rejeton mâle le soin d'assurer la pérennité de ladite tradition. Toujours est-il que la Crevasse (ainsi appelé par allusion aux terribles rides causées par le froid et le mauvais alcool qui marque sa figure pourtant empreinte d'une bonhomie rieuse) tient ses étranges récits de son père, qui lui-même les tenait du sien, etc. À l'en croire, l'étrange construction dont il s'est institué gardien est le témoin d'une religion lunaire oubliée dans laquelle les Ténèbres comprenaient plus que la Lumière — sans qu'une telle notion soit nécessairement associée à la dichotomie entre bien et mal. On promettait aux hommes un monde de lumière « après leur mort » s'ils parvenaient à affronter le monde de ténèbres qu'était leur existence. La plupart des habitants du quartier ne croient pas un mot de cette légende (chacun sait que le monde de l'Avant était un monde de lumière) mais tous, y compris les enfants, portent une grande affection à la Crevasse. En l'absence de descendant connu, sa disparition serait certainement vécue comme une catastrophe.

- PRESTANCE 1
- HARGNE 2
- AGILITÉ 1
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 4, Régénérer 3, Contrôler 1
- SENS 3 / Observer 5, Surveiller 5
- TREMPE 2 / Surmonter 5, Résister 3
- COMMUNICATION 4 / Baratin 5, Performance 3, Marchandage 4, Empathie 4
- ÉRUDITION 2 / Coutumes bâtisseurs 3, Légendes 5, L'Avant 2
- TECHNIQUES 1
- SURVIE 2 / Rats 4, Chien 4, Stallite 4
- RELATIONS 3 / quartier de la chapelle 5, le Pr. Synapse 1, Hyeronim 1
- ARTS MARTIAUX 1

peu de ressemblance avec l'original, les artisans du quartier ont préféré abandonner la partie). L'autel central, à la signification inconnue, est ouvert en son milieu par une large fissure, tandis qu'une croix métallique est restée fixée sur le mur du fond et que plusieurs morceaux de bois pourri y sont restés accrochés. Les habitants du quartier pénétrèrent rarement à l'intérieur de la Chapelle. C'est, dit-on, un lieu maudit, où de nombreux fantômes issus du passé terrorisent les visiteurs imprudents. Les enfants des bâtisseurs qui s'y aventurent à la nuit tombée (les deux portes latérales, gravement endommagées, ne peuvent plus se fermer) ont de nombreuses histoires à raconter à ce sujet. Pour le visiteur égaré, l'impression causée par cet édifice incongru, dont les proportions et l'apparence jurent grandement avec l'ambiance du quartier en géné-

ral, est parfaitement saisissante, voire un peu effrayante — comme un symbole sorti d'un autre âge, dont on ne saurait rien.

LES COURS JUMELLES

Les Cours Jumelles sont véritablement l'âme du quartier de la Chapelle. Il s'agit de deux places, ornées chacune d'une fontaine sculptée il y a de cela presque un siècle et figurant deux « hippocampes de lave », l'un mâle et l'autre femelle, sans que l'on ait jamais pu déterminer ce qui les différenciait

LE PROFESSEUR SYNAPSE

l'un de l'autre. Éloignées de quelques dizaines de mètres, et reliées par un faisceau de ruelles escarpées, presque aussi pittoresques que celles du quartier des Laves, ces deux places possèdent une configuration identique. L'une a été baptisée « Place des Prophètes », et constitue le lieu de rendez-vous de tous les rêveurs, les poètes et les musiciens du quartier, voire de tout Phénice. On y échange des histoires de rêves, des idées de symphonie pour instruments à vent, des légendes fastueuses peuplées de personnages horribles et merveilleux, des visions d'un futur radieux, bref, et comme le déclarent les amoureux du quartier — c'est là que l'art de la ville se ressource et prend vie. La seconde place est la Place des Inventeurs. Tout ce que Phénice compte de savants plus ou moins toqués, d'inventeurs originaux ou de constructeurs déments peut venir s'y retrouver pour causer mécanique, propulsion à l'éolienne, courants ascendants et turbines solaires. Mieux, c'est sur cette place que lesdits inventeurs viennent proposer à un public toujours ravi, jamais avare d'encouragements et/ou de quolibets, les grandes premières qui feront sombrer leurs auteurs dans le ridicule... ou les propulsent vers la gloire. A ce sujet, l'aventure de l'effarant Professeur Synapse, propriétaire de l'Auberge du Fou Volant, est restée dans toutes les mémoires.

C'était il y a une cinquantaine d'années. Un jeune inventeur, qui refusait de divulguer son nom, avait travaillé dix ans durant sur un prototype de machine révolutionnaire, mélange de caravelle, d'hélicoptère et de char d'assaut aux armatures métalliques. Grâce à un système de treuil, de poulies et de tapis roulant, il était parvenu à traîner le « Vif-argent », son redoutable engin volant, jusqu'à l'amener au centre d'une place qui allait devenir celle des Inventeurs. Les autorités, dépassées par la douce folie du jeune scientifique, avaient bien sûr fermé les yeux. Au jour J, notre brave savant avait rassemblé tout ce que la ville comptait de curieux sur la Place — certains parlent de dix mille visiteurs, ce qui paraît inconcevable, mais le Professeur est la dernière personne vivante à pouvoir authentifier la chose... — et avait annoncé qu'il était enfin parvenu à réaliser son rêve : construire un engin volant. La face du monde allait sans aucun doute en être changée. L'air très solennel, le jeune professeur serra la main de tous les curieux qui s'étaient massés autour de son appareil, ramena sur lui son lourd manteau de fourrure, demanda aux curieux de s'écartier et prit place aux commandes avec un sérieux extraordinaire. Il actionna ses leviers de dé-

collage en faisant des signes d'adieu à ses admirateurs et sous les yeux ébahis de la foule, l'engin décolla... de quelques mètres, avant de s'écraser pratiquement sur place dans un grand craquement sonore. L'assistance était restée figée. Émergeant du nuage de fumée que son accident avait provoqué, le jeune homme, contusionné mais indemne, se retourna un instant vers son rêve brisé, puis déclara le plus naturellement du monde : « Ce n'est pas grave : de toute façon, je comptais en faire une auberge ». Légende ou réalité, ses mots sont restés célèbres, et le Professeur Synapse, comme il ne tarda pas à se surnommer lui-même par allusion à un terme de l'Avant qu'il tenait d'on ne sait où, alla jusqu'au bout de ses intentions. L'Auberge du Fou Volant était née — une taverne magnifique, ornée de boiseries rares, et décorée de toutes les inventions inutiles et vouées à l'échec que ses collègues veulent bien lui amener. Le Professeur est aujourd'hui âgé de 80 ans, ce qui est un âge exceptionnel à Phénice, mais il est toujours aussi drôle, ingénieux et flegmatique. La tradition veut que tous les inventeurs « ratant » une expérience viennent se consoler dans son auberge en vidant quelques chopes d'alcool de rue. A en croire l'ambiance qui règne en permanence dans cette incroyable construction dont l'habitacle ressemble à la coque d'un navire échoué sur la grève, Phénice est pleine d'inventeurs ratés qui s'ignorent. L'Auberge du Fou Volant est située, comme il se doit, sur la Place des Inventeurs. Aujourd'hui, le rêve du Professeur Synapse est devenu réalité, même si personne n'est jamais parvenu à construire un engin aussi surprenant que le sien... et à le faire voler.

- PRESTANCE 3 / Séduire 5
- HARGNE 1
- AGILITÉ 1
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 3, Régénérer 3
- SENS 3 / Observer 3, Surveiller 2
- TREMPE 1

- COMMUNICATION 3 / Baratin 5, Performance 4, Eloquence 4, Empathie 4
- ÉRUDITION 3 / Coutumes bâtisseurs 5, Légendes 5, Lettres 1
- TECHNIQUES 3 / Métal 4, Bois 4, Vapeur 2, Vents 3, Antech 3.
- SURVIE 1
- RELATIONS 3 / quartier de la chapelle, la Crevasse 1, la Flamme 5, Ethera 2.
- ARTS MARTIAUX 1

LE GHETTO ORIENTAL

Ce quartier est le domaine de la Diaspora japonaise. Comme dans la plupart des grands stallites du monde entier, une communauté japonaise, la seule à posséder une existence authentifiée en tant que communauté ethnique, est parvenue à s'établir à Phénice. Le Ghetto Oriental est un quartier à part à Phénice. Il obéit à ses propres règles, édicte ses propres lois et vénère même ses propres dieux, même si ses habitants feignent de se plier à l'autorité des prêcheurs. D'un point de vue architectural, le Ghetto ressemble à un mélange de cité japonaise médiévale et de bazar méditerranéen, avec ses petites maisons à toits en pagode, ses temples silencieux et son étonnant marché. Le Ghetto vit refermé sur lui-même, et la plupart des autres habitants de Phénice ne s'y aventurent que rarement, même si cette situation est en train d'évoluer. En théorie, les Japonais du Ghetto doivent obéir aux mêmes lois que leurs concitoyens. En pratique, les autorités préfèrent les voir régler leurs problèmes entre eux et ne posent sur leur communauté qu'un œil distrait et fataliste.

TEMPLE D'AMATERASU

Dans le panthéon shintoïste, Amaterasu est la déesse du soleil. Les Japonais de la Diaspora n'ont jamais cessé de la vénérer, et les prêcheurs de Phénice ferment les yeux sur cette hérésie, qu'ils estiment participer de la même logique que celle de leur culte. Les autres Phéniciens ne sont pas jaloux de ce privilège. À leurs yeux, les « nippons », comme ils les appellent, sont un peuple aux coutumes étranges, et mieux vaut les laisser en paix. Le temple d'Amaterasu est un lieu de méditation et de dévotion, situé au cœur du Ghetto. La plupart des nippons s'y rendent au moins une fois par jour. Il s'agit d'une magnifique construction typiquement orientale, ornée de bas-reliefs figurant la destruction de l'île du Soleil Levant et l'exode de ses habitants vers les quatre coins du monde, et coiffée d'un triple toit en pagode. La nuit, les quatre lanternes situées aux extrémités du toit diffusent leur bienfaisante clarté sur la place centrale, et le temple reste ouvert. Long de près d'une trentaine de mètres, meublé avec une simplicité toute japonaise, le temple s'ouvre en son milieu sur le ciel de Phénice, dont la lumière illumine



un petit jardin zen autour duquel les fidèles peuvent se recueillir. La nature du culte rendu par les nippons à leur divinité reste mal connue, mais elle n'a, semble-t-il, qu'un lointain rapport avec les dogmes imposés par les prêcheurs. Précisons pour finir que le temple est théoriquement ouvert aux « étrangers », mais qu'aucun ne s'y est jamais rendu — sauf peut-être pour régler un compte.

GRAND DOJO

Adossée à un ensemble de petites bâtisses délabrées, cette arène n'a rien d'une école d'arts martiaux. Il s'agit d'un cercle taillé dans la terre et entouré de gradins sombres pouvant accueillir jusqu'à deux cents personnes. C'est ici que les nippons se battent parfois entre eux dans

terribles duels à mains nues (pratiquants, dit-on, une curieuse magie assortie d'arts martiaux exotiques), ou organisent leurs combats d'animaux — principalement des rats, que l'on tient affamés pendant quelques jours avant de les lâcher les uns contre les autres. Théoriquement, de telles pratiques sont interdites à Phénice, mais il est clair que les rares gardiens du feu s'aventurant dans le Ghetto Oriental ne se risquent jamais jusqu'au Grand Dojo — sinon pour se joindre clandestinement aux paris qui sont lancés quotidiennement autour de la plupart des combats. Lieu de rencontres et de dis-

cussions passionnées par excellence, le Grand Dojo voit aujourd'hui sa relative tranquillité menacée par l'action d'une société secrète intégriste aux visées mal connues, qui organise, dit-on, à la nuit tombée des combats entre des humains étrangers au quartier et d'étranges créatures difformes, introduites clandestinement dans l'enceinte du stallite. Si une telle rumeur s'avérait fondée, les conséquences en seraient dramatiques, et les autorités de Phénice seraient bien obligées d'intervenir au sein du Ghetto. Mais il semble que de telles pratiques soient très occasionnelles, et qu'aucun gardien du feu n'ait pu prendre qui que ce soit sur le fait — en tout cas pour l'instant.

LE TEMPLE DE L'INFINIE FÉLICITÉ

Ce délicat euphémisme désigne en réalité la maison close du quartier oriental de Phénice, un lieu de plaisirs défendus où, moyennant rétribution, tout citoyen de Phénice (et même les étrangers à la ville, pour lesquels les prix sont globalement triplés — alors qu'ils ne sont que doublés pour les Phéniciens n'appartenant pas au Ghetto) peut passer une heure, une nuit ou une semaine inoubliable avec la geisha de son choix — sachant que seules des femmes asiatiques travaillent au temple. Mené de main de fer par un certain Shiro-Aki, modeste bâtisseur reconvertis dans les affaires, le temple de l'Infinie Félicité offre une gamme de plaisirs très variés, mais généralement très chers. La satisfaction de la clientèle prime avant tout, et le visiteur frustré ou mécontent peut théoriquement être remboursé, bien que le cas ne se soit jamais présenté à ce jour. De fait, le temple de l'Infinie Félicité est l'endroit le plus visité par les Phéniciens étrangers au Ghetto : certains prêcheurs ont même leurs habitudes ici, mais leur anonymat est respecté par un masque blanc et parfaitement anodin que tous les clients sans exception sont tenus de porter dès leur entrée dans le temple.

TSUYOMI, courtisane orientale

Tsuyomi est une jeune Geisha âgée d'à peine 16 ans, à la petite taille mais aux formes généreuses. La courbe de ses hanches et le galbe ferme de ses petits seins épanouis remportent un vif succès auprès de la clientèle de l'établissement : la jeune Tsuyomi est souvent demandée. Shiro-Aki ne la réserve d'ailleurs qu'aux habitués les plus fortunés, et à ceux dont il est sûr : il ne voudrait pas que sa jeune protégée, recrutée dans une famille de huit enfants qui l'exploitait de façon éhontée, selon ses propres termes, puisse être « abîmée » trop vite, et seul Amaterasu connaît les perversions bizarres dont sont capables les Phéniciens. Une nuit entière, sans fioritures excessives, c'est tout ce qu'il est pour l'instant possible d'obtenir avec Tsuyomi, poétesse et musicienne accomplie. Comme la plupart de ses jeunes consœurs, la Geisha recueille souvent les confidences des notables de la ville qui viennent oublier leurs problèmes entre ses bras. Plusieurs prêcheurs bien connus ont déjà goûté à la douceur de ses lèvres, et Tsuyomi sait beaucoup de choses sur l'administration de Phénice — trop sans doute pour une fille de son âge. Ces derniers temps, elle a reçu des menaces émanant d'une société secrète à laquelle appartient l'un de ses frères. On lui reproche de vendre son corps à de vulgaires étrangers. « Il n'y a qu'une façon d'obtenir le pardon », lui ont dit ces étranges jeunes gens : « c'est de nous révéler tout ce que tu sais sur ceux qui viennent ici... »

LE GRAND MARCHÉ D'ORIENT

Il s'agit de l'un des seuls marchés permanents de Phénice, l'un des plus petits sans doute en tout cas et à coup sûr l'un des plus étranges. Situé à la périphérie du Ghetto, il est ouvert à tous les Phéniciens, et de nombreuses épouses de bâtisseurs viennent y chercher de quoi améliorer leur quotidien : racines étranges aux remarquables propriétés culinaires, épices mystérieuses, venues des lointaines contrées d'Asia (c'est du moins ce qu'on raconte) ou parfums musqués aux senteurs mystérieuses, les produits vendus ici sont introuvables ailleurs. On trouve également des meubles et de la vaisselle typiquement orientale, et fabriqués par des artisans locaux avec des matériaux souvent inhabituels, comme ces sculptures de lave teintées d'un suc verdâtre, ressemblant de loin à des statues de jade. De larges quantités de « basman », une variété de riz très résistante mais un peu acré, sont éga-

- PRESTANCE 4 / Séduire 6
- HARGNE 3 / Supporter 4, Agresser 5
- AGILITÉ 4
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2 / Endurer, Régénérer, Contrôler
- SENS 3 / Observer 4
- TREMPE 2
- COMMUNICATION 3 / Eloquence 3, Empathie 5
- ÉRUDITION 2 / Lettres 5, coutumes prêcheurs 2
- TECHNIQUES 1
- SURVIE 3
- RELATIONS 2 / ghetto oriental 4, Hyeronim 2
- ARTS MARTIAUX 2 / dague 4

lement vendues sur le marché, déjà bouillies et assaisonnées d'épices. On sert généralement le basman avec de la viande de rat que l'on a fait revenir dans l'huile — les ouvriers travaillant sur les chantiers voisins sont friands de ce genre de collation. Enfin, certains étalages proposent des objets difficilement identifiables pour le commun des mortels, allant de la vulgaire pipe à opium ou du jeu de société aux règles obscures, composé d'un plateau incompréhensible et de petits ossements de couleur... aux membres momifiés de mammifères aujourd'hui disparus, vendus à des prix exorbitants mais censés porter bonheur. Pour les produits vraiment exotiques, les marchands s'approvisionnent principalement auprès des marcheurs appartenant à leur propre communauté. Les arrivages restant rares, le prix des marchandises est souvent très élevé.

LE QUARTIER DES LAVES

Le quartier des Laves est parcouru par un filet de lave en fusion, qui diffuse une lumière orangée et produit une chaleur bienfaisante. Le réseau se joue habilement du relief, grâce à des fontaines, des petits barrages et des écluses. Pour en réduire le danger, il est recouvert d'une élégante grille de cuivre oxydé, qui n'arrête pourtant pas les dangereuses bulles de magma et les « débordements de lave » qui font encore quelques victimes occasionnelles, surtout chez les enfants. De

nombreuses (et petites) forges s'alignent sur son parcours, tout comme des fours collectifs où chacun peut amener ses plats. La lave provient de la Barrière de Feu, et finit son périple dans l'Arène où se déroulent les jeux du cirque, avant de s'enfoncer à nouveau sous terre. D'un strict point de vue architectural, le quartier des Laves est l'un des plus pittoresques de la ville, avec son réseau de galeries et de canaux de lave, ses petits ponts de pierre enjambant le liquide en fusion et ses extraordinaires fontaines aux formes aussi harmonieuses que variées. Le quartier est également connu pour ses petites

maisons aux matériaux si divers, aux murs tordus et aux fenêtres constamment ouvertes — la chaleur diffusée par la lave suffisant manifestement aux habitants de l'endroit. Une particularité : il est possible de se déplacer sur les toits du quartier, même s'ils sont parfois recouverts de neige, car les ruelles sont suffisamment étroites pour que l'on puisse sans effort sauter d'un toit à l'autre... sur des dizaines et des dizaines de mètres. De fait, c'est un quartier résidentiel relativement accueillant, où tout le monde se connaît et s'entraide.

LA FONTAINE DE L'INNOCENCE

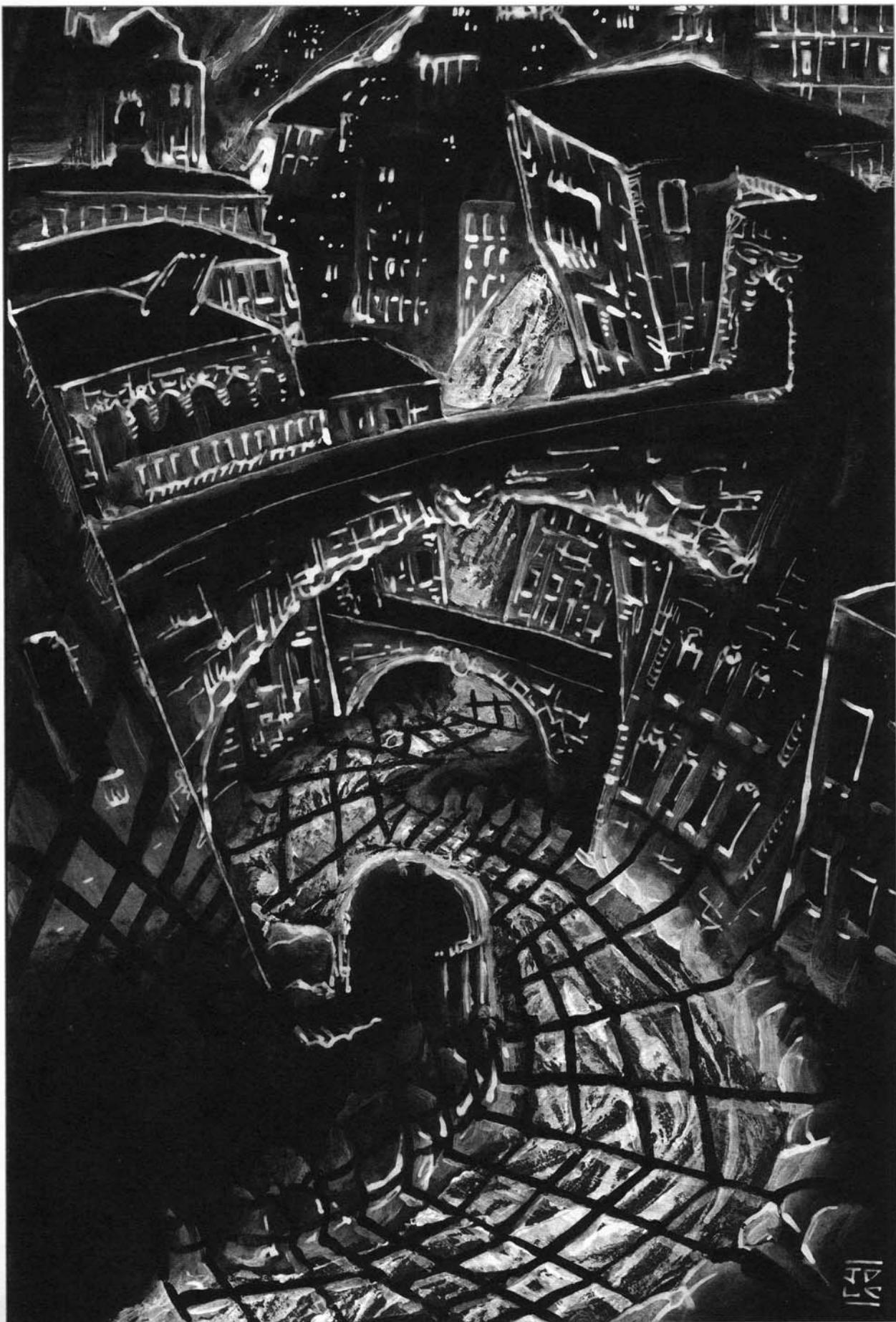
Reliée à l'unique aqueduc du stallite, il s'agit de l'une des rares fontaines à eau du quartier — les autres étant des fontaines à lave, dont la chaleur, canalisée par d'étroits conduits, permet le réchauffement de l'eau. La Fontaine de l'Innocence est ornée d'une superbe sculpture de basalte, figurant une jeune fille agenouillée et offrant ses paumes ouvertes au visiteur, comme dans un signe d'offrande. Cette fillette était, dit-on, la fille du sculpteur qui réalisa la fontaine. À l'âge de quinze ans, elle perdit la vie en tombant dans une fontaine de lave — ou en s'y jetant, comme certains le prétendent. Depuis, le niveau de ces dangereuses ornementations a été surélevé pour éviter les accidents, mais l'histoire est restée, et il est dit que l'eau de la Fontaine de l'Innocence est magique, car habitée par l'âme de la jeune fille. Parfaitement potable malgré son goût un peu salé et sa température élevée (une vingtaine de degrés), elle est censée être douée de pensée. Celui qui la boit l'entend « parler » dans sa gorge et dans son ventre, et de nombreuses mères de famille y apportent leurs enfants pour les faire boire, car elle est censée leur donner une santé de fer. Cette coutume est cependant en train de tomber en désuétude, vaincu par les forces de la raison, et par le taux de mortalité qui frappe les enfants du quartier — un taux qui reste plutôt supérieur à la moyenne.

ZARK RUNTHER, gladiateur

Le « Runther » est le champion favori des habitants du quartier des Laves. Cette montagne de muscles est l'un des seuls « gladiateurs » payé par le quartier, dans le sens où il ne vit que de ce que lui versent ses admirateurs. Chacune de ses apparitions est saluée par une pluie de lux, et Zark gagne correctement sa vie. Les habitants du quartier savent bien que c'est à sa présence qu'ils doivent de posséder l'une des meilleures — si ce n'est la meilleure — équipe de Phénice. Zark Runther est l'un des meilleurs spécialistes du taquet de tout le stallite, et ne se connaît pratiquement aucun égal dans celle des Échassiers. Sa tactique en la matière est d'une étonnante simplicité : Zark va jusqu'au bout, quelles qu'en soient les conséquences (ses mollets et ses cuisses sont ornés de gigantesques blessures, mais Zark semble s'être habitué à ces brûlures, et on le sait capable d'une étonnante résistance à la chaleur). Sa seule présence dans l'épreuve des échassiers suffit généralement à décourager ses adversaires, car ils savent qu'il n'abandonnera pas.

- PRESTANCE 4 / Séduire 4, Impressionner 4
- HARGNE 3 / Surprendre 5, Agresser 5
- AGILITÉ 4 / Grimper 4, Esquiver 5
- FORCE 3 / Forcer 6, Lancer 4
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 4, Régénérer 4, Contrôler 5
- SENS 2
- TREMPE 3 / Surmonter 5, Résister 5
- COMMUNICATION 2 / Baratin 5, Performance 4, Empathie 3
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUES 2 / Corps 3
- SURVIE 3
- RELATIONS 3 / quartier des laves 5, quartier des faiseurs 4, ceinture de Nux 2, les assommoirs 1, Yul & Yann 4
- ARTS MARTIAUX 4 / trident 4, palache 4

Nombreux sont les Phéniciens qui pensent désormais que Runther sera le premier à traverser l'arène d'un bout à l'autre, car l'âge, loin d'atténuer ses performances, semble l'éloigner de plus en plus d'un seuil de douleur considéré comme humain. Zark n'a qu'un seul problème : il aime les femmes, surtout celles des autres, et ne se prive pas de le leur faire savoir. On ne compte plus ses maîtresses : la plupart sont fières de compter un tel homme parmi leurs amants. Mais leurs époux commencent à prendre ombrage des débordements de leur champion, d'autant que sa renommée s'étend maintenant au-delà de la ville. Une plaisanterie récente, très en vogue dans La Grande Marche, veut que tous les hommes du quartier des Laves soient cocus, et qu'ils entretiennent l'amant de leur épouse. Son entraîneur (un veuf) a souvent tenté de raisonner son poulain, pour l'instant sans succès. Le libéralisme des Phéniciens en matière de polygamie semble avoir ses limites...



LE BRASIER

Une arène circulaire, qui peut accueillir près de vingt mille personnes, est le véritable centre de gravité du quartier des Laves. Le Brasier trône au centre de la place principale, où un marché s'installe une fois par semaine, se transformant le reste du temps en lieu de rencontre et de discussion : c'est ici que s'exprime la véritable vie sociale du quartier, que l'on échange ragots, rumeurs et informations, que les hommes se retrouvent après le travail dans l'une des nombreuses tavernes situées autour du Brasier, ou que les femmes viennent promener leurs enfants. Les célèbres jeux de l'arène ont lieu deux fois par mois. Ils opposent des équipes d'une dizaine de combattants, issus de toutes les couches sociales — chaque quartier possédant théoriquement son équipe, à de rares exceptions près. Les Joutes Incandescentes, comme on appelle ces épreuves, se déroulent par élimination (quarts de finale, demi-finales, etc.), les meilleures équipes se retrouvant au petit matin pour une finale explosive (les Joutes durent en général toute la nuit). Les épreuves opposant une équipe à l'autre se déroulent en trois manches, toutes trois centrées autour de « l'élément roi », la lave. Trois ruisseaux de lave équidistants s'écoulent dans l'arène, prisonniers de canaux aux arêtes métalliques. La première épreuve, celle du « taquet », se déroule dans le canal central, aux bords surélevés : il s'agit de pousser l'un contre l'autre deux combattants, montés sur des chariots à roulettes coulissant dans les rainures du conduit. Bien entendu, il arrive que le perdant, voire les deux concurrents, tombent dans le ruisseau de lave : tout dépend alors de leur rapidité à en sortir et de l'efficacité des « porteurs d'eau », sortes d'arbitres chargés d'asperger d'eau les candidats malheureux pour éviter qu'ils ne se consument. Cette épreuve est rarement mortelle — les autorités phéniciennes ne toléreraient pas un tel gaspillage de vies humaines — mais souvent très dangereuse, et les champions les plus fameux sont reconnus à leurs nombreuses brûlures. La deuxième épreuve, celle de la course, est pratiquement similaire, mais il s'agit désormais d'être le plus rapide, en se propulsant sur des canaux parallèles grâce à une pique métallique très conductrice de chaleur, et dont le maniement devient « inconfortable » dès le mi-

parcours (précisons que les concurrents ne portent pas de gants). La troisième épreuve est celle des échassiers. Il s'agit également d'une épreuve de course, à la différence que les concurrents sont montés sur des échasses de verre renforcées de métal, fondant rapidement au contact de la lave. Au fur et à mesure de sa progression, le concurrent voit ses échasses (dépassant la lave d'un mètre au début de l'épreuve) se raccourcir, se ramollir et se déformer. Le premier concurrent à se jeter sur le côté est déclaré perdant. Il semble que l'épreuve des échasses soit la préférée du public, d'une part parce qu'elle est souvent décisive (la victoire se remporte en deux épreuves gagnantes et les cas d'égalité au terme des deux premières sont fréquents), d'autre part parce qu'elle met en jeu le courage, l'agilité et surtout l'expérience des concurrents — chacun possédant des échasses identiques. Signalons qu'aucun concurrent n'est parvenu à traverser l'arène dans son entier, les plus malheureux s'effondrant au bout de quelques mètres. Chaque équipe choisit un champion par épreuve, ce qui rend les confrontations assez rapides. L'entrée de l'arène est payante et on s'y rend généralement en famille. Il est nécessaire de réserver plusieurs mois à l'avance pour un « championnat relevé ».

LES TROUÉES

Les trouées regroupent les accès aux mines et à la forge souterraine. Le vaste chantier d'exploitation, désertique la nuit, prend de plus en plus l'allure d'une zone industrielle peuplée de machines géantes qui crachent de la vapeur en sifflant et en grinçant. Ces bruits sinistres se mêlent à ceux issus des gouffres qui semblent conduire au centre de la terre. Le volcan laisse entendre des gémissement rauques et d'affreux craquements. Dans l'air chargé des poussières des nombreux terrils flotte comme un sentiment permanent de catastrophe et de douleur laborieuse. Parmi les entrepôts, plusieurs campements de mineurs sont disséminés.

LES PUITS

Cinq énormes béances font office d'entrées du monde souterrain. Des trous entourés de douves, pour éviter que l'eau ne s'y infiltre et fragilise la structure de métal. De hauts terrils sont situés non loin de là. La pierre concassée est reconvertisse en ciment, en mortier, et sert aussi à aplatisir la Pente toute proche. D'immenses machines à vapeur, toutes en métal, servent à extraire des puits les matières premières arrachées à la terre. D'autres machineries alimentent en vapeur les foreuses, et les pompes qui aèrent les puits et la forge. De vastes ascenseurs entreprennent régulièrement la lente descente jusqu'au tréfonds (il leur faut parfois plus d'une heure). Au-dessus de chaque puits est posée une tour de métal animée de mouvements pendulaires dont la force sert à tracter des wagons situés à plusieurs centaines de mètres en contrebas. Enfin, un gazoduc sort de l'un des puits pour étendre son réseau dans la Grande Marche.

LES ENTREPÔTS

Les entrepôts sont pour la plupart construits sur le même modèle. Un rectangle de pierres noircies, dans lequel on rentre

YOURI, mineur courageux

Youri est un scaphandrier, un de ceux qui s'aventurent le plus loin dans les mines, là où l'air est irrespirable. Il prospecte de nouveaux filons, en sachant qu'à tout moment un éboulement peut sectionner le tuyau qui lui permet de respirer... et en craignant, comme il y a cinq ans, que les pompes s'arrêtent. Depuis trois ans, il cultive son ressentiment envers sa famille et le système en fumant trop de kiff le soir venu. Il a dû prendre la suite de son frère, disparu avec une compagnie entière un mois après son embauche. On n'a jamais eu de nouvelles de la compagnie, alors que tous savent bien qu'il n'y a pas eu d'éboulement ce jour-là... Youri a dû alors abandonner sa vie d'avant. Il y a perdu son visage, brûlé lors d'un passage à la forge, avant d'en conséquemment perdre sa femme.

Statut 2

- PRESTANCE 1
- HARGNE 3 / Supporter 4, Agresser 2
- AGILITÉ 2
- FORCE 3 / Forcer 3, Porter 4
- RÉSISTANCE 4 / Endurer 4
- SENS 2 / Observer, S'orienter, Surveiller
- TREMPE 3 / Surmonter 4, Motiver 3, Résister 3
- COMMUNICATION 1
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUES 2 / Métal 2, Pierre 2
- SURVIE 3 / Souterrains 4
- Montagne 2
- RELATIONS 1 / les échafaudages 2, la ceinture de Nux 3, les trouées 4, les assommoirs 3, Fahar 2, Yul & Yann 1, Gen'Ran le borgne 2
- ARTS MARTIAUX 2 / Piochard 5

par une grande porte à double battant. À l'intérieur, des arches supportent une mezzanine qui fait le tour du dépôt central, et qui permet d'empiler les stocks. Parfois, une deuxième série d'arcades soutient un troisième étage, alors que l'escalier mène au toit, en partie plat et accessible. Selon leur contenance, les entrepôts sont surveillés en permanence et entourés de grillages ou seulement fermés par de lourdes barres. Les habitués des trouées ignorent ce qui est déposé dans certains d'entre eux, remplis ou vidés la nuit, alors que le quartier est presque désert.

LES « NOIRAUDS »

Les conditions de travail des « noirauds », mineurs et forgerons, sont extrêmes, et les dangers multiples. Éboulements, coups de grisou, asphyxies... Les morts, les blessés sont si nombreux qu'un hospice est installé à la surface, à côté d'une chapelle ardente. Le travail est dur : certains descendent dans de lourds scaphandres qu'un simple tube peu flexible relie à l'air chaud des puisards. Rares sont ceux qui travaillent ici plus de dix

FAHAR, contremaître

Fahar est un colosse brun à la peau mate qui mesure près de deux mètres. Auparavant chargé de la surveillance du gazoduc, il a parfois quelques absences dues à l'inhalation du gaz lors de fuites. Cela ne l'a pas empêché de devenir un contremaître hâï mais respecté. Il fait régner dans sa galerie la loi du plus fort, en comparant le rendement des mineurs, en menaçant les moins bons d'expulsion, et en brimant ceux qui le contredisent. Plusieurs de ces hommes sont ici pour travaux forcés, et il les accueille toujours par un passage à tabac. A la surface, sa position de contremaître, capable d'influencer sur les embauches, lui vaut tous les honneurs.

Statut 3

- PRESTANCE 3 / Impressionner 4
- HARGNE 3 / Agresser 4
- AGILITÉ 2
- FORCE 4 / Forcer 5, Porter 4
- RÉSISTANCE 4 / Endurer 3
- Contrôler 3
- SENS 4 / Surveiller 5
- TREMPE 3 / Motiver 2
- COMMUNICATION 2 / Baratin 2, Performance 3
- ÉRUDITION 1 / Intendance 5
- TECHNIQUES 1 / Métal 2 Pierre 2
- SURVIE 3 / Rats 1, Ours 2, Souterrains 3
- RELATIONS 2 / les trouées 6, les assommoirs 4, les écharpes pourpres 2, Youri 1, Simiagol 4
- ARTS MARTIAUX 2

LE PASSEUR DE MORTS

Chaque jour, aidé de trois orphelins difformes, le passeur s'en va dans Phénice en poussant sa charrette. Il récupère les corps des défunt, après que les prêneurs en aient pris les âmes et les cristaux. La nuit venue, il charge les défunt dans l'ascenseur qu'il emprunte toujours seul — aucun mineur ne voudrait l'accompagner. Près de la forge, à l'aide d'une grande gaffe, il pousse les morts dans le lac de magma. Doté d'un bec de lièvre qui fige son visage dans une parodie de rictus rieur, le passeur parle peu et avec difficulté. Il loge, avec les trois orphelins, dans une petite tour de pierre perdue parmi les entrepôts.

- PRESTANCE 2 / Impressionner 4
 - HARGNE 1
 - AGILITÉ 2 / Camoufler 3
 - FORCE 4 / Porter 3, Lancer 3
 - RÉSISTANCE 2
 - SENS 3 / Observer 3, S'orienter 4
 - TREMPE 2
- COMMUNICATION 1
- ÉRUDITION 1 / Religion 3
- TECHNIQUES 2 / Corps 4
- SURVIE 2 / Stallite 6
- RELATIONS 1 / tous les quartiers connus (3) hormis l'Âtre et la Marche des Lumières.
- ARTS MARTIAUX 1 / fauchard 4

ans, mais les contreparties sont intéressantes. Les familles sont logées et nourries, y compris plusieurs années après le décès du mineur. D'ici là, les travailleurs vivent dans des campements situés à la surface — de grands dortoirs où seule la fatigue permet d'oublier les toux malsaines des « hommes du feu ». La plupart sont atteints d'une maladie des bronches.

LES MINES

Il y a autant de mines que de filons. On extrait du plomb, du cuivre, du zinc, parfois même un peu de charbon. Dans d'autres galeries, plus surveillées, ce sont des cristaux qui sont recherchés, pour enjoliver les ob-



jets rituels des prêneurs ou pour servir de cristaux d'identification. Les galeries principales sont parcourues par un réseau de wagons qui rejoignent les ascenseurs. Au-delà, les mineurs marchent, rampent parfois, empruntent des échelles, et remontent leurs découvertes à dos d'homme. Des torches imbibées d'huile servent à éclairer les conduits.

LA FORGE

L'une des galeries mène à une vaste enclave de plusieurs centaines de mètres. Sous un dôme cristallin, un lac de lave stagnante, presque tapi. La lave s'agit parfois, prête à projeter de la matière en fusion sur les hommes mal équipés. On forge dans cette fournaise, grâce à des passerelles mobiles

et des treuils, les plus grosses pièces métalliques dont peuvent avoir besoin les bâtisseurs. Un complexe système de pompe et de siphon permet d'aspirer un peu de lave et de la remonter sans dégât à la surface, pour qu'elle alimente la Barrière de Feu qui couronne la Grande Marche et la sépare de la Marche des Lumières.

L'INVENTORIUM

En dix ans, ce quartier de la Grande Marche a complètement changé de visage. En partie désertés à cause des risques d'effondrements et des projets de restaurations (qui préconisaient des infiltrations de ciment, des bâtiments sur ressorts ou suspensions), il a été très vite investis par les inventeurs, de jeunes bâtisseurs qui cherchent à retrouver les principes des technologies de l'Avant, et qui remettent en cause plusieurs des dogmes phéniciens, en premier lieu celui des castes... Jamais à court de provocations, ils invitent les fouineurs et les marcheurs à rejoindre les scientifiques, un peu artistes et philosophes, qui composent leurs rangs. Le quartier semble en effervescence le jour comme la nuit : les inventeurs vivent dans leurs caves, leurs ateliers, et travaillent à toute heure. Leurs expériences qui couvrent tous les domaines de recherche, ont souvent lieu sur les places publiques, ornées de dizaines d'objets de l'Avant très encombrants.

LA COUPOLE FENDUE

Un petit bâtiment à la base carrée, surmonté d'une coupole de cuivre oxydé, sert d'atelier à plusieurs dessinateurs. L'édifice est fendu en deux de tout son long par une brèche qui sert d'entrée, et qui est vaguement colmatée en hauteur avec des matériaux de fortune. Une folie studieuse y règne. La dizaine de dessinateurs présents travaillent à des plans, mais aussi à la création de perspectives nouvelles, à la décomposition par l'image du mouvement des animaux, etc.

LE PALAIS ARACHNÉEN

Le Palais arachnéen est amarré à la Grande Marche par des dizaines de chaînes accrochées à des poulies fixées à une trentaine de grues. Ces dernières ont l'aspect d'une araignée tapie tissant des filins d'acier et le Palais tangue doucement au-dessus du quar-

ETHERA, veuve séduisante et dessinatrice

Les inventeurs ont aussi associé Ethera, la jeune veuve maîtresse de la coupole, à des recherches sur des formes qui offraient moins de résistance à l'air ou à l'eau lors de déplacements d'objets. Bien qu'accaparée, la très jolie veuve consacre chaque soir un peu de temps à une fresque qui parcourt les murs extérieurs du bâtiment bifide. Elle semble ne l'avoir jamais finie, et d'un mois à l'autre, les motifs bizarres qui la constituent changent du tout au tout.

Statut 5

- PRESTANCE 4 / Influencer 6, Impressionner 4
- HARGNE 4 / Supporter 2, Surprendre 2
- AGILITÉ 3 / Grimper 2, Camoufler 5,
- FORCE 3 / Porter 4, Lancer 3
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 5, Contrôler 5
- SENS 3 / S'orienter 5
- TREMPE 3 / Motiver 5, Résister 3
- COMMUNICATION 4 / Performance 3, Eloquence 5, Empathie 3
- ÉRUDITION 3 / Coutumes marcheurs 5, Légendes 4, Lettres 2, L'Avant 1
- TECHNIQUES 4 / Métal 4, Pierre 4, Verre 3, Vapeur 5, Antech 4
- SURVIE 3 / Insectes 2, Loups 4, Stallite 3, Montagne 2, Marais 5, Obscure 2
- RELATIONS 4 / les trouées 1, le quartier des inventeurs 4, la pente 2, les chaires 1, les écharpes pourpres 1, Ethera 5, Rob Krasny 4, Aglika Sylthar 2, Srilan Vérité 1
- ARTS MARTIAUX 2 / entraîneur 5, mousquet à rueg 4

tier écroulé — la Pente — comme un inaccessible joyau de verre et de pierre ponce. Composé de plusieurs pièces indépendantes

Statut 4

- PRESTANCE 4 / Séduire 5, Impressionner 4
- HARGNE 2
- AGILITÉ 2 / Camoufler 2
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 3, Contrôler 4
- SENS 4 / Observer 5
- TREMPE 3 / Surmonter 2, Motiver 1, Résister 1
- COMMUNICATION 3 / Performance 3, Eloquence 2, Empathie 4
- ÉRUDITION 3 / Lettres 2, Intendance 4
- TECHNIQUES 3 / Métal 2, Pierre 2, Verre 2, Huiles 1, Lumières 1
- SURVIE 2 / Stallite 2
- RELATIONS 3 / quartier des inventeurs 6, la pente 4, Othero 5, Mademoiselle 4, Pr. Synapse 2, La Flamme 5, Felipe Paris 4, Albert 4
- ARTS MARTIAUX 2 / Troilame 5

OTHERO, architecte

Le maître des lieux est l'architecte du Palais Pendu, Othero, un Noir de 25 ans environ. Marcheur arrivé il y a dix ans dans Phénice, il s'est vite imposé grâce à son intelligence, et est devenu l'un des principaux initiateurs de l'Inventorium. Son palais contiendrait mille merveilles cachées dans des pièces accessibles qu'à certaines heures. Othero n'en sort jamais : parce que son palais est un symbole de l'Antech, et qu'il serait facile de le faire basculer dans l'abîme. Et aussi parce qu'Othero s'est récemment marié, avec une jeune fille superbe, mais qui s'est liée à lui sans le consentement de son père, un influent prêcheur.

qui se croisent, montent et descendent, au rythme d'un mouvement pendulaire imposé par les grues animées, sur leur corniche, par une horlogerie à vapeur, le Palais vaut aussi pour son intérieur. Le visiteur y pénétrant se retrouve dans un labyrinthe toujours recomposé : une porte empruntée à l'instant donne sur une nouvelle pièce...

Statut 1

- PRESTANCE 2 / Séduire 4
- HARGNE 2 / Surprendre 1
- AGILITÉ 3 / Grimper 2, Camoufler 3, Esquiver 5
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 1
- SENS 3 / Observer 5, S'orienter 4, Surveiller 4
- TREMPE 1
- COMMUNICATION 2 / Baratin 4, Marchandise 3, Empathie 4
- ÉRUDITION 1 / Coutumes bâtisseurs 3, fouineurs 3
- TECHNIQUES 1
- SURVIE 3 / Stallite 4
- RELATIONS 4 / le quartier des inventeurs 6, les trouées 4, la pente 5, Ethera 2, Othero 1
- ARTS MARTIAUX 1 / fronde 6

MADEMOISELLE

« Mademoiselle » fait partie des frondeurs : petite brune sans nom de treize ou quatorze ans, crasseuse et débrouillarde, elle fait office la nuit de passeur (pour les marchandises prohibées) entre la Première et la Grande Marche, à travers les Affres. Elle dispose pour cela de tout un réseau de passages, de cordées et d'échelles improvisées.

Statut 4

- PRESTANCE 1 / Influencer 4
- HARGNE 2
- AGILITÉ 2
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 2, Contrôler 2
- SENS 2 / Observer 5, Surveiller 3
- TREMPE 2
- COMMUNICATION 2 / Marchandise 2, Empathie 2
- ÉRUDITION 4 / Légendes 2, Lettres 2, Intendance 2, L'Avant 4
- TECHNIQUES 4 / Métal 4, Bois 4, Verre 3, Vapeur 5, Électricité 2, Huiles 1, Lumières 2, Antech 1
- SURVIE 1
- RELATIONS 2 / quartier des faiseurs 3, de la chapelle 3, la ferraille 3, Ethera 4, Old Iron 1
- ARTS MARTIAUX 1

semble à construire des instruments de mesure précis.

LES FRONDEURS

Une vingtaine d'enfants, pour la plupart orphelins, vivent dans l'Inventorium sous l'œil bienveillant des habitants qui les prennent en partie en charge. Ils squattent dans un vieux grenier qui leur sert d'observatoire pour leur travail : prévenir les antéquaïres de l'arrivée

LA FLAMME, airgonaute

La Flamme est l'un des airgonautes les plus connus. Il a acquis sa popularité en survolant un jour de jeux le Brasier... Il profite d'être roux, une marque distinctive dans Phénice, pour s'autoriser toutes les extravagances, dans ses costumes ou ses comportements. Il tente par contre d'établir de façon rationnelle une carte des courants aériens de Phénice (perturbés par la météo), et prépare une montée au-dessus des nuages à bord de son aile volante. D'autres que lui n'en sont jamais revenus.

PRESTANCE 4 / Séduire 5, Impressionner 6

- HARGNE 4 / Supporter 4, Surprendre 5, Agresser 4
- AGILITÉ 3 / Grimper 4, Esquiver 3
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 4, Contrôler 3
- SENS 3 / S'orienter 5, Surveiller 2
- TREMPE 3 / Résister 4
- COMMUNICATION 4 / Baratin 5, Performance 6, Eloquence 3, Empathie 3
- ÉRUDITION 2 / Coutumes marcheurs 2, Lettres 3, L'Avant 2
- TECHNIQUES 2 / Bois 2, Vapeur 1, Vents 5, Antech 2
- SURVIE 3 / Oiseaux 4, Stallite 2, Montagne 4, Marais 3
- RELATIONS 3 / quartier de la chapelle 4, quartier des inventeurs 4, la pente 2, Pr Synapse 5, la Plume 3, Salmen Erziz 1, M. Icare 4
- ARTS MARTIAUX 2 / coquefer 4, palache 4

ALIBERT, fabricant d'automates

Alibert est un ancien assembleur de vitraux d'une cinquantaine d'années, reconverti dans l'horlogerie, puis au contact des inventeurs, dans la fabrication d'automates. Il les fabrique essentiellement pour les prôneurs, friands de musiciens mécaniques ou de saynètes animées. Pour les inventeurs, il met aussi au point des minutiers et des machines capables d'exécuter des tâches jusqu'ici exclusivement humaines. Il est entouré d'une cour de mathématiciens et de bâtisseurs qui cherchent ensemble à construire des instruments de mesure précis.

des gardiens du feu venus saisir leurs dernières trouvailles. As de la fronde, ils alertent alors les inventeurs grâce à des pierres qu'ils jettent sur les volets ou des clochettes installées à des endroits stratégiques.

AU CHEVALIER

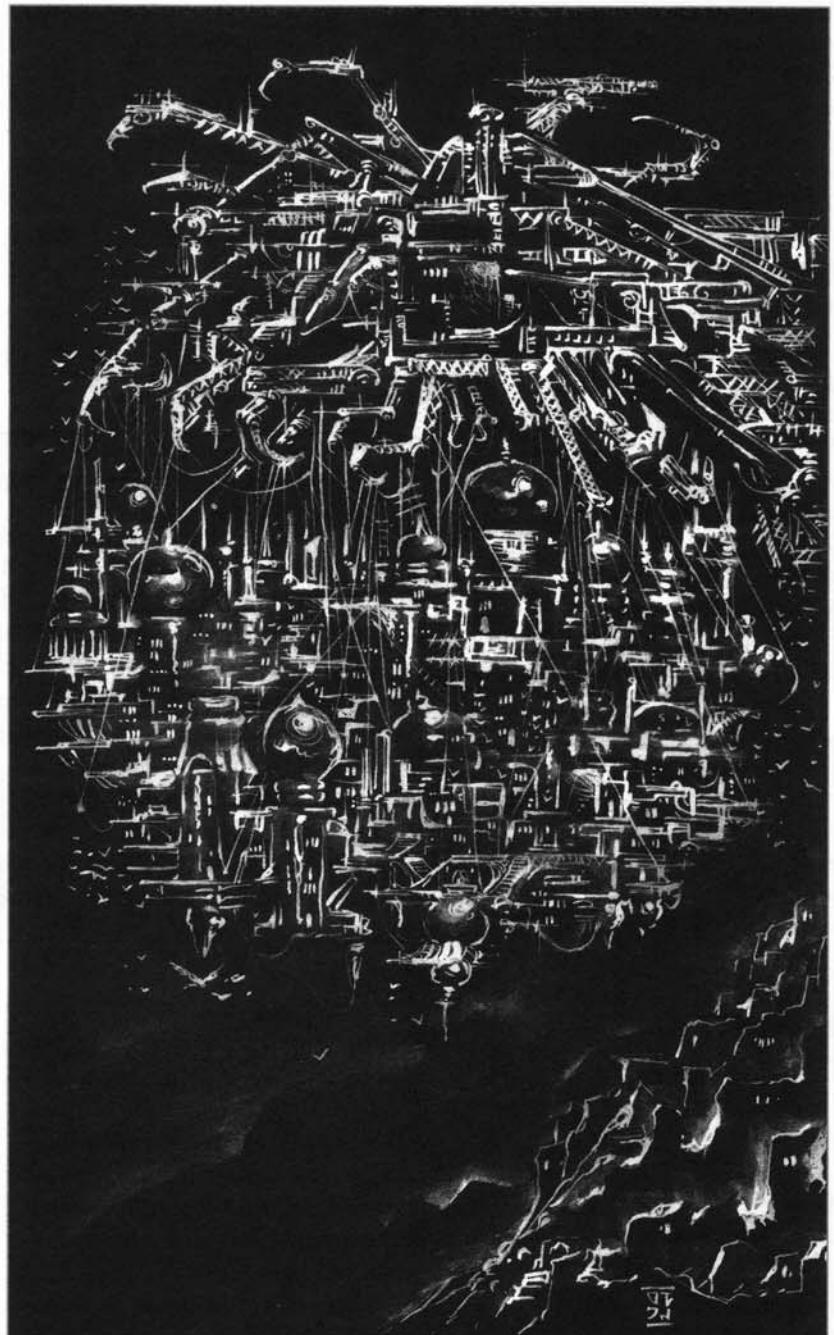
CUL-BLANC

En face de l'auberge du « Routier » se trouve un établissement à l'enseigne un peu plus provocatrice : « Au Chevalier Cul-Blanc ». Un nom d'oiseau pour le repère des airgonautes, ces pionniers du ciel. Sur les murs du bar, des dessins et des plans relatent leur aventure : l'exploration des cieux en ailes volantes, et en ballons gonflés d'air chaud. Il y a aussi plusieurs portraits d'airgonautes morts en vol... En tout, ils sont une quinzaine à prendre de temps en temps leur essor depuis la terrasse de la taverne qui surplombe la Première Marche. L'auberge, bien sûr, a d'autres clients inventeurs, attirés par l'ambiance un peu folle qui règne en ces lieux. Les jeunes femmes viennent nombreuses, séduites par la fièvre émancipatrice du bar, par les risques pris par les airgonautes et la promesse d'un voyage prochain au-delà des nuages. Les premiers vols ont

créé une véritable panique, et les air-gonautes se défient sans cesse, multipliant les coups d'éclat. Les prôneurs n'ont pas encore statué sur le sort qu'ils réservaient à ces voyageurs aériens, mais leur indulgence pourrait ne plus être de mise bien long-temps.

LES ANTÉQUAIRES

On trouve plusieurs dizaines d'antéquaires (les bâtisseurs spécialisés dans les objets de l'Avant) dans l'Inventorium. Ils ont accumulé dans leurs caves de nombreux objets de l'Avant trouvés avec les ferrailleurs et essayent d'en comprendre le fonctionnement et d'en déterminer l'usage ou une utilité nouvelle. Les livres sont souvent leur bien le plus précieux, bien qu'ils soient interdits et qu'ils n'en comprennent pas le sens. Ils se lancent alors dans des recherches linguistiques et grammaticales, qu'ils abandonnent pour passer à autre chose... Fougueux, manquant souvent de rigueur, ils multiplient les trouvailles et se trompent souvent sur les portées possibles de leurs réinventions. Le télégraphe, des presses à imprimer traînent ainsi dans des caves, à côté de matériaux étranges issus de l'Avant (le mystérieux plistac). Ils peinent aussi sur des problèmes d'énergie : leurs moteurs électriques ou à essence refusent souvent de fonctionner malgré leurs diverses tentatives.



LE QUARTIER DES FAISEURS

Situé sur un terrain particulièrement accidenté, le quartier des faiseurs est un dédale de ruelles et d'escaliers. Aucun bâtiment n'est semblable, les toits se succèdent de façon désordonnée, les façades et les frontons présentent des formes multiples : toutes les lignes sont brisées par des saillies ou des décrochements architecturaux. Cette impression est encore accentuée par les conduits à vapeur, les treuils à marchandises et les monte-charge qui sont installés à même la rue. Les manufactures et les échoppes occupent parfois plusieurs bâtiments — voire des rues entières. D'innombrables caves et entrepôts sont disposés sous les nombreux porches et à travers des enfilades de passages plus ou moins privés. On trouve ici toutes les formes d'artisanat : fabricants de lampes à huile, de meubles, de lampes, armuriers, potiers, verriers et assembleurs de vitraux, sculpteurs, tailleurs de pierre, forgerons, maçons, briquetiers, tanneurs et couturiers... La plupart travaillent sur mesure, y compris les fabricants d'outils et de machines.

BORODIN LE CONTEUR

Borodin est conteur dans une manufacture de lampes à huile. Chaque jour, il vient réciter des prières aux prôleuses, avant de leur raconter des histoires d'amour, de passion, de complots et de beaux marcheurs. Chaque jour, il quitte les lieux en les laissant sur leur faim. Il arrive que les prôleuses, déçues par le cours que prend l'une de ses fables, arrêtent le travail pour le forcer à en modifier le déroulement. Lorsque cela arrive, Borodin se plie sans réchigner à leurs caprices.

LES POUDRIERES

On fabrique et on commercialise ici toutes sortes de poudres. Outre les poudres à arquebuse, on trouve ici des poudres de maquillage ainsi que des poudres fumigènes ou lumineuses, très prisées des marcheurs et des prôneurs toujours en quête de nouvelles mises en scène. Certaines plantes issues de l'Obscur ont servi à la mise au point d'onguents phosphorescents. Les poudrières s'intéressent aussi à la création d'huiles nouvelles, de sels résistants au gel, de poisons et de drogues. L'un d'entre eux propose des odeurs dans des fioles, qui repoussent ou attirent certains animaux : fort de ses premiers succès, il vend aujourd'hui des parfums soi-

- PRESTANCE 2 / Séduire 3, Impressionner 3
 - HARGNE 1
 - AGILITÉ 2
 - FORCE 1
 - RÉSISTANCE 2 / Contrôler 2
 - SENS 2 / Observer 3
 - TREMPE 1
- COMMUNICATION 4 / Performance 5, Eloquence 4
ÉRUDITION 4 / Coutumes bâisseurs 3, Légendes 6, Lettres 3, L'Avant 2
TECHNIQUES 1
SURVIE 1
RELATIONS 3 / les trouées 2, quartiers des faiseurs 5, les statues logis 2
ARTS MARTIAUX 1

disant irrésistibles ! Un autre travaille sur des gaz aux propriétés diverses, enfermés dans des petites ampoules de verre, mais ses inventions sont encore mal connues du grand public. Il y a sept poudrières dans le quartier, chacune ayant sa spécialité et son produit phare. Elles sont toutes situées en hauteur, et portent les stigmates des manipulations malheureuses qui s'y déroulent.

LA BASILIQUE DE L'INCANDESCENCE

En chantier depuis 120 ans, la Basilique de l'Incandescence offre un curieux spectacle. Conçue à l'origine pour accueillir dix-huit clochers, elle n'en compte aujourd'hui que trois. Son édification s'est heurtée à la configuration du terrain, difficile à assainir, et à la remise en cause des choix architecturaux originaux. La Basilique a par endroits des allures de chantier. Ailleurs, elle tombe presque en ruines. Une fumerolle sacrée trône en son centre, révérée par les fidèles. Certains faiseurs, prétextant qu'ils participaient au chantier, ont fini par installer leurs boutiques dans certaines parties de la cathédrale.

LE PASSAGE DES ARMATEURS

Une longue ruelle est entièrement consacrée aux armateurs. On ne s'y engage en général qu'à contrecœur : les armateurs, qui peuplent les rêves des enfants dissipés, ont en charge la douloureuse greffe des cristaux. Mais ce n'est qu'une partie de leur activité : ils sont aussi tatoueurs, et ils fabriquent des

DOUBLE-TOUR, serrurier

Statut 4

- PRESTANCE 2 / Influencer 5
- HARGNE 1
- AGILITÉ 1
- FORCE 3 / Forcer 1, Porter 1
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 1
- SENS 2 / Surveiller 2
- TREMPE 1

COMMUNICATION 3 / Baratin 5, Performance 4, Marchandage 5
ÉRUDITION 1

TECHNIQUES 3 / Métal 5, Bois 4, Pierre 4

SURVIE 1

RELATIONS 3 / quartier des faiseurs 4, Rai 2, Gyl Othorin 2, Kail Derlan 2
ARTS MARTIAUX 1

Double-tour est le plus gros serrurier de Phénice dans les deux sens du terme : tant par son nombre d'employés que par son tour de taille. Il est aussi borgne. Lui raconte qu'un oiseau lui a mangé l'œil un soir qu'il était ivre, d'autres racontent que c'est en regardant dans un trou de serrure qu'il l'a perdu. Et il est vrai qu'il raconte sans cesse les rencontres, les repas et les visites que son métier lui a permis de faire : peu de Phéniciens ont eu accès à autant de recoins, de palais et de demeures privées que lui. A plusieurs reprises, il a eu affaire aux gardiens du feu qui le soupçonnent de disposer des doubles de nombreuses portes et coffres-forts. Mais jusqu'à présent, aucune preuve n'a été trouvée, et Double-tour dénonce avec gouaille « les rumeurs lancées par ses concurrents jaloux ».

prothèses métalliques qui remplacent ou prolongent les jambes, les bras et les mains. Ils enjolivent aussi les brûlures ou les cicatrices... au risque de raviver les plaies. Les Phéniciens raffolent de toute façon de signes distinctifs, de scarifications indiquant le métier, la caste, ou l'appartenance à une famille ou à une confrérie. Ce genre de rituels est plutôt courant, tout comme certaines superstitions qui amènent de nombreuses personnes à se faire marquer d'un sceau au fer rouge ou se faire écorcher les lignes de la main.

LA PLACE DU MARCHÉ

Tout le long des Remparts, des lieux d'échanges et de ventes sont disséminés pour assurer les transactions entre les deux Marches : ce sont les places des Marchés, et celle des artisans est bien sûr l'une des mieux fournies. Chaque jour, les artisans doivent négocier avec les confréries, se battre presque, pour pouvoir y avoir un emplacement. Au milieu de la place, une sculpture est dédiée aux travailleurs... A l'heure du marché, des mendiants sarcastiques s'y installent pour dormir.

US ET COUTUMES

— Les confréries font payer une forte « cotisation » aux artisans qui n'ont guère d'autre choix que d'accepter. Ce sont elles qui répartissent les travailleurs sur les plus grands chantiers, de façon plutôt partielle. De même, elles règlent les conflits d'intérêts entre fabriques, et elles s'approprient les secrets de fabrication. Elles gèrent aussi l'apprentissage des enfants de fouineurs : ça commence par deux ans de travail non payé, pour constater ou non « les aptitudes » des bambins et leur amour du métier...

— Tout le long de la rivière de lave, de nombreuses dérivations existent et permettent aux forgerons (qui fabriquent les conduits, les tubes, les outils et toutes les pièces métalliques), aux verriers, aux métallurgistes de travailler efficacement.

SAÏ, fouineur devenu prôneur

La Basilique, bien qu'inachevée, a son prôneur : Saï, une force de la nature qui vit dans les décombres avec sa famille. Fouineur, il a travaillé au gros œuvre durant plusieurs années. La Basilique est vite devenue l'enjeu de sa vie, à tel point que, lassé par les abandons successifs du projet, il s'en est intronisé le prôneur. La situation a duré plusieurs mois avant que les autorités ne découvrent l'usurpation. Mais sa vertu, sa ferveur, ses cérémonies faites avec trois bouts de ficelle étaient si appréciées qu'il fut maintenu à son poste fantôme. Respecté pour sa morale, sa taille et ses origines sociales, Saï tente vainement d'influencer les confréries et les bâtisseurs pour qu'ils améliorent le sort des fouineurs... et qu'ils achèvent sa Basilique.

Statut 2

- PRESTANCE 3 / Impressionner 4
- HARGNE 3 / Supporter 4
- AGILITÉ 3 / Grimper 5
- FORCE 4 / Forcer 5, Porter 5
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 5, Régénérer 4, Contrôler 1
- SENS 1 / Observer 2, S'orienter 2
- TREMPE 3 / Surmonter 4, Motiver 5, Résister 4
- COMMUNICATION 2 / Baratin 4, Performance 4, Eloquence 3, Marchandage 4, Empathie 3
- ÉRUDITION 2 / Coutumes fouineurs 3, coutumes prôneurs 2, coutumes bâtisseurs 4 Religion 3
- TECHNIQUES 3 / Métal 2 Pierre 4
- SURVIE 3 / Stallite 4 Ruines 2
- RELATIONS 3 / quartier des faiseurs 6, la fourmilière 3, les échafaudages 2 la cathédrale 2, les statues logis 1, Ravi Larzul 2, Vlad Condor 1, Double-Tour 2
- ARTS MARTIAUX 3

YUL ET YANN, armateurs

Armateurs jumeaux d'une trentaine d'années, Yul et Yann sont sans aucun doute les plus talentueux des armateurs. Et ils ont leurs chefs-d'œuvre : les gladiateurs du Brasier, sur lesquels ils travaillent parfois plusieurs mois, sont tatoués de la tête aux pieds et dotés de pinces et de lames qu'ils vont parfois jusqu'à leur greffer. La greffe ne prend pas à tous les coups, mais ne serait-ce que pour leurs armes montées sur ressorts, Yul et Yann bénéficient d'une belle réputation chez les marcheurs et chez certains gardiens du feu. Les deux hommes, par contre, n'arborent aucun enjolivement sur leurs corps glabres.

Statut 4

- PRESTANCE 3 / Séduire 3, Impressionner 2
- HARGNE 2
- AGILITÉ 3 / Camoufler 2, Esquiver 4
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 2, Régénérer 4, Contrôler 4
- SENS 3 / Observer 2
- TREMPE 2 / Résister 5
- COMMUNICATION 2 / Marchandage 4, Empathie 4
- ÉRUDITION 1 / Coutumes 4, Religion 3, L'Avant 1
- TECHNIQUES / Métal 5, Corps 6
- SURVIE 3 / Stallite 4
- RELATIONS 4 / quartier de la chapelle 2, quartier des faiseurs 4, la pente 2, le palais de justice 3, la ceinture de Nux 1, Zark Runther 4, Angus Deltrin 2
- ARTS MARTIAUX 3 / lancat 5, chainue 4, palache 4



LES BRUMES

Pendant le temps du Frige, des fouineurs déneigent la Grande Marche et la Marche des Lumières. Ils poussent la neige grisâtre, parfois acide, jusqu'à la Cheminée des Brumes. Là, elle est jetée dans les entrailles du volcan où elle est transformée en vapeur, mise sous pression et transformée en énergie dans des turbines. Tout le quartier s'en trouve plongé dans un brouillard permanent, une brume tenace qui confère aux lieux une allure fantomatique. Les moisissures prolifèrent autour du château d'eau et des villas-silence, et les mousses font déraper les « cascadeurs » chargés de l'entretien des aqueducs surpeuplés.

LE CHATEAU D'EAU

L'eau pure, filtrée ici, est un bien précieux qui garantit la pérennité de Phénice. Les allures de bastion du château d'eau suffisent à le rappeler. C'est une ancienne forteresse, dont les cinq tours ont été évacuées, converties en réservoir, lors de la reconstruction de la Grande Marche. Quatre des tours marquent un coin du château aux murailles épaisse et aux rares fenêtres embuées, alors que la cinquième, une ancienne redoute, sert d'appui à un aqueduc. Depuis les réservoirs, l'eau traverse des dizaines de filtres jusqu'au pied des donjons. Elle y est récupérée, pure, dans des salles dont les filtres sont la seule voûte retenant l'énorme masse aqueuse. Goutte à goutte, elle s'écoule dans des rigoles ou des barriques. Plusieurs gardiens s'occupent de changer précautionneusement les filtres. Ils écoutent aussi l'écoulement, les mille rythmes provoqués par la chute des gouttes sur des tambours ou dans les barriques. La moindre accélération leur indique la désagrégation d'un des filtres.

LES BARONS CASCATELLE

Avant sa reconversion, le château d'eau était l'antre de la baronne Cascatelle, qui se revendique descendant du fondateur du stallite. La lignée Cascatelle occupe toujours le château : ils sont cinq cents, cousins, frères, grand-oncle, à y vivre en partie coupés de Phénice. Ce sont eux qui, attentifs à leurs priviléges, proposèrent de transformer les tours en réservoir lors de la reconstruction. Et ce n'était pas sans sens pour eux : filtrer l'eau fut l'un des premiers gestes effectués du temps des Cendres. Toute la baronne vit sur cette obsession de la pureté : pureté du sang de la lignée (la consanguinité entraîne pourtant la nais-

sance d'enfants débiles impitoyablement éliminés), pureté morale et pureté physique. De rituels en épreuves, l'éducation Cascatelle forme des guerriers intrinsèques et surdoués, dont l'ultime apprentissage consiste en une lutte à mort avec leur père.

L'AQUEDUC

Aérien, l'aqueduc alimente les Coulées Nourricières, traverse l'Âtre, enjambe la Coulée Spirituelle et la Barrière de feu — un conduit ayant été spécialement aménagé à cet effet. Les cascadeurs tentent de le maintenir sans cesse en bon état, et s'assurent que l'eau y circule toujours. C'est le seul



moyen de lutter contre leur ennemi redouté et pourfendeur de pierres : le gel. Avec quelques gardiens du feu, ils veillent aussi à ce qu'aucun vol ne soit commis. L'eau croupie, viciée, contaminée est si commune... Sur son faîte, l'aqueduc est habité par les bâtisseurs, dont quelques porteurs d'eau et découpeurs de glace.

LA CHEMINÉE DES BRUMES

Le long défilé des porteurs de neige est incessant au bord de la cheminée des brumes, large puits sans fond d'où remontent des volutes d'air moite. Le précipice se réduit conséquemment au niveau de ce qu'on appelle la première profondeur. C'est là que sont situées les turbines alimentées par la vapeur. Des myriades de pistons s'activent, agrippés aux roches : les tuyaux remplis de vapeur sous pression semblent perpétuellement escalader la cheminée. Tendus d'un bord à l'autre, à plu-

sieurs niveaux, des filets permettent aux cascadeurs suspendus dans le vide de ramoner les conduits et de surveiller les turbines. Mais les filets ont à l'origine une autre fonction : l'eau s'y condense, et retombe dans le puits dans un cycle vertueux.

LE HAMMAM SANGLANT

N'accède pas qui veut à ce hammam : les privilégiés y entrent en montrant un écrin contenant une fleur séchée, chose précieuse et rare s'il en est. Le hammam, dont l'allure extérieure ne présente qu'une façade rongée, révèle alors sa beauté fatiguée. D'innombrables plantes prolifèrent dans la chaleur et l'humidité, et ce grâce au soin des nourrisseurs proches. Des mosaïques sublimes faites d'émaux multicolores se distinguent sous la patine des ans, alors que les poutrelles d'acier sont défigurées par une rouille dégoulinante. La tenancière des

lieux semble accuser le même âge décrépit, alors que son second, un eunuque à la jeunesse elle aussi passée, sue sa graisse en semblant fondre. La source d'eau chaude souterraine vomit une eau apparemment croupie et rougeâtre. Hommes et femmes se plongent dans la rouille, dont la couleur doit être à l'origine de légendes macabres. On raconte que l'eau était pure jusqu'à ce que soit assassiné un grand prêtre, dont l'âme, égarée ici, chercherait encore à rejoindre le ciel. On dit aussi qu'à trop se prélasser, on perd le goût de la vie, et que c'est le sang des suicidés qui teint l'eau et lui donne ses vertus. Dans le même registre, on parle d'orgies faites jadis dans le sang d'ennemis suppliciés. Enfin, paraît-il, un homme touché par une étrange maladie de l'Obscur est venu dix ans durant ralentir ici la sombre affection qui l'atteignait, avant d'être un jour massacré par les prélats présents.

LES CLOSERIES

Le quartier des closeries semble flotter au-dessus de la brume, chaque baraque étant en fait construite sur des pilotis pour se soustraire partiellement au brouillard. On croirait qu'un chenal laïtus sépare les hautes résidences, comme si les habitants sortaient du néant pour

grimper les échelles qui les conduisent chez eux. Certains sont comme invisibles, car ils utilisent des trappes situées sous les sols surélevés. De toit en toit, des filets sont tendus, et l'eau piégée ainsi file de gouttière en gouttière jusqu'à la cheminée des brumes.

LES VILLAS-SILENCE

Tout un pan du quartier est consacré à un lotissement d'agréables bourriches. Les bâtisseurs qui ont eu le privilège de travailler dans la Cité Interdite y logent avec leur descendance. L'endroit est calme, peu bruyant : tous ici se sont fait volontairement arracher la langue pour pouvoir travailler dans des lieux inconnus des Phéniciens. Une chapelle sans porte trône au centre du corps de logis. La brume et le froid y semblent encore plus denses qu'à l'extérieur, et des braseros dégagent une fumée blanche. Des rais de lumière proviennent de petits objets métalliques noirs, et semblent transporter sur les murs, le sol, ou les arcades d'incroyables images. On voit des plantes vertes recouvrir de grands espaces et d'énormes animaux mythologiques s'y ébattre. Dans des soufflets, des soufflets dissipent et remuent à intervalles irréguliers la brume, laissant apparaître de nouvelles images. Les bâtisseurs muets se recueillent ici plusieurs fois par jour.

Statut 2

- PRESTANCE 1
- HARGNE 2
- AGILITÉ 3 / Grimper 4
Camoufler 4, Esquiver 3
- FORCE 2 / Lancer 4
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 3
- SENS 3 / Observer 3,
S'orienter 4, Surveiller 5
- TREMPE 2 / Surmonter 3
- COMMUNICATION 1 /
Marchandise 3, Empathie 2
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUES 2 / Corps 4,
Vapeur 2
- SURVIE 3 / Rats 5, Chien 5,
Ours 6, Oiseaux 5
- RELATIONS 3 / les brumes 5,
quartier de la chapelle 3
- ARTS MARTIAUX 2 / dart 4

ORTAEFF, dresseur

Il est un habitant des Closeries mal vu de ses voisins, et à qui on impute bien des méfaits : c'est Ortaeff le dresseur, d'autant plus détesté qu'il vit en ermite, en célibataire, dans une belle demeure disposant d'une cour intérieure. Avec patience, il dresse des ours, des chouettes et des vautours. La brume lui permet d'exercer le flair, l'ouïe, l'intuition de ses bêtes. Il doit son installation dans les Closeries à ses ours presque aveugles, utiles dans les mines et dociles sur les chantiers. Ses voisins, bien que terrorisés à l'idée de voir s'échapper les fauves de leur zoo improvisé, ne rechignent pas à lui commander des rats, capables de les ramener chez eux les jours de grand brouillard.

L'ÂTRE

LA TOUR AVEUGLE

La Tour Aveugle est l'une des redoutes les plus impressionnantes de l'Âtre. Proche de la Marche des Lumières, elle forme un des angles de la gigantesque forteresse qu'est l'Âtre et s'offre à tous les regards. Haute de trente mètres, sans aucune fenêtre, comme sculptée dans un seul bloc de basalte, la Tour Aveugle abrite le cœur de la milice phénicienne. Comme pour mieux signaler son importance, le bâtiment est continuellement baigné par les feux de lamparos dirigés depuis le Palais de Justice. Cet aspect, renforcé par la présence de statues d'oiseaux de proie veillant sur les quartiers alentour, sert bien sûr à imposer l'idée d'une police qui domine le stallite mais elle montre surtout que le pouvoir policier ne vaut que par la lumière prodiguée par les prôneurs de la Marche des Lumières.

LE QUARTIER CENTRAL DE LA MILICE

La Tour Aveugle abrite le dispositif central de la milice de Phénice. Nombreux sont les gardiens du feu cantonnés dans des foyers isolés au sein des quartiers qui rêvent d'être promus dans le saint des saints. C'est là que se prennent les grandes décisions de police et que s'initient les grandes opérations. De fait, derrière les épaisse murailles de l'Âtre, on peut distinguer l'intense activité qui règne autour du quartier central de la Milice. De jour comme de nuit, la Tour Aveugle est ainsi le centre d'un ballet de patrouilles allant et venant, d'exercices d'alerte et de détenus que l'on amène devant leurs juges. À l'intérieur, ces allées et venues se fondent en un magma grouillant le long de couloirs où

RUDOR SKANZIG, Furet de la Milice

Si l'ordre dans les rues est maintenu dans la majeure partie de Phénice, certains quartiers abritent de véritables sanctuaires pour la pègre locale. C'est pourquoi l'unité des Furets a été créée. En tant que milicien membre de cette unité, Skanzig a pour mission d'agir secrètement contre les gangs et le crime organisé. Opérant la plupart du temps en civil, Skanzig mène avec jubilation sa guerre des ombres au sein des labyrinthes de ruelles des bas-fonds. A la tête d'un petit groupe de quatre sous-officiers, les Furets infiltrent les gangs avant de se lancer dans des opérations de nettoyage brutales et rapides. Dans les coupe-gorge et les allées sombres, Skanzig est l'incarnation d'une justice expéditive et terroriste.

résonnent les cris des miliciens aux prises avec un prisonnier récalcitrant ou les cris de supérieurs qui hâtent d'obscures manœuvres. C'est en effet ici que la Milice emprisonne les criminels et les délinquants et que les renforts sont envoyés pour répondre à des problèmes de maintien de l'ordre.

LES CAVES DES CONTREFEUX

La redoute de la milice phénicienne est un véritable dédale de couloirs et même ses occupants s'y égarent. Parfois, à force d'errer à la recherche d'un bureau anonyme, on peut se retrouver dans une aile complètement déserte jusqu'à ce qu'un milicien imposant dé-

Statut 3

- PRESTANCE 2 / Influencer 3, Impressionner 3
- HARGNE 3 / Surprendre 4, Agresser 4
- AGILITÉ 2 / Grimper 3, Camoufler 6
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2
- SENS 3 / Observer 2, S'orienter 2, Surveiller 4
- TREMPE 3 / Surmonter 4
- COMMUNICATION 2 / Baratin 4
- ÉRUDITION 2 / Coutumes Gardiens du feu 4, Coutumes Fouineurs 4
- TECHNIQUES 2
- SURVIE 3 / Stallite 4, Souterrains 3, Obscur 2
- RELATIONS 2 / Tour aveugle 4, Ceinture de Nux 2, Libres Tours 2, Fourmilière -3, Kail Derlan -3, Andréas Gün 3, Malena Sambre -1, Larghène 2
- ARTS MARTIAUX 3 / Poignard Courbé 5, Arbalète de poing 4

boule d'un couloir pour vous raccompagner promptement dans une zone autorisée. En général, une telle rencontre indique qu'on est entré dans le domaine secret des contrefeuves.

la police secrète de Phénice. Véritable corps d'espionnage, les contrefoix ont pour mission de surveiller les activités des individus séditions et subversifs. Au-delà d'un éventuel contre-espionnage, c'est essentiellement un rôle de police politique que remplit ce corps secret de la Milice. Ainsi, grâce à tout un réseau d'indicateurs et d'agents infiltrés, les contrefoix sont en mesure de mettre fin aux activités des groupuscules qu'ils jugent les plus dangereux pour l'équilibre du stallite. Sans existence officielle, les contrefoix veillent et agissent dans l'ombre, sans se soucier des moyens utilisés pour briser une rébellion.

ANDRÉAS GÙN, Limier de la Milice

La tâche de la Milice ne consiste pas qu'à intervenir pour des flagrants délits ou pour ramener l'ordre. Ainsi, certains officiers connus pour leur sagacité sont affectés aux enquêtes criminelles. Opérant depuis la Tour Aveugle, ils sont ponctuellement rattachés à des foyers situés dans un quartier où a eu lieu un crime impuni. Andréas est un de ces limiers ; c'est un solitaire au regard inquisiteur qui semble doué pour repérer la duplicité. Flanqué d'un éternel stagiaire chafouin, il a la réputation de toujours revenir au quartier central avec une affaire résolue, même si ce n'est pas celle pour laquelle il a été requisitionné.

Statut 3

- PRESTANCE 2 / Impressionner 2
- HARGNE 2
- AGILITÉ 3
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2
- SENS 4 / Observer 5, S'orienter 2, Surveiller 5
- TREMPE 3
- COMMUNICATION 3 / Baratin 3, Empathie 5
- ÉRUDITION 3 / Coutumes Gardiens du feu 3, Coutumes Fouineurs 4, Coutumes Bâtisseurs 4
- TECHNIQUES 2 / Corps 3
- SURVIE 2 / Stallite 3
- RELATIONS 3 / Tour Aveugle 3, Palais de Justice 4, Ceinture de Nux -2, Échafaudages 2, Rudr Skanzig 2, Juge Marovik 2, Larghène 3
- ARTS MARTIAUX 2 / Falchion 4

LE PUITS DE RÉDEMPTION

Rares sont les gardiens du feu qui connaissent tous les recoins de l'Âtre. Certains forts constituant l'inraisemblable forteresse sont ainsi sources de rumeurs et de légendes. Parmi ceux-là, le Puits de Rédemption est l'un des plus souvent évoqués par tous les corps d'armes. Située derrière plusieurs enceintes, cette place forte s'enfonce dans le sol comme pour fuir les regards. Tout ce que l'on sait, c'est que le Puits de Rédemption abrite une unité carcérale à la discipline insoutenable. Les gardiens du feu qui ont transgressé les lois ou qui se sont rebellés sont envoyés là-bas pour des périodes plus ou moins longues et ceux qui ont retrouvé leurs compagnons évoquent rarement ce séjour.

LES RONDES

Dominé par des murailles où circulent des patrouilles de défenseurs, l'ensemble des cellules où sont retenus les condamnés est organisé autour d'un vaste puits large de cinquante mètres. Sur la paroi circule un chemin de ronde en spirale descendante

jusqu'à une cour où sont menées les punitions. À heure fixe, tous les détenus sont sortis de leurs cellules et sont menés en une longue et impressionnante procession vers leurs tâches. Bien sûr, la sécurité est optimale et les gardiens n'hésitent pas à se montrer brutaux. Du fait de l'agencement des cellules, ce sont ainsi des dizaines de regards qui peuvent assister à des passages à tabac et autres humiliations.

L'ESPRIT DE MEUTE

Lorsque les cellules sont ouvertes, toute la faune des prisonniers se mêle et se livre à un jeu de domination ritualisé, aux codes presque animaux. Ainsi, les démonstrations de force et les défis ne sont pas rares donnant lieu à des duels sanglants sous le regard impassible des gardiens. Ce type de rapports est encouragé par les officiers qui voient là le seul moyen d'apprendre aux détenus à être

MALENA SAMBRE, infiltratrice contrefoix

Malena travaille dans un atelier des Écharpes Pourpres, mais ce n'est qu'une couverture. Les ordres qu'elle reçoit viennent des Caves de la Tour Aveugle. Sa fonction première est de repérer les militants des Écharpes Pourpres puis de les confondre pour en faire des indicateurs. Malheureusement, Malena Sambre supporte de plus en plus mal la duplicité de sa vie. La vie au cœur de la Première Marche la marque de plus en plus profondément et le mensonge devient insupportable. En attendant le moment de la rupture inévitable, elle continue de mener à bien ses missions, la mort dans l'âme.

Statut 2

- PRESTANCE 3 / Influencer 4
- HARGNE 2 / Surprendre 2
- AGILITÉ 3 / Camoufler 3
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 3
- SENS 2 / Surveiller 5
- TREMPE 5
- COMMUNICATION 3 / Baratin 5, Empathie 3
- ÉRUDITION 2 / Coutumes Gardiens du feu 3, Coutumes Fouineurs 4
- TECHNIQUES 2 / Vapeur 3
- SURVIE 3 / Stallite 3
- RELATIONS 2 / Tour Aveugle 3, Écharpes Pourpres 3, Rudor Skanzig -1, Ydonie 1
- ARTS MARTIAUX 2 / Poignard 3



VEILLEUR SAUL 22, sous-officier de la Garde des Purs

Saul 22 fait partie de la Garde des Purs, l'unité formée des anciens détenus du Puits de Rédemption. Ayant lui-même traversé l'épreuve qui a fait de lui un homme neuf, sûr de lui et de ses frères, il prend très à cœur sa fonction de gardien. Persuadé qu'il incarne une discipline dure mais juste et vitale, il s'attire la haine de bon nombre de détenus. Cependant, cette relation semble souvent glisser vers une ambivalence trouble qui entraîne finalement un certain respect voire une dévotion masochiste.

Statut 2

- PRESTANCE 2 / Impressionner 5
- HARGNE 3 / Supporter 4, Agresser 4
- AGILITÉ 2
- FORCE 3
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 4, Contrôler 3
- SENS 2 / Surveiller 3
- TREMPE 3 / Surmonter 4
- COMMUNICATION 2
- ÉRUDITION 1 / Coutumes Gardiens du feu 5
- TECHNIQUES 2 / Corps 1, Huiles 2, Lumières 2
- SURVIE 2 / Ours 1, Souterrains 1, Obscur 2
- RELATIONS 2 / Puits de Rédemption 4, Redoute de Saint-Vorle 3, Vern Feed 2
- ARTS MARTIAUX 3 / Balance 5, Falchion 5, Arc 3

de bons soldats. L'esprit de meute révélerait ainsi des individus Alpha appelés à devenir les veilleurs de la Garde des Purs tandis que les autres bien conditionnés apprennent la dure discipline des unités d'élite.

LE PURGATOIRE

L'essentiel des journées des détenus se passe dans le Purgatoire construit au fond du puits. C'est dans ce complexe souterrain que les prisonniers sont soumis à toute une foule d'exercices destinés à les briser pour mieux les conditionner et enfin cultiver en eux l'esprit de corps. Les détenus sont alors répartis en escouades pour être soumis à un parcours d'épreuves sous la houlette d'instructeurs visiblement sadiques. Ceux qui ne

sont pas assignés à un parcours sont quant à eux dirigés vers un chantier de fortification. Une fois leur peine purgée, les prisonniers sont mutés dans de nouvelles unités ou prêtent serment pour un service volontaire dans la Garde des Purs à condition d'avoir été co-optés par un veilleur instructeur. En général, les gardiens du feu qui ont connu le Puits de Rédemption sont réputés pour leurs prouesses sur le champ de bataille et fournissent d'excellents cadres sous-officiers.

LA FRATERNITÉ DES PURS

La rumeur veut que la Garde des Purs soit étendue à une fraternité qui regrouperait tous les anciens détenus du Puits de Rédemption. Même mutés dans des unités lointaines

les unes des autres, les Purs auraient tissé tout un réseau de solidarité et de soutien dont on imagine peu l'étendue et le pouvoir. D'après des prisonniers qui n'auraient pas été sélectionnés, les élus seraient soumis à une cérémonie initiatique au cours de laquelle ils sont scarifiés avant de rejoindre une orgie volontiers sodomite. Ce dernier détail n'est certainement qu'une exagération colportée par des esprits aigris, non acceptés au sein de cette saine fraternité...

LA REDOUTE DES GUETTEURS

Il y a trois décennies, tout un quartier s'écroulait sur le flanc ouest de Phénice : nombreux sont ceux qui moururent de n'être secourus à temps. C'est à la suite de ce drame que sont apparus les guetteurs, prêts à intervenir dans les mines, à parer aux explosions du gazoduc, à dégager des survivants des décombres, et à éteindre les brasiers... Cette dernière activité n'est pas la plus commune : Phénice n'est pas faite de bois, mais bien de pierre.

LA COMPAGNIE QUATORZE

Ils sont dix. Dix athlètes, entraînés à se harnacher sur les murs de leur redoute pour descendre en rappel, équipés pour saisir de leurs pinces les charges à tracter, habitués aux gestes qui sauvent et à donner les ordres qui gèrent l'urgence. « Compagnie quatorze ! » est leur cri de ralliement dans l'effort, et leur raison de vivre. Mepsi Dra-lan est le flambeau de la compagnie : l'un des derniers à accepter de conduire ses hommes dans la fourmilière ou la Nouvelle Coulée, au cœur de la Première Marche. Le maître-chien, Yarovik, est le cousin du Flambeau. Il a développé une sorte de lien secret avec ses trois cerbères, aussi efficaces à tirer de lourdes charges qu'à détecter les corps ensevelis. Angel Esboa s'occupe des premières plaies, qu'il désinfecte de deux rasades d'alcool (dont une pour lui). Il endort aussi les blessés... comme il peut. Les autres sont tour à tour brancardiers, conducteurs des luges qui dévalent la Coulée Spirituelle, ou foreurs pour déblayer les débris et désengager les Phéniciens meurtris. La compagnie 14 a peu de machines, malgré d'incessantes demandes. Tout juste viennent-ils de recevoir un réservoir d'eau mobile doté d'un foyer : on peut y chauffer l'eau, y faire fondre la glace et la neige, pour éteindre les incendies.

FLAMBEAU VERN FEED, officier de la Garde des Purs

Vern Feed occupe le siège qui vit l'ascension de Letho Gdanz au poste de commandore. En tant qu'officier de l'unité créée par cet individu prometteur et ambitieux, Feed fait partie d'une véritable garde pré-torienne dévouée à son chef. Cultivant une mystique secrète forgée dans l'épreuve et l'adversité, il affecte un masque dur mais sensible aux valeurs militaires. Pourtant, le flambeau Vern Feed rêve d'autres horizons, de marches forcées et de batailles enragées. Sa loyauté au commandore Gdanz lui laisse espérer que son heure doit venir. En attendant le début de sa saga, Feed mène avec fermeté la vie du Puits de Rédemption, sachant qu'il œuvre à la constitution de la plus formidable armée de Sombre-Terre.

LE DOME

La redoute s'articule autour d'une grande salle centrale, dans laquelle sont entreposés de rares chars d'intervention (Phénice a plus d'escaliers que de routes). Les étages font office de chambres, et la tour des guetteurs est équipée d'un dôme amovible, capable de pivoter sur lui-même. Des jumelles scrutent sans cesse la ville, à l'affût de la moindre fumée, de la flamme inhabituelle, d'un étrange nuage de poussière... Une lunette s'assure des cieux, que les

- PRESTANCE 3 / Influencer 2
- HARGNE 3
- AGILITÉ 2 / Esquiver 2
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 2
- SENS 2
- TREMPE 3 / Surmonter 2, Motiver 2, Résister 3
- COMMUNICATION 2 / Eloquence 2
- ÉRUDITION 2 / Coutumes Gardiens du Feu 4, Coutumes Prôneurs 2, Lettres 1, Intendance 3
- TECHNIQUES 2
- SURVIE 2 / Loups 2, Obscur 2
- RELATIONS 3 / Puits de Rédemption 5, Redoute de Saint-Vorle 2, Redoute des Blasonnés 2, Palais de Justice 2, Saul 22 4, Letho Dantz 2, Dayan de Saint-Vorle 2
- ARTS MARTIAUX 3 / Flambergue 4, Pistol à rueg 2

astres sont bien là, les étoiles à leur place, et les météorites au loin. En fait, seul l'est de Phénice est concerné par cette vigilance discrète. Un regard salutaire vite devenu outil d'espionnage selon certains. « Les gardiens vous regardent » semblent inlassablement répéter le tocsin de la redoute.

YANALAKAN, espion malgré lui

Atteint jeune d'une maladie infectieuse, Yanalakan traîne depuis l'enfance ses jambes mortes et frêles. Mais il rampe rarement : jour après jour, il regarde Phénice de sa fenêtre. Il la guette et la sent vivre derrière sa lunette. Il s'est fait des amis : de jolies femmes qu'il retrouve à heure fixe, des enfants qu'il n'aura jamais et qu'il regarde grandir. Et il imagine des aventures... jusqu'à ce qu'il en vive. Depuis peu, un homme masqué vient le voir dans sa coursive, toujours avec un cadeau : il lui jette des défis, des gens à retrouver, à surveiller, à espionner, des gens qui, un jour, disparaissent de sa vue.

Statut 2

- PRESTANCE 1
- HARGNE 2 / Supporter 4
- AGILITÉ 1
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 1
- SENS 3 / Observer 6, S'orienter 1, Surveiller 5
- TREMPE 3 / Surmonter 4, Résister 4
- COMMUNICATION 3 / Eloquence 3, Empathie 2
- Érudition 3 /
- TECHNIQUES 1
- SURVIE 1
- RELATIONS 1
- ARTS MARTIAUX 1

Il rythme la vie quotidienne, décide des heures d'embauche, de prières ou de rendez-vous. Un son le surpasse : celui de l'alerte, une puissante corne de brume héritée de l'Avant, dont la plainte sinistre a toujours été signe de malheur. N'est-ce pas elle qui résonne chaque soir du Temps de Nux ?

LES MAITRES CERBERES

Les Phéniciens retrouvent depuis peu un intérêt aux chiens. Longtemps, ces animaux de marcheurs ont été considérés comme d'inutiles bouches à nourrir — au mieux, on les regardait comme des armes introduites dans le stallite, au pire, on les mangeait. Ces armes, les gardiens les retournent maintenant contre les réfugiés depuis que les guetteurs ont démontré la force et le flair de leurs bull-terriers, mal aimés pourtant ils ont l'air surnois et incontrôlables.

LA REDOUTE DES BLASONNÉS

Tolérée par l'Âtre, cette redoute abrite quelques vieilles familles aux coutumes aristocratiques. Habillés de parures rutilantes aux blasons hermétiques, parlant une langue précieuse et châtiée, inspirés par des codes d'honneur désuets, les blasonnés amusent Phénice. On suit avec intérêt les frasques de ces familles, on se passionne pour les duels qu'elles se livrent sur les ponts de la Première Coulée. Un tel décalage avec la réalité a été rendu possible par la fortune qu'elles ont amassée. Descendant des colons qui ouvrirent les premières mines à la périphérie du stallite, elles perçoivent encore des droits d'exploitation importants qui leur assurent des rentes confortables. Les prêneurs ont finalement laissé les blasonnés agir à leur guise. Folkloriques, ils font désormais partie intégrante des divertissements phéniciens. Pour autant, ils restent des gardiens du feu et personne n'ignore que la jeune génération des blasonnés aspire à jouer un rôle dans l'armée phénicienne. La redoute en elle-même regroupe plusieurs manoirs fortifiés joints entre eux par une muraille qui enclos la redoute.

COMMANDORE SRILAN VÉRITÉ

Quatrième commandore à assumer la charge des guetteurs, Srilan Vérité a sans doute été le plus habile. Il a réussi à s'occuper d'un grand privilège : l'orientation du FaRaha, sur tel ou tel quartier, et pour certaines fins que désormais lui seul détermine. Quand il s'agit de guider les émigrants, d'illuminer les cérémonies, ou d'éclairer un quartier en péril, la décision se prend sans mal. Mais le FaRaha peut servir, par sa force symbolique, à jeter l'anathème sur un quartier ou un lieu.

Dans la redoute, un chenil s'est donc ouvert. La viande qui y est ingurgitée chaque jour permettrait de nourrir des dizaines de familles fouineuses...

LA FAMILLE DU DEXTRE DE SINOPLE

Cette famille, la plus puissante des blasonnés, possède trois des treize manoirs de la redoute. Elle est surtout connue pour ses fastes, des fêtes démesurées où le tout Phénice est invité. Chaque semaine, les époux Dextre de Sinople reçoivent dans leurs manoirs. Entre orchestres de chambre et moniteurs d'ours d'Orchaos, les invités peuvent déambuler de pièce en pièce sans jamais s'ennuyer. Mais cette famille poursuit notamment un but précis : marier ses filles. Elle compte en effet vingt-et-une jeunes femmes dont on a fait les meilleurs partis de Phénice. Les hommes viennent ici dans l'espoir de séduire l'une d'elles et espérer ainsi devenir les gendres heureux de l'une des familles les plus riches du stallite.

L'HÉRALDIQUE

Toutes les familles de la redoute tiennent leur nom de l'héraldique. Mais le filtre du temps a considérablement affaibli cette discipline dont on ne possède plus que de vagues notions. Ainsi mélange-t-on allégrement les parties d'un blason, les couleurs, les formes, etc. On trouve des noms tel que Lambrequin d'Azur, Chevron d'Her-

Statut 6

- PRESTANCE 4 / Séduire 3, Influencer 4, Impressionner 5
- HARGNE 4 / Supporter 3, Surprendre 4
- AGILITÉ 3 / Grimper 4, Esquiver 4
- FORCE 3 / Forcer 4
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 4, Régénérer 3, Contrôler 5
- SENS 3 / Observer 4, S'orienter 4, Surveiller 5
- TREMPE 3 / Surmonter 4, Motiver 5, Résister 4
- COMMUNICATION 4 / Performance 5, Éloquence 5, Empathie 5
- ÉRUDITION 3 / Coutumes bâtisseurs 3, fouineurs 2, gardiens du feu 6, prêneurs 3, Lettres 1, Intendance 5, Religion 3
- TECHNIQUES 1
- SURVIE 3 / Stallite 4, Marais 3, Montagne 3, Obscur 3
- RELATIONS 3 / la redoute des guetteurs 6, des huiliers 3, le puits de rédemption 3, la cité interdite 4, les chaires 3, la coulée spirituelle 4, Letho Dantz 3, Aglika Sylthar 1, Aegir Trön 3, Dayan de Saint Vorle 3
- ARTS MARTIAUX 3 / Forte-épée 4

mine ou encore Senestre d'Argent. Des héraldistes sont spécialement chargés de composer ces noms et de travailler sur leur représentation. Les écus et les étendards fleurissent ainsi dans toute la redoute.

LA SOCIÉTÉ MACHAVIEL

Cette société regroupe plusieurs fils et filles des familles blasonnées dont la volonté est de mettre fin à la décadence de la redoute. Conscients des sommes farameuses englouties inutilement par leur famille respective, les membres de Machavel œuvrent à la fois en secret et au grand jour pour que la fortune des blasonnés devienne celle de l'armée phénicienne. Prêcheurs publics ou éminences grises, ils travaillent activement avec les Huiliers qui aimeraient bien dis-

MONSIEUR HENRY DE GALIANO, faiseur de galant homme

Ce dandy, cousin des Dextre de Sinople, a installé dans ses appartements une véritable école de la galanterie où n'importe qui peut se présenter pour apprendre les bonnes manières, l'art de s'habiller etc. Une canne à la main, une moustache fine et de longs cheveux bruns retenus en arrière par un catogan, Henry cultive son image avec soin. Son école est devenue une institution incontournable et les prétendants se bousculent aux portes de ses salons. Mais Henry tient surtout son succès à sa volonté de travailler sur des personnages difficiles. En effet, il a pour habitude de choisir ses élèves parmi les fouineurs afin de prouver son talent.

- PRESTANCE 4 / Séduire 3
Influencer 5
- HARGNE 2
- AGILITÉ 2
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 2
- SENS 2 / Observer 3,
Surveiller 2
- TREMPE 2 / Surmonter 2
- COMMUNICATION 3 /
Éloquence 5 Empathie 3
- ÉRUDITION 2 / coutumes
fouineur 4
- TECHNIQUE 1
- SURVIE 2 / Stallite 3
- RELATIONS 1 / redoute des
blasonnés 2
- ARTS MARTIAUX 1

poser de ces milliers de lux pour financer leurs recherches. Toutefois, ils se heurtent à l'hostilité des prêtres qui estiment que l'Âtre dispose pour ce faire de moyens suffisants. Les prêtres craignent de voir les blasonnés devenir une puissance à part entière. Tant que leur fortune servait à divertir Phénice, ils y trouvaient leur compte. Mais la société Machavel risque de donner à l'Âtre des moyens suffisants pour menacer, à terme, l'équilibre du pouvoir...

LA REDOUTE DES HUILIERS

Cette énorme redoute, constituée d'une unique forteresse en pierre aux larges baies de vitraux, abrite l'ensemble des ingénieurs travaillant pour l'armée phénicienne. C'est ici, majoritairement, que l'on construit les armes et les engins qui permettront à Phénice de se défendre et peut-être même de partir à la conquête de l'est. Les ingénieurs vivent en huis-clos dans cette forteresse. Le premier niveau est consacré aux antéquaïres qui tentent de reconstruire des armes de l'Avant. Le second, aux inventeurs qui tentent d'en inventer de nouvelles. Enfin, le troisième niveau, dans les sous-sols de la forteresse, sert de quartier d'expérimentation : un endroit réputé dangereux puisque les Huiliers ne sont jamais sûrs de leur affaire. Des incidents réguliers sont plus ou moins étouffés par l'Âtre et couverts par les prêtres.

LE COULOIR DES CUIRASSÉS

Depuis près de quinze ans, l'Âtre consolide un large passage souterrain à travers Phénice qui débouche directement dans la Grande Muraille, à quelques dizaines de mètres de la Halte des Ombres. Un moyen efficace d'acheminer rapidement les Juggernauts jusqu'aux abords. Ces cuirassés, au nombre de douze, sont de toutes les formes

mais la plupart sont de gros engins blindés et maladroits percés de meurtrières par lesquelles des fantassins peuvent tirer. Certains engins sont équipés de harpons mais les plus légers se contentent de couleuvrines bien que la technique soit encore approximative (ces cuirassés doivent tirer à l'arrêt avec des visées peu fiables). La plupart des engins fonctionnent grâce à de gros moteurs à vapeur alimentés à l'huile de rue ou au

FRAÏ DE TREMANS, Huilier

Cet antéquaïre célèbre est l'inventeur des meilleurs cuirassés phéniciens. Petit et rondouillard, le visage masqué par de grosses lunettes, un bonnet noir vissé sur le crâne, il est l'autorité suprême de la redoute des Huiliers. Passionné par ses recherches, il a toujours refusé de savoir à quoi pouvaient servir ses inventions. Il passe le plus clair de son temps dans la Salle Grinçante ou dans les quartiers d'expérimentation. Actuellement, il paraît préoccupé. On prétend qu'il serait sur le point de découvrir une arme nouvelle mais aucune information n'a filtré au-delà de la redoute.

- PRESTANCE 1 / Impressioner 2
- HARGNE 2
- AGILITÉ 3
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2
- SENS 3 / Observer 4
- TREMPE 2 / Surmonter 3
- COMMUNICATION 1
- ÉRUDITION 4 / Lettres 5
- TECHNIQUE 4 / Métal 5, Bois 3,
Vapeur 5, Électricité 3, Huile 6,
Antech 4
- SURVIE 1
- RELATIONS 2 / Faiseurs
(Grande Marche) 3, Antech 3
- Arts martiaux 1

charbon. Le stockage étant limité à l'intérieur des habitacles, leur autonomie ne dépasse jamais cinq ou six heures.

LA SALLE GRINÇANTE

Cette immense pièce circulaire au toit bulbeux doit son nom à ses murs couverts d'immenses tableaux noirs où les inventeurs gribouillent leurs recherches. Juchés

sur des sortes de fauteuils à manivelle, armés de longues craies, ils montent et descendent le long de ces tableaux au rythme de leurs travaux. Une discipline réglemente très précisément les recherches effectuées dans la Salle Grinçante. Tous les deux jours, des serviteurs armés de longs balais effacent tout ce qui a été écrit sur les tableaux. Car au centre de la Salle

Grinçante se trouvent les apprentis Huiliers dont l'œil est vissé des heures durant à une longue-vue pour recopier sur des tablettes en argile les gribouillis de leurs maîtres. La Salle Grinçante est ouverte en permanence. La nuit, les inventeurs s'éclairent grâce à des casques-lumière ou sont suivis, du sol, par des luxances tenues par leur élève.

LA REDOUTE DE SAINT-VORLE

Sous la férule du commandore Dayan de Saint-Vorle, cette redoute abrite, forme et entraîne les dragons grenadiers de Phénice. Ce corps d'élite, qui utilise les fameuses grenades phéniciennes à base de lave, a toujours été confié à la famille de Saint-Vorle dont la charge héréditaire a fait d'elle le garant de cette unité. La redoute vit au rythme d'une stricte discipline. Les hommes choisis pour faire partie des dragons grenadiers sont tous recrutés parmi les meilleurs gardiens du feu. Un poste honorifique dont l'uniforme prestigieux (noir et argent aux passementeries d'or fin) en font l'un des fers de lance de l'armée phénicienne.

L'ARMÉE PHÉNICIENNE

Elle peut réunir environ dix mille hommes dont un tiers est enrôlé par la conscription. Mais l'ordre de mobilisation peut être facilement vendu et il s'agit surtout des fouineurs qui finissent par échouer dans l'armée. À sa tête, un bellatoire puis trente commandores, chacun responsable d'une unité. Au sein de ces unités, on distingue le flambeau, la flamme, le veilleur et enfin l'étincelle (comme le caporal). L'armée phénicienne est aux trois quarts une armée qui se déplace à pied, composée de fantassins armés en majorité de falchions, et pour quelques unités bien précises d'arquebuses ou de mousquets à rueg. Seule une unité, celle des Juggernauts, est motorisée.

LA MANUFACTURE GRENAIDIÈRE

Ce petit fortin en pierre abrite les Huiliers chargés de fabriquer les grenades. Un procédé complexe et lent est à l'origine de cette arme redoutable. On utilise la lave du volcan acheminée directement à l'intérieur de la manufacture. Là, des souffleurs expérimentés se chargent de donner à la lave une forme ronde, de la taille d'un poing puis de la laisser sécher afin qu'une croûte épaisse se forme comme une carapace autour de la lave. Enfin, les grenades encore fragiles seront glissées dans de petites armatures en fer. Désormais, la grenade est prête à être lancée. On ne saurait trop insister sur les dégâts que peuvent causer une grenade phénicienne. Une fois la gaine de métal retirée, la grenade lancée sur un homme se fracture en libérant une lave chaude et gluante qui peut creuser son chemin à travers n'importe quelle armure. De plus, la grenade tue rarement : elle mutilé, de sorte que le moral et la mobilité de l'armée ennemie sont gravement atteints.

YDONIE, archiviste de la Craie

Ydonie est chargé d'administrer la Salle Grinçante. C'est lui qui commande les serviteurs effaçant les travaux sur les tableaux, c'est lui également qui recueille chaque soir et chaque matin les tablettes en argile des apprentis. Il les transporte jusqu'à la bibliothèque d'argile où elles s'entassent depuis un demi-siècle. Par la suite, chaque inventeur peut venir les consulter dans la bibliothèque. Ydonie est un personnage entouré de mystères. Il apparaît toujours le visage dissimulé sous un masque en ardoise, couvert chaque jour par de nouveaux signes étranges tracés à la craie. A en croire certains, Ydonie serait un inventeur génial qui travaillerait ainsi jour après jour sur un étrange théorème permettant de créer une arme extraordinaire.

• PRESTANCE 2

• HARGNE 3 / Supporter 3

• AGILITÉ 2

• FORCE 1

• RÉSISTANCE 2

• SENS 3 / Surveiller 4

• TREMPE 3

COMMUNICATION 2

- ÉRUDITION 2 / Lettres 3

Intendance 5

- TECHNIQUE 2

- SURVIE 1

- RELATIONS 1 / coulée de la

Fourche 2

- ARTS MARTIAUX 1

LA BRIGADE DES DRAGONS DE FEU

Corps d'élite, les dragons grenadiers peuvent réunir au maximum deux cents hommes. Au sein de ces deux cents hommes, cinquante sont choisis pour constituer une sorte de garde prétorienne au service de Dayan de Saint-Vorle : les dragons de feu, comme on les appelle, ont mauvaise réputation. Ils sont dépêchés par les prôneurs lors des mécontentements populaires que les foyers ne sont plus en mesure de contrôler. L'intervention

de la brigade, qui se déplace souvent avec des chiens de guerre ou des faucons, terrorise la population. Naturellement, les dragons de feu servent avant tout les objectifs militaires. Ils interviennent notamment lors des opérations coup de poing aux Abords de Phénice contre les bandes de maraudeurs.

DAYAN DE SAINT-VORLE

Cet homme austère, au visage doté d'un bouc, considère que son unité est la seule qui soit valable au sein de l'armée phénicienne. Respectueux des élites, il obéit aveuglément aux ordres des prêcheurs dont il admire la sagesse. En revanche, il n'a aucun égard pour les fouineurs. Cela le pousse parfois à descendre incognito jusqu'à l'Assommoir où il se fait un plaisir d'enrôler des gaillards en les saoulant copieusement. Près d'un quart des dragons grenadiers sont engagés de cette manière.

- PRESTANCE 3 / Influencer 4
- HARGNE 2 / Supporter 3
- AGILITÉ 1 / Esquiver 2
- FORCE 2 / Lancer 3
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 3
- Régénérer 4
- SENS 2 / Surveiller 3
- TREMPE 4 / Surmonter 3
- Motiver 5
- COMMUNICATION 2 / Eloquence 3
- ÉRUDITION 1 / Intendance 3
- TECHNIQUE 2 / Métal 3 Corps 2
- SURVIE 3 / Ruines 2 Déserts 2
- Chaos 3 Marais 4 Obscur 2
- RELATIONS 3 / les Meilleurs 2
- Tour aveugle 3
- ARTS MARTIAUX 3 / Forte-épé 5
- Canardier 4 Mousquet à rueg 4

LE PALAIS DE JUSTICE

A l'ombre de la Tour Aveugle, le Palais de Justice est une grandiose sphère blanche posée sur une double et majestueuse base qui l'encercle et la soutient. Il surplombe l'Atre, puisqu'il est en fait situé au niveau de la Marche des Lumières. Un pont — le Chemin des Justes — s'étende depuis l'Atre jusqu'au Palais, en enjambant une fosse où parmi les piloris survivent les bannis en devenir, enchaînés dans des cages d'acier et laissés à la merci du froid.

LA SALLE DES MILLE PAS

Les prisonniers des gardiens du feu, retenus dans la Tour Aveugle, attendent ici leur tour pour passer en jugement. La salle des mille pas, de l'extérieur, ressemble à une flamme aux angles arrondis, dont l'extrémité courbe entame le Chemin des Justes. A l'intérieur, l'escalier accapare tout de suite l'attention : les marches sont hautes, et sur chacune est inscrit l'un des commandements de Phénice. Foi, courage, travail commun, espoir, famille sont les vertus ici exaltées. Des statues, menaçantes, toisent les prisonniers : des gardiens de marbre, des prêcheurs de pierre sanctionnent et montrent la lumière à des Phé-

niciens égarés, puis repentis, et finalement fiers d'avoir été remis dans le droit chemin. Sur les murs, enfin, les lois de Phénice sont gravées et enluminées d'or.

ment voulu par Dieu. Et jamais les gardiens du feu qui escortent les prisonniers n'essaieront de les rattraper, de peur d'être eux-mêmes souillés et entraînés dans leur chute.

LE CHEMIN DES JUSTES

Le pont n'a ni rambarde ni barrière, bien qu'il soit soumis au vent glacé et violent qui lacère souvent Phénice. La montée jusqu'au Palais est rude, d'autant que la pierre est parfois gelée. Depuis la sortie de la Salle des mille pas, la vue ne peut qu'impressionner : le Chemin des Justes a l'air incroyablement long, sa fin semble n'être qu'un point minuscule perdu au pied du palais sphérique. En fait, il s'agit d'une illusion d'optique : large de plus de dix mètres à son début, le chemin se rétrécit jusqu'à faire moins de cinquante centimètres aux portes du Palais. Mais c'est qu'il est conçu comme une épreuve. Quiconque dérape, chute dans le vide, reçoit sa punition divine, le châti-

LE TRIBUNAL

La forme d'œuf du palais de Justice, la voûte céleste peinte au plafond du tribunal, sont là pour incarner l'espoir qu'a Phénice en l'homme et en son destin. Espoirs déçus par les prisonniers, à qui l'on offre une seconde chance, une rédemption. Au centre

LE BOURREAU

Vêtu d'une tenue bleu vif, le bourreau n'a plus de visage : ce dernier a été brûlé et il ne lui reste que deux yeux au reflet bleu acier. Sa bouche est cousue d'un fil de fer purulent et ses oreilles ne sont plus que des croûtes noirâtres. Il applique les peines sans plaisir ni pitié.

- PRESTANCE 1 / Impressionner 6
- HARGNE 4 / Supporter 6, Agresser 5
- AGILITÉ 2 / Esquiver 2
- FORCE 3 / Forcer 5, Porter 2, Lancer 5
- RÉSISTANCE 4 / Endurer 6, Régénérer 3, Contrôler 1
- SENS 1
- TREMPE 3 / Surmonter 5, Résister 5
- COMMUNICATION 1
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUES 2 / Métal 2, Corps 2, Huiles 1, Vents 1,
- SURVIE 1
- RELATIONS 1
- ARTS MARTIAUX 3 / hache 5, tranchoir 4, katar 5

Statut 5

- PRESTANCE 2 / Influencer 3, Impressionner 4
- HARGNE 2 / Surprendre 3, Agresser 4
- AGILITÉ 1
- FORCE 2 / Forcer 3
- RÉSISTANCE 1
- SENS 1
- TREMPE 3 / Surmonter 4, Motiver 3

- COMMUNICATION 3 / Performance 4, Eloquence 6
- ÉRUDITION 2 / Coutumes
- prôneurs 4, coutumes gardiens du feu 4 Religion 3, Intendance 3
- TECHNIQUES 1
- SURVIE 1
- RELATIONS 2 / le palais de justice 6, la redoute des guetteurs 2, les statues logis 4, les chaires 1, la galerie de l'héritage 3, Yonihiva 1
- ARTS MARTIAUX 1

LE JUGE MAROVIK

Zgeden Marovik est juge. Chaque jour il revêt un masque et prononce ses décisions dans l'urgence, habitué aux errances des Phéniciens qu'il croit connaître sans avoir jamais quitté les hauteurs de la ville. Sans remords ni cauchemar, il ne se soumet qu'au besoin des hautes castes en travailleurs. Ses jugements, souvent iniques, sont sans appel.

Statut 2

- PRESTANCE 1
- HARGNE 1 / Supporter 1, Agresser 1
- AGILITÉ 2 / Grimper 2, Esquiver 4
- FORCE 3 / Forcer 4
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 2, Contrôler 2
- SENS 2 / Observer 4, Surveiller 4
- TREMPE 1

- COMMUNICATION 2 / Baratin 4, Marchandage 3,
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUES 1
- SURVIE 1
- RELATIONS 2 / le palais de justice 2, la coulée spirituelle 4, la chapelle 4, le quartier des inventeurs 4, Othero 1
- ARTS MARTIAUX 2 / Fauchard 5, trident 4, Esponton 4

VRUK LE GARDIEN

Bonhomme et bedonnant, Vruk veille à ce qu'aucun objet dangereux, aucune arme ne parvienne aux bannis. Armé d'une longue pique, il les regarde vivre et dépérir, en discutant parfois avec eux. Mais sa propre conversation lui importe plus que les pensées — dépravées pour lui — des bannis.

LES CAGES DES BANNIS

Soumis au froid, les futurs bannis vivent dans des cages reliées entre elles par un chemin lui aussi grillagé. Leur nourriture est jetée par des proches ou des inconnus depuis le Chemin des Justes... quand ce ne sont pas des pierres ou des excréments. Ils assistent quotidiennement aux châtiments corporels donnés dans la fosse, et font office de remplaçants — pour le spectacle suivi depuis le pont — quand les coupables manquent... La loi du plus fort règne sans partage. Presque animal, le plus puissant s'octroie nourriture et femmes, soumettant les autres à tous ses désirs, ce que les prôneurs ont su nommer pour le montrer aux Phéniciens : voilà la « soumission à l'Obscur ».

de la salle, le prévenu se tient, seul, la tête levée vers les balcons où s'amuse une foule nombreuse, alors qu'au « paradis », gardiens du feu et prôneurs interrogent, commentent, et jugent.

LES PILORIS

Parmi les cages des bannis, sous le Chemin des Justes, des échafauds sont dressés. C'est ici que le fouet et le bâton sont donnés. C'est ici que l'on coupe les mains des voleurs, qu'on châtie les violeurs, ou qu'on strie au cutter les visages des malfrats. Les châtiments sont orchestrés pour que la douleur provoque des visions rédemptrices. Dans le froid, face au soleil ou à une lumière de plus en plus vive, les coups sont donnés alors qu'un prôneur scande une prière. Après quoi un miroir est présenté pour que le supplicié se voit meurtri et déchu : le miroir pivote alors pour laisser place à la vision fugace d'un homme nouveau revêtu de lumière.

LES FOYERS

Si l'Âtre représente le siège des gardiens du feu, ces derniers sont présents dans tout Phénice grâce aux foyers. Ces petits postes abritent en moyenne cinq à vingt veilleurs chargés de maintenir l'ordre dans un quartier donné. On dénombre deux à trois foyers par quartier mais le chiffre peut doubler dans les plus sensibles (notamment la Première Marche...). Le but avoué des foyers est avant tout d'ordre préventif. Il s'agit d'une milice de proximité qui recueille souvent les plaintes des habitants phéniciens pour éviter les troubles. De fait, les veilleurs affectés dans un foyer donné viennent toujours du même quartier afin d'être au plus près des préoccupations des habitants. Pour autant, les veilleurs ne disposent pas de moyens très importants. Armés d'un « cinglant », une longue baguette de rueg tressé, ils se contentent de dénouer les drames, d'intervenir ponctuellement dans la vie quotidienne des Phéniciens. Querelles de voisins, troubles du voisinage, voilà l'essentiel de leur mission. En revanche, les veilleurs qui patrouillent la nuit ont fort à faire dans les quartiers de la Première Marche où rixes et petits larcins sont monnaie courante. Tous les veilleurs portent le même uniforme : une veste et une culotte bouffante d'un jaune terne ainsi qu'un large et haut chapeau de velours rouge.

LE FOYER VERTICAL

Installé en plein cœur du quartier des Échafaudages, ce foyer est souvent cité en exemple. Dirigé par le veilleur Larghène, ce poste a été construit dans les vertiges, sur la crête dominant le quartier. Suspended à des poutres, le poste est constitué d'une salle commune reliée par des passerelles menant à des petites chambres individuelles. Douze veilleurs travaillent ici, au-dessus du vide. En compagnie des vertigineux dont ils ont gagné la confiance, ils se contentent

LARGHÈNE, veilleur du foyer vertical

Grand bonhomme à la barbe blanche, habile diplomate, Larghène a su composer avec l'esprit du quartier. Dès sa mutation dans le foyer, il a réalisé que les Échafaudages étaient un petit monde entre ciel et terre où les distractions étaient rares. Afin de se fondre dans le paysage, il a délibérément ignoré les actions de panache des monte-en-l'air afin de laisser à ces voleurs une aura de légende. Entre le Danseur et lui, il s'agit plutôt d'un duel de gentilshommes, d'une lutte élégante entre le voleur et le milicien. Larghène ne laisse pas, pour autant, les voleurs agir à leur guise. Mais rares sont ceux qui ont été envoyés au quartier général de la milice. Larghène préfère trouver des compromis, notamment des travaux d'intérêt général.

- PRESTANCE 2 / Impressionner 3
- HARGNE 2 / Surprendre 3
- AGILITÉ 3 / Grimper 4
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 4
- Contrôler 4
- SENS 3 / Observer 5
- Surveiller 3
- TREMPE 2 / Motiver 3
- COMMUNICATION 2 / Eloquence 3
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUE 2 / Bois 4
- SURVIE 2 / Stallite 4
- RELATIONS 2 / les Vertiges 4,
- le Danseur 3
- ARTS MARTIAUX 2 / falchion 3
- dague 3

d'arrêter les agitateurs les plus violents et d'effectuer des visites quotidiennes parmi les fouineurs auxquels ils donnent de sérieux coups de main (pour réparer une maison ou un monte-charge, par exemple). La nuit, le foyer vertical entretient sur un piton rocheux à proximité un énorme poêle où les veilleurs de garde accueillent les fouineurs transis de froid.

LE FOYER DES ISOLÉS

Punitio ou sanction, tous ceux qui se retrouvent dans le foyer des isolés savent que leur carrière de gardien du feu est mal engagée. En effet, situé en plein cœur de l'Assommoir, ce foyer ressemble à un exil. Les veilleurs, une vingtaine (le chiffre varie souvent), habitent un ancien tripot dans une cave de la rue des zigzags, véritable camp retranché qui a failli, plu-

MAKTAR, dit l'Immoleur

Cet homme frêle et aveugle est en poste au foyer des Isolés depuis plusieurs années. Chef des veilleurs, il a été énucléé au cours d'une nuit folle où le foyer fut entièrement brûlé. Les troubles qui éclatèrent cette nuit-là obligèrent même les gardiens du feu à dépecher les dragons grenadiers. Depuis cette date, Maktar a voulu rester au foyer. Dans tout l'Assommoir, on sait que l'Immoleur est resté pour se venger. Que chaque nuit, il parvient à quitter discrètement le foyer pour plonger dans les ruelles du quartier à la recherche de ses victimes, le plus souvent des personnes ivres, faibles ou incapables de réagir. Aucun tribunal n'a jugé bon de faire une enquête : ce qui se passe à l'Assommoir n'intéresse plus personne. Le nom de Maktar a fini par inspirer la crainte. Insaisissable, le veilleur repère un ivrogne, vide quelques flacons d'huile de rueg sur le malheureux puis y met le feu. Les tenanciers des tripots ont bientôt tenté d'organiser des chasses à l'homme pour supprimer Maktar mais rien n'y fait : la nuit, le veilleur est invisible...

- PRESTANCE 1
- HARGNE 3 / Supporter 4
- Agresser 5
- AGILITÉ 2 / Camoufler 3
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 4
- SENS 1
- TREMPE 3 / Surmonter 5
- Résister 3
- COMMUNICATION 1
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUE 2 / huile 3
- SURVIE 3 / Stallite 3
- RELATIONS 2 / l'Assommoir 4
- ARTS MARTIAUX 2 / tranchoir 5

sieurs fois, disparaître dans les flammes. La journée, les veilleurs consentent encore à patrouiller (toujours en groupe de cinq ou six hommes). Tous portent, en plus de leur cinglant, une arme à feu achetée en contrebande. Ils n'arrêtent personne de peur d'être lynchés et se contentent de dé-

ambuler dans les rues sous les regards provocateurs des fouineurs. Dès le crépuscule, les veilleurs se barricadent dans le foyer. Toute la nuit, des voyous et des ivrognes viendront chahuter devant le foyer, uriner et déféquer devant leur porte, bombarder les fenêtres de multiples pro-

jectiles. Et, le lendemain, tout recommence. Le foyer des isolés déplore chaque mois un ou plusieurs suicidés dans le rang des veilleurs...

LA GRANDE MURAILLE

Cet ouvrage titanique de pierre et de basalte ceinture entièrement Phénice. En moyenne, sa hauteur est de sept mètres mais à proximité des portes de la ville, elle peut atteindre dix à quinze mètres. La Grande Muraille constitue en elle-même un véritable quartier. A de nombreux endroits, elle est assez épaisse pour abriter des casernes où logent défenseurs et vigilants, les gardiens du feu affectés à la défense de la Grande Muraille et des abords. Elle dessine un véritable labyrinthe dans lequel il est très difficile de se retrouver. Seuls les commandores en possèdent les plans précis. De plus, la Grande Muraille est une construction qui s'agrandit ou se rétracte au rythme des chantiers qui tentent de rénover les parties les plus anciennes. C'est ainsi qu'elle est devenue par endroit le repère de certains fouineurs qui trouvent d'excellentes cachettes dans les couloirs et les pièces abandonnées. La Grande Muraille est percée par trois portes, des barbacanes que l'on peut fermer à l'aide d'énormes pans de pierre montés sur roues. Il faut moins d'une heure pour isoler totalement Phénice de l'extérieur. Le plus souvent, lorsque l'on signale le passage de maraudeurs, on se contente de baisser de lourdes grilles en fer. La défense de la Grande Muraille est assurée par des canons à vapeur et des défenseurs armés d'arc et d'arquebuse.

LES REMPARTS

Ils séparent la Première Marche de la Grande Marche. Contrairement à la Grande Muraille, ils ne sont pas assez larges pour permettre de vivre à l'intérieur. Néanmoins, les Remparts sont impressionnantes par leur aspect extérieur, entièrement sculptés à la main depuis plusieurs générations. Ce qui devait être au départ quelques gargouilles construites en guise de gouttières est devenu une véritable cabale menaçante et baroque qui peuple les Remparts de haut en bas sur tout leur pourtour. La plupart des monstres et des scènes épiques retracant les hauts faits militaires et religieux de Phénice, ont été sculptés dans la lave solidifiée puis fixés sur la pierre. Les rumeurs les plus folles courent sur les Remparts. On prétend que les monstres ont existé et qu'ils ont été surpris par la lave lors de l'éruption du volcan. On murmure également que les prêneurs auraient le pouvoir de les éveiller si les Remparts étaient pris d'assaut. Cette enceinte exerce une puissante fascination sur les esprits phéniciens. Les nombreux passages dont elle est percée sont surveillés par des gardiens du feu parfois bienveillants, parfois très pointilleux. Le passage d'une Marche à l'autre est théoriquement libre.

LA FETE DES MONSTRES

Au cours de cette fête qui a lieu au milieu du Souffle, des sculpteurs rivalisent d'adresse pour tailler dans les endroits encore vierges des monstres plus effrayants les uns que les

autres. Celui qui aura été le plus habile deviendra pour une année le « faiseur du laid », un titre honorifique qui fera de lui le maître d'œuvre des rénovations des Remparts. Actuellement, le titre appartient à Jean Garroy, dit le Somnambule. Il est devenu faiseur du laid en réalisant le visage d'un dragon au muse garni de tentacules.

LA BARRIERE DE FEU

La Marche des Lumières méritait bien cette rivière de lave habilement entretenue par les prêneurs et leurs bâtisseurs. Large de près de cinq mètres, la Barrière de Feu est quasiment infranchissable. A proximité, la chaleur est telle que le bois peut s'enflammer de lui-même. Pour la traverser, les prêneurs utilisent des nacelles en rueg tressé (suspendues à dix mètres de hauteur) qui isole du mieux possible les passagers durant les deux ou trois minutes de la traversée. La Barrière de Feu est une prouesse technique et un corps de bâtisseurs est spécialement chargé de veiller à son entretien. Mais c'est surtout un ouvrage qui cristallise le respect des Phéniciens pour leurs prêneurs. Symbole de Lumière, la Barrière de Feu est largement utilisée pour les cérémonies publiques des prêneurs.

LA MARCHE DES LUMIERES

LE SÉMINAIRE

Lieu de formation des futurs prêneurs, appelés aux fonctions les plus hautes, le Séminaire (un ensemble de bâtiments vieux comme la ville comprenant une bibliothèque, une salle de lecture, plusieurs salles d'études et un lieu de vie commune) est situé au cœur de la Marche des Lumières et reste l'un des lieux les plus connus et les plus anciens du stallite. Il n'accueille que cinquante étudiants par an, répartis en trois promotions. La vie de séminariste, même si elle prépare ceux qui la choisissent à un avenir radieux — la plupart des étudiants finissent par devenir pathers ou par officier à des postes d'importance déterminante — n'a rien de facile ni de confortable. Tous les hauts dignitaires prêneurs de Phénice sont passés par là, et ils le savent bien. Les prêneurs sont les garants de la stabilité de la cité, ils sont les gardiens de l'ordre et les serviteurs de sa mémoire. Leur formation se doit d'être irréprochable.

LA BIBLIOTHEQUE

La Bibliothèque est l'un des lieux les plus secrets et les plus importants de Phénice. Dans le monde de Sombre-Terre, où l'imprimerie n'existe pas, la sauvegarde des connaissances est devenue une priorité absolue, et les livres sont des objets de grande valeur. La bibliothèque en elle-même est un vaste bâtiment de forme circulaire, composé de six cercles concentriques descendant vers le cœur de l'édifice. Chaque cercle correspond à un niveau de connaissance : plus le visiteur descend vers le centre, et plus il a accès à des ouvrages rares, an-

LES LIVRES DE PHÉNICE

La plupart des ouvrages de la bibliothèque ont été rédigés par des habitants de Phénice. Certains ont été recopiés sur des ouvrages étranges amenés par de lointains marcheurs, d'autres ont été purement et simplement confisqués à leur propriétaire : il est théoriquement interdit de posséder des livres chez soi — c'est du moins ce que stipule une loi très ancienne aux origines nébuleuses. La plupart des habitants dérogeant à cette règle, dans la limite du raisonnable, ne sont donc pas inquiétés et les seuls ouvrages confisqués appartiennent à des individus ayant été appréhendés par la justice pour d'autres raisons. Les ouvrages phéniciens, comme ceux de la plupart des stallites européens, ressemblent à des gros manuscrits de l'époque médiévale. Leurs pages ne sont pas faites de papier, mais de rueg. Ce sont de lourds ouvrages écrits à la main, truffés d'illustrations figuratives, souvent couverts de poussière. La plupart des sujets intéressent la vie du stallite : vie sociale, pratiques religieuses mais aussi biographies, traités de guerre ou d'exploration, ouvrages mystiques, prophétiques ou illuminés, traitant de magie, de science et de technologie oubliées, ce qui justifie le caractère secret de certains d'entre eux.

ciers et mystérieux. Les cercles sont garnis de rayonnages de pierre dans lesquels sont entreposés des dizaines de milliers d'ouvrages. L'accès à la bibliothèque est un cauchemar, même pour les étudiants — du moins en ce qui concerne les trois derniers cercles. Pour le commun des mortels, l'épreuve commence dès le premier, car il est nécessaire pour y accéder d'accomplir une demande en bonne et due forme auprès de l'administration, dont les bureaux se trouvent dans un petit bâtiment rectangulaire attenant. On demande au visiteur le type d'ouvrage qu'il recherche, le temps qu'il compte consacrer à son étude ainsi que le but de sa quête. Il ne suffit pas de demander un ouvrage sur la botanique : encore faut-il expliquer quel usage on compte en faire. L'accès d'un cercle à l'autre est sévèrement réglementé et les tricheurs qui essaieraient

d'enjamber les balustrades pour accéder au niveau inférieur se voient interdire l'accès de la bibliothèque... à vie (six gardiens sont postés en permanence dans l'édifice lui-même, sans compter les passeurs qui contrôlent l'accès d'un cercle à l'autre).

LA SALLE DES COPISTES

La Bibliothèque elle-même est prolongée par un long bâtiment appelé « salle des copistes », une salle interminable garnie de lourds bancs de pierre faisant face à des pu-

Statut 2
• PRESTANCE 2
• HARGNE 4 / Supporter 3, Surprendre 5, Agresser 4
• AGILITÉ 2
• FORCE 2
• RÉSISTANCE 2
• SENS 3 / Observer 5, S'orienter 3, Surveiller 5
• TREMPE 3
- COMMUNICATION 2 / Baratin 4, Marchandage 5, Empathie 3
- ÉRUDITION 3 / Coutumes prôneurs 4, Légendes 2, Lettres 4, Intendance 4, Religion 3, L'Avant 2
- TECHNIQUES 1
- SURVIE 2
- RELATIONS 2 / bibliothèque 6, statues logis 3, Masther Viarken 5, Frather Douglas 3, Masther Maël 2
- ARTS MARTIAUX 2

la bibliothèque. Sa mauvaise humeur permanente et ses menaces ridicules sont devenues des marques de fabrique, à tel point qu'il n'est pris au sérieux que par ceux qui ne le connaissent pas. Les autres, et les étudiants en particulier, savent que Silenzio a bon fond et le considèrent comme un personnage emblématique — indissociable de la bibliothèque. Imperturbable, et totalement dévoué à Viärken, Silenzio feint d'ignorer leur affection et tente de les fustiger de son sérieux plein de morgue et de mépris, ce qui le rend plus comique encore, et plus populaire, aux yeux de ses « admirateurs ». Les cérémonies d'intronisation que les séminaristes de seconde année imposent aux novices passent généralement par une épreuve extrêmement délicate : subtiliser un livre au nez et à la barbe de Silenzio (qui est la vigilance faite homme) et lui ramener quelques instants après, comme si de rien n'était.

pitres usés par la patine du temps, et sur lesquels les étudiants ou les scribes déposent leurs lourds manuscrits. La salle est divisée en deux sections. Celle de droite est réservée aux scribes, chargés de rédiger de nouveaux ouvrages ou d'en recopier des anciens. C'est un travail fastidieux et de longue haleine, mais doté d'un fort prestige. Les scribes sont très respectés à Phénice, où

MAÎTRE VIÄRKEN, responsable de la bibliothèque

Ce personnage légendaire est le Grand Dépositaire (responsable en chef) de la Bibliothèque de Phénice depuis plus de trente ans. Avec sa longue barbe grise et broussailleuse, son regard pétillant et ses mots d'esprit virevoltants, Viärken est l'un des personnages les plus appréciés par les séminaristes — et par la plupart des prôneurs en général, qui le prennent fréquemment en exemple. Il faut dire que Viärken n'est pas seulement un responsable compétent et un orateur surdoué : c'est aussi un artiste, peintre, musicien et poète à ses heures — trois activités qu'il pratique avec un égal talent. Jamais avare d'un conseil, Viärken se montre d'une disponibilité étonnante avec les visiteurs qui le sollicitent, quelle que soit leur condition sociale. Néanmoins, son prestige suscite bien des jalousies, et certains prôneurs le détestent en secret.

SILENZIO, rabat-joie

Ce petit personnage sec et nerveux, à la mine renfrognée, est le chef des gardiens de

Statut 4
• PRESTANCE 4 / Séduire 4, Influencer 3, impressionner 5
• HARGNE 2
• AGILITÉ 3
• FORCE 2
• RÉSISTANCE 3 / Régénérer 4, Contrôler 4
• SENS 2
• TREMPE 3 / Surmonter 4, Motiver 5
- COMMUNICATION 4 / Performance 4, Eloquence 6, Empathie 5
- ÉRUDITION 4 / Coutumes prôneurs 6, Légendes 5, Lettres 6, Intendance 4, Religion 5, L'Avant 6
- TECHNIQUES 1
- SURVIE 2
- RELATIONS 3 / la bibliothèque 6, les statues logis 3, les chaires 5, la cité interdite 4, la cathédrale 4, Silenzio 5, Aglika Syltar 2, Pather Superior Median 2, Ernst Spin 1, Yol 1, Frather Douglas 2
- ARTS MARTIAUX 1

lieux, surnommé « Silenzio », s'emploie à faire respecter avec un zèle proverbial.

LE LYCEUM

C'est ici que les séminaristes passent le plus clair de leurs trois années et qu'ils reçoivent un enseignement très strict et très poussé, dispensé par des prôneurs expérimentés. Le Lyceum est un bâtiment de trois étages, aux murs noirs comme la suie et aux fenêtres garnies de solides barreaux. Il offre un aspect à la fois noble et sinistre, et nombreux sont les futurs étudiants qui, l'apercevant pour la première fois, s'interrogent soudain sur le sens réel de leur vocation. Le premier niveau, situé sous la terre, est celui des études. Plusieurs salles garnies de pupitres de pierre et de tableaux basaltiques y ont été aménagées : les étudiants prennent place par terre ou se tiennent debout selon les cas. Dans le jargon des séminaristes, l'endroit dans son ensemble est connu sous le nom de « prison », sans doute à cause de la relative exiguité des salles. Le second niveau est réservé à l'ad-

seule une maigre portion de la population sait lire et écrire. La section de gauche est celle des visiteurs de la bibliothèque qui ont réservé des livres et désirent les étudier : il est en effet strictement interdit de sortir des ouvrages de l'enceinte de la bibliothèque. On ne peut que les consulter dans les salles des copistes, et éventuellement prendre des notes. Il règne dans cette salle un silence absolu, quasi religieux — troué seulement parfois par les ricanements de quelque étudiant dissipé, étudiant que le maître des

ministration. Certains prêtres — dont le fameux Viärken — y logent en permanence. C'est ici que sont entreposés les ouvrages que la bibliothèque met à la disposition des séminaristes, et c'est ici que les professeurs et les étudiants se rencontrent parfois, pour des causeries impromptues qui se poursuivent généralement à l'air libre, lorsque le professeur se sent l'humeur vagabonde. L'étage supérieur, quant à lui, est celui où logent les séminaristes. Il n'est constitué que d'une rangée d'alcôves d'égale grandeur, classées par promotion. Plus cette dernière est élevée et plus le confort est précaire, ceci pour que les étudiants ne s'habituent ni au luxe, ni à la facilité. La tâche de prêtre est et doit rester une vocation. Une dernière précision : le Lyceum est réservé aux hommes. Leur proportion parmi les prêtres est beaucoup plus importante que celle des femmes, et même si ces dernières ont théoriquement accès à cette caste, leurs chances de s'élever dans la hiérarchie restent limitées (on a vu pourtant par le passé des femmes accéder aux plus hautes fonctions, ce qui prouve que la chose n'est pas impossible). Le Cloître de Velours, situé

PATHER SUPERIORE MEDIAN

Ce prêtre aux traits efféminés est la terreur des séminaristes. Sec et froid, il parle peu, mais fixe ses étudiants d'un regard pénétrant qui les met souvent mal à l'aise. Le pather superiore est le responsable de la troisième promotion. C'est un individu craint et respecté, même si de nombreuses histoires courrent à son sujet. On lui prête parfois des aventures avec certains de ses étudiants ce qui, si cela venait à se confirmer, jurerait étrangement avec la rigidité morale dont le pather superiore ne cesse de se prévaloir. Median n'est guère ami avec Viärken : il considère ce dernier comme un poseur, et dénigre sans cesse l'organisation de la bibliothèque. Il est intolérable à ses yeux que ses étudiants ne puissent y avoir un accès illimité.

dans l'enceinte même de la Cité Interdite, est l'équivalent du Lyceum pour les femmes.

Statut 3

- PRESTANCE 4 / Séduire 3, Influencer 3, Impressionner 6
- HARGNE 3 / Supporter 4, Surprendre 2, Agresser 4
- AGILITÉ 2 / Camoufler 5
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 5, Régénérer 4, Contrôler 5
- SENS 3
- TREMPE 3 / Surmonter 4, Motiver 5
- COMMUNICATION 2 / Eloquence 2, Empathie 3
- ÉRUDITION 4 / Coutumes prêtres 4, coutumes bâtisseurs 3, Lettres 4, Intendance 5, Religion 5
- TECHNIQUES 2
- SURVIE 2
- RELATIONS 2 / bibliothèque 4, statues logis 4, les chaires 3, la cathédrale 3, la cité interdite 2, la galerie de l'héritage 4, Masther Viärken 2, Masther Maël 2
- ARTS MARTIAUX 2

LA CATHÉDRALE

La Cathédrale représente le Phénix de façon abstraite : la crête de la fine nef évoque une vague figée, l'abside s'achève en une arête pointue qui figure le bec, alors que le transept plus large étend dans des rondeurs aériennes ses ailes de verre. L'entrée effectue sous une rosace kaléidoscopique où les vitraux s'associent pour dévoiler la roue mythique d'un paon étincelant. Dedans — mais la transparence est telle qu'on est à la fois dedans et dehors — les vitraux et les plombs qui en assurent la fixation, dessinent sur le sol des arabesques mouvantes.

L'OFFICE ET SON MIRACLE

Les offices sont une charge partagée par les prêtres de la Marche des Lumières. A tour de rôle, ils préparent leurs sermons. Les plus ambitieux savent que c'est ici que les sept Révéris choisissent leurs successeurs, et les plus jeunes travaillent fébrilement des mois entiers à leur première oraison. Mais les cérémonies les plus belles, les

plus émouvantes et les plus saisissantes sont celles des Révéris. Le FaRaha se braque sept fois l'an sur la Cathédrale, pour un artifice tout simplement merveilleux : des éclats de miroirs disposés avec génie entre les arêtes de l'édifice reflètent des traits de lumière qui composent des sculptures incandescentes et fugitives. Vue de Phénice, la Cathédrale semble se charger d'une énergie miraculeuse qu'elle irradie au-delà, dit-on, des nuages les plus noirs.

LA CRYPTE

Sous l'abside de la Cathédrale, derrière une épaisse couche de verre trempé, on aperçoit la crypte et ses reliquaires de bois et de fer : ils datent de l'époque des Cendres, de quelques mois après le Grand Cataclysme. Ils contiennent La Preuve, les incroyables vestiges du combat contre Nux : — l'armure, l'épée et le bouclier du fondateur de Phénice. Un escalier de pierre la relie à la Salle du Soleil, équipée de gradins circulaires et d'une estrade. C'est là un lieu d'initiation essentiel, connu de tous les

Phéniciens : c'est en ce lieu, en effet, que tous les enfants atteignant l'âge de treize ans se voient remettre le fameux cristal qu'ils conserveront toute leur vie durant.

LE PARVIS

Ce n'est pas le vent glacé qui marque les esprits sur le parvis de la Cathédrale : c'est plutôt la révélation de trois luxes ici réunis dans un extrême : il y a là à la fois de l'espace, du silence et de la lumière, et ces trois éléments conditionnent une sensation rare de liberté et d'épanouissement. Le parvis a en cela quelque chose d'onirique. Chaque mois, il est le théâtre de grandes processions purificatrices qui voient de longues queues de Phéniciens s'étendre jusqu'au pied d'un autel de jade. Les pèlerins ne s'y agenouillent que quelques secondes pour laisser la place aux suivants. Le parvis est aussi le lieu de drames qu'ignorent les prê-

GALILÉE CHANCEL, chanteuse alto

Ils sont chaque jour une centaine, les cheveux rasés, à prendre place derrière leurs lutrins de cuivre sur lesquels reposent d'antiques carnets de chant. Les enfants de la chorale sont les chantres de la foi et des enjoliveurs de dogmes. Leurs litanies ont bouleversé les athées les plus récalcitrants, leurs cantiques ont obsédé des prôneurs épris de passion pour ces enfants surdoués. Galilée Chancel est l'une d'eux. Elle ne garde qu'un vague souvenir de sa vie d'enfant, en bas, dans les Échafaudages. Elle a appris à lire, à jouer aussi, et à espérer. Elle sera peut-être prôneuse, puisque sa voix ne muera pas, contrairement à celles des garçons, à l'avenir plus incertain.

- PRESTANCE 4 / Impressionner 6
- HARGNE 2
- AGILITÉ 4 / Grimper 4, Esquiver 5
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 4 / Endurer 6, Régénérer 3, Contrôler 5
- SENS 2
- TREMPE 4 / Surmonter 3, Motiver 6, Résister 5
- COMMUNICATION 3 / Performance 6, Empathie 4
- ÉRUDITION 1 / Lettres 2, Religion 5
- TECHNIQUES 3 / Corps 3
- SURVIE 2
- RELATIONS 3 / ghetto oriental 2, la cathédrale 4, les échafaudages 3, le domaine 4, les remparts 4, Zoungaro 2, Nuhn Etchenaran 2
- ARTS MARTIAUX 3 / Articule 5, étoiles 5, boomerang 5

qui coïncident parfois étrangement avec la réalité. Va-t-il trop loin dans ses interprétations ou accède-t-il tout simplement à des territoires qui effacent les frontières du temps ?

neurs : certains, dont on ne veut connaître ni les vies ni les raisons s'immolent parfois après s'être badigeonnés d'huile.

YOL, danseur jusqu'au vertige

Il est arrivé à Yol d'entamer sa danse sur des promontoires d'une circonférence inférieure à un mètre. Sans cesse, il cherche dans le vertige à se défier lui-même, à s'affronter pour faire émerger en lui les visions les plus extraordinaires. Sa méditation, qui met autant son corps en jeu que son esprit, a des valeurs hypnotiques pour qui l'approche et le contemple. Lui n'en retient que des rêves,

- le parvis pour entreprendre leur danse qui les fait ressembler à des toupies lancées de concert. Au bout d'un certain temps, quand la transe survient, leurs vêtements recouverts de cristaux émettent des sifflements aigus que les musiciens prolongent de leurs cris stridents. Ils tournent jusqu'à l'épuisement, s'écroulent et rêvent de mourir là, en scène et dans cet état second qui leur apporte extases et visions.
- Statut 1
 - PRESTANCE 3 / Séduire 4
 - HARGNE 1
 - AGILITÉ 3 / Grimper 2, Esquiver 5
 - FORCE 1
 - RÉSISTANCE 1 / Endurer, Régénérer, Contrôler
 - SENS 3 / Observer 5
 - TREMPE 3 / Surmonter 3, Résister 4
 - COMMUNICATION 1 / Empathie 6
 - ÉRUDITION 2 / Coutumes fouineurs 1, coutumes prôneurs 3, lettres 1
 - TECHNIQUES 1
 - SURVIE 2
 - RELATIONS 3 / la cathédrale 4, les statues logis 3, les Chaires 1
 - ARTS MARTIAUX 1

LES DERVICHES

Les musiciens entourent l'autel de jade : les derviches vont bientôt se disposer sur

haussés de quelques boiseries. Dans sa forme, il est d'autant plus étonnant qu'on a du mal à en saisir l'ensemble : ici il s'élève comme une pyramide, là une verrière s'étire en un arc de cercle qui s'achève en flèche. Le conseil des Révérés trône sur sept chaires réservées aux sept potentats de Phénice.

Dans une haute pièce dont l'obscurité efface les contours, sept hautes chaises de bois précieux s'élèvent à trente mètres au-dessus du sol, enlacées dans de longs es-

caliers qui comptent chacun cent soixante-trois marches. Du plafond, une lumière bien que tamisée, aveugle celui qui est en bas. Là-haut, les sept Révérés polémiquent et mènent une joute verbale incessante et lourde de conséquences, alors qu'en dessous les prôneurs écoutent dans l'ombre et en silence. Ils sont les seuls admis ici, exception faite des commandores de l'Âtre, et des bâtisseurs venus prêter serment pour travailler dans la Cité Interdite, avant qu'on ne leur coupe la langue.

LES CHAIRES

Le vaste bâtiment où siègent les sept Révérés est à tout point de vue hybride. C'est le cas pour la matière qui le compose : une alliance de pierres disparates mais aux couleurs harmonieuses, qui se fond dans des toits ou des murs de verre, eux-mêmes re-

VLAD CONDOR, missionnaire

La fourmilière : voilà les enfers phéniciens. C'est ainsi que de la Marche des Lumières on s'imagine l'enclave putride enfouie dans la Première Marche. Vlad Condor y est pourtant missionnaire, acharné et décharné, comme s'il laissait toutes ses forces dans ce combat. Prôneur, il est mal vu dans la fourmilière où il a eu tant de mal à se faire accepter. Défenseur de la cause des laissés-pour-compte, il est souvent raillé par ses pairs. Inlassablement pourtant, il met en branle son corps fatigué pour venir raconter la misère des plus mal lotis aux sept Révérés.

- PRESTANCE 2 / Séduire 3, Influencer 3,
- HARGNE 1 / Supporter, Surprendre, Agresser
- AGILITÉ 2 / Grimper 4
- FORCE 2 / Porter 4
- RÉSISTANCE 4 / Endurer 5
- SENS 2 / Observer 5
- TREMPE 4 / Surmonter 3, Motiver 5, Résister 3
- COMMUNICATION 3 / Performance 5, Eloquence 4, Empathie 3
- ÉRUDITION 2 / Coutumes fouineurs 4, coutumes prôneurs 3, Légendes 2 Religion 3,
- TECHNIQUES 1
- SURVIE 3 / Rats 3, Insectes 3 Stallite 3, Souterrains 4
- RELATIONS 4 / la fourmilière 4, les chaires 2, la coulée spirituelle 3, Kail Sand 3, Rai 1, Akira Never 1
- ARTS MARTIAUX 2 / dague 5

LES SEPT RÉVÉRÉS

La charge est acceptée à vie, et les Révérés choisissent eux-mêmes leur successeur ou le remplaçant d'un des leurs. Sages, ils savent équilibrer les forces et faire des concessions. A eux sept, ils partagent le pouvoir suprême. La loi leur impose de prendre les décisions en étant au moins cinq en accord. Certains sont de machiavéliques stratèges, d'autres de fervents utopistes... Iraïn Gazel, le doyen, semble comme coupé du monde et vit dans les souvenirs de son enfance. Yankar Cascatelle est un fervent traditionaliste qui ne se réfère qu'aux leçons du passé, alors que la gironde Mazda Eroll prône une conversion sociale systémique... Le conseil est quand même plus réactionnaire qu'innovateur, mais il tire une vraie intelligence de la confrontation de ses diversités et des perpétuels rapports de force instaurés. Qu'on ne se méprenne pas : les débats sont solennels, ralents par d'interminables phrases rituelles, et les Révérés incarnent le pouvoir. Tous, à leur vue, s'agenouillent et espèrent avoir l'honneur d'embrasser le diamant qu'ils portent à la main gauche. Ils sont le pouvoir, isolés dans

leur tour d'ivoire, épisés par leurs charges et — pour certains — minés par les doutes.

LES NOUVELLES DES MISSIONS

Régulièrement les prôneurs en mission dans les autres Marches, parfois dans les Abords, viennent rendre compte aux sept Révérés des problèmes rencontrés, des indices qui pourraient sous-entendre de nouvelles problématiques, bref, de l'atmosphère ressentie. Les Révérés n'hésitent pas à longuement interroger les missionnaires sur la vie des Phéniciens, leurs mœurs, et insistent souvent sur un détail a priori insignifiant. Les interrogations des Révérés, leurs visions personnelles du combat entre les Ténèbres et la Lumière se révèlent et se confrontent jusqu'ici.

L'AUDIENCE SACRÉE

La salle de l'Audience Sacrée est un long couloir, large d'une dizaine de mètres mais haut d'une vingtaine. On s'y avance, après avoir poussé la lourde et immense porte, impressionné par l'écho de ses propres pas et par la magnificence des ornements. Le fond de la pièce est une verrière multicolore qui laisse entrevoir l'une des statues-logis. Devant, une haute chaire culmine à une quinzaine de mètres. L'Audience peut commencer : Le Révérez est là-haut, solennel. N'importe quel Phénicien peut oser quémander l'audience sacrée. Tous doivent pouvoir s'exprimer si Phénice est en péril, mais rares sont ceux qui prétendent déranger l'un des Révérés. Des années se sont écoulées sans qu'aucune audience n'ait eu lieu, et pourtant, pour qui s'en souvient, l'audience sacrée peut être une ultime carte à jouer... au risque de subir un terrible anathème.

LE PANTHÉON

La mort n'emporte pas les prôneurs comme les autres hommes : du moins le rituel est-il différent. Si dans Phénice, les corps sont abandonnés au passeur qui les jette dans le magma après qu'un prôneur en ait libéré l'âme et repris le cristal, dans la Marche des Lumières, un oiseau s'envole avec l'esprit du défunt, avant que son corps n'exécute la même course que le Fondateur du stallite, qui s'est jeté dans le cratère. Il existe néanmoins un mausolée, dans les hauteurs du bâtiment des Chaires — une pièce sobre et gorgée de lumière, d'où s'évadent les oiseaux et les âmes. L'enveloppe charnelle du prôneur réside ici trois jours durant, parmi les statues des grands hommes du stallite, sculptées depuis leur lit de mort, ou de mémoire, par les plus habiles forgeurs d'images.

L'INCARNATION

DE SOLAAR

Solaar, un jour, doit se réincarner, ici à Phénice, pour définitivement éradiquer les Ténèbres, pour fondre tel un raz-de-marée sur l'Obscur et pour pourfendre la croûte fuligineuse de nuages. Les prôneurs, et bien des Phéniciens, vivent en attente de ce jour. Les astrologues, les pythies, les lavomanciens sont sans cesse soumis à la question. On guette les rêves et les transes, les signes et les hommes. Peut-être est-il né, peut-être l'Elu vit déjà parmi nous. Les Révérés semblent en tout cas à l'écoute...

LE MYTHE

DU GRAND PRÔNEUR

Les sept Révérés sont-ils subordonnés à un grand prôneur, détenteur d'un pouvoir suprême et d'une vérité ultime ? N'est-ce là qu'une légende populaire, l'incarnation pour les Phéniciens de ce qu'ailleurs on nommerait destin ? Dans la Première Marche, qui n'a jamais entendu dire que la mort du grand prôneur s'accompagnait d'une catastrophe ? Les Révérés, bien sûr, ignorent ces racontars. Les autres prôneurs semblent toujours plus réservés : comment expliquer autrement ces décisions dont la logique leur échappe ?

Statut 4
• PRESTANCE 3 / Séduire 5, Influencer 5, Impressionner 2
• HARGNE 1
• AGILITÉ 2
• FORCE 2
• RÉSISTANCE 2 / Endurer, Régénérer, Contrôler
• SENS 3 / Observer 5
• TREMPE 2 / Motiver 5
- COMMUNICATION 3 / Empathie 5
- ÉRUDITION 4 / Coutumes prôneurs 5, Légendes 4, Lettres 5, Religion 5
- TECHNIQUES 1
- SURVIE 2 / Insectes 6
- RELATIONS 4 / Les chaires 6, les statues logis 4, la galerie de l'héritage 4, la cité interdite 4, Srilan Vérité 1, Ernst Spin 3, Aegir Trön 3, Masther Maël 4, Masther Viarken 2
- ARTS MARTIAUX 1

LA SALLE DES LUCILLES

Non loin de la salle des chaires, une alvéole cristalline sert de conciliabule officieux aux Révérés, qui y donnent parfois des audiences

AGLIKA SYLTHAR, conseillère de haut vol

Elégante petite brune aux gestes doux et calculés, Aglika Syltar est la prôneuse attachée aux ruches de la salle des lucilles. À trente-cinq ans, elle est peu à peu devenue la confidente autant que la conseillère de certains Révérés. Avec des petites histoires, des contes, parfois des anecdotes, elle oriente avec justesse et simplicité le conseil. Son influence ne doit pas être sous-estimée.

LA CITÉ INTERDITE

La Cité Interdite est comme une couronne posée sur le cratère. Son architecture de verre et de vitraux borde l'arête du cratère, à l'extérieur et à l'intérieur (là, les bâtiments reposent sur de solides échafaudages et des ancrages). Pour tous les habitants de Phénice, la Cité Interdite est un lieu mythique. En théorie, seuls les prôneurs et les Meilleurs y ont accès, et les visiteurs n'appartenant pas à cette caste sont tenus

amicales. Le lieu est propice à la méditation, à la réflexion et même à l'enchantement. Les fenêtres laissent voir une vision grandiose de Phénice et de son horizon ombragé. À l'in-

terior, des ruches bourdonnent et fascinent les sages. Des centaines de lucilles volent dans une sarabande luminescente qui ravit les prôneurs, autant que les fleurs râssissimes où elles butinent — et que le miel âpre et sacré qu'elles produisent.

RAVI LARZUL, prophète

Il traîne dans les ruelles les plus reculées et sur les parvis les plus ensoleillés : Ravi Larzul guette l'Élu, Solaar lui-même, ou du moins sa réincarnation. Il scrute, interprète les signes, et se laisse conter les réputations des uns et des autres. Ses pas sont guidés par sa propre quête pour la compréhension des hommes et son incessant voyage a fini par lui dicter sa philosophie. Jamais Ravi n'intervient dans le cours des vies qu'il croise, jamais sa parole ne prête à conséquence. Il se plaît à résumer ses actes par cette parabole : « jamais je ne jette quelque chose : je le laisse choir ».

Statut 1

• PRESTANCE 1
• HARGNE 1
• AGILITÉ 1 / Grimper 4, Camoufler 4
• FORCE 2
• RÉSISTANCE 2 / Endurer 6
• SENS 4 / Observer 6, S'orienter 4, Surveiller 4
• TREMPE 3 / Surmonter 4, Résister 4
- COMMUNICATION 2 / Marchandage 3, Empathie 4
- ÉRUDITION 3 / Coutumes fouineurs 3, bâisseurs 3, nourrisseurs 3, Légendes 6, Religion 4
- TECHNIQUES 1
- SURVIE 3 / Stallite 5
- RELATIONS 3
- ARTS MARTIAUX 1

infinie et à son aveuglante clarté. Une fois passé l'un des accès sacrés qui seuls permettent de pénétrer au sein de la Cité Interdite, le prôneur est toujours saisi par la même crainte et par le même vertige, le souffle coupé par l'incroyable beauté du spectacle qui s'offre à ses yeux engourdis par le froid et l'effort. Battue par de violentes rafales de vents glacés, la Cité Interdite dévoile à son regard ses ineffables beautés. Les prôneurs expliquent souvent que même après trente ans de visite quotidienne, l'impression est toujours la même : le gigantisme du cratère, l'incroyable puissance des forces qui s'y meuvent, à plus de cent mètres en contrebas, le beauté presque

surnaturelle des constructions de verre qui bordent son arête et la prodigieuse structure du Palais Suspendu, légère et aérienne, fait souvent venir les larmes aux yeux. Conscients du caractère éminemment sacré de ce site, symbole à lui seul du stallite tout entier, de son histoire et de son identité, les habitants de Phénice le révèrent tel un lieu saint et inaccessible aux beautés fantasmées, un lieu à la beauté presque cruelle qu'ils n'auront jamais, dans leur grande majorité, le loisir de contempler ne serait-ce qu'une seule fois.

LE CERCLE DE FEU

Une ultime muraille se dresse près du cratère, bloquant l'accès à la Cité Interdite. Plus symbolique que défensive, son accès n'en reste pas moins limité : il s'agit d'une barrière de verre et de vitraux colorés, percée de douze entrées sévèrement gardées par des gardiens du feu appartenant au Corps d'élite des Phalanges Basaltiques. Des éclats de verre tranchants comme le fil d'un rasoir ont été érigés pour quiconque voudrait escalader la barrière et passer de l'autre côté — un crime très rare, passible de bannissement. Derrière, le Cercle de Feu proprement dit est un long chemin circulaire bordé de bâtiments sacrés accrochés à flanc de falaise, qui fait le tour de tout le cratère. Il faut plus d'une heure, en marchant lentement, pour en faire le tour complet. Le chemin principal, sur lequel peuvent tenir près de cinq hommes de front, est entièrement pavé et décoré de fresques figurant des scènes de la création du stallite. Une rambarde de sécurité a été érigée entre la route et le cratère, pour éviter les accidents malencontreux. Même si la lave n'affleure pas à la surface du cratère, toute chute peut être considérée comme mortelle, dans la mesure où les flancs du cratère n'offrent aucune prise. Le malheureux qui perdrat l'équilibre glisserait inexorablement sur les pentes rocheuses du volcan, avant d'être précipité dans le vide au moment où ces dernières tombent à pic — au bout d'une cinquantaine de mètres de dénivelé. Certains prêtres ont coutume de faire douze fois le tour du volcan en une journée. Ces longues marches symboliques, chargées de signification, sont appelées « errances lumineuses ». Elles sont censées vider l'esprit des marcheurs et leur apporter réflexion et sérénité.

LA MAISON DES VŒUX

NOMBREUSES sont les bâties suspendues au-dessus de la gueule du volcan, accrochées à flanc de falaise et occasionnellement habitées par des prêtres qui ne s'en servent la plupart du temps que comme lieux de méditation, de retraite ou d'observation. Délicates constructions d'acier, de verre et de fer, ces étranges maisons suspendues forcent l'admiration des observateurs, mais n'offrent pas toutes les garanties de sécurité que l'on pourrait attendre d'elles. Il est arrivé par le passé que certaines de ces constructions se détachent en partie ou en intégralité et viennent s'abîmer dans le lac de lave qui dort au fond du cratère, emportant avec elles leurs malheureux locataires. Des pierres basaltiques ont été érigées à l'endroit où ces catastrophes se sont produites, rendant hommage aux malheureux disparus. Il est certain que si une éruption majeure venait à ébranler le volcan, ces constructions et leurs éventuels habitants seraient les premiers à en pâtir — d'où l'atmosphère étrange qui y règne parfois, mélange de fatalisme, de mysticisme et d'exaltation (on murmure que certains prêtres restent plusieurs années entières en ces lieux dans l'espoir de devenir les martyrs du stallite — les enfants du volcan) même si de tels comportements sont rarement observés en pratique. La Maison des Vœux est l'une des bâties les plus réputées. On prétend qu'il suffit de jeter un objet du haut de son toit en terrasse pour voir s'accomplir ses vœux. La qualité de réalisation du vœu étant proportionnelle à la valeur de l'objet en question, il est assez difficile de vérifier la véracité de cette légende.

LE CLOITRE DE VELOURS

Accolé au Cercle de Feu, ce bâtiment vaguement gothique surprend par ses proportions aériennes et compliquées. Il abrite un centre d'enseignement réservé aux jeunes filles destinées aux plus hautes fonctions parmi les prêtres. L'enseignement en lui-même s'étale sur cinq ans mais contrairement aux hommes, les élèves ont rarement accès aux cours par la suite. En théorie, l'homme et la femme sont égaux dans la religion phénicienne. On peut donc s'étonner d'une discrimination sexuelle dans les structures d'enseignement destinées aux futurs prêtres. En pratique, il faut comprendre qu'une certaine ségrégation persiste dans les couches les plus hautes du clergé phénicien. Tourné vers

la méditation, la réflexion et l'étude approfondie des textes sacrés, l'enseignement réservé aux femmes est plus théorique que pratique. Dirigé par la Mather Supérieure Adriana, le Cloître de Velours tire son nom (d'après la légende) de l'ambiance feutrée et faussement tranquille qui y règne. Les Mathers chargées de l'enseignement des novices sont réputées pour leur sévérité inflexible, et les élèves sont cloisonnées pendant quatre ans, ne sortant de la Cité Interdite qu'au cours de leur cinquième année (encore n'est-ce que rarement).

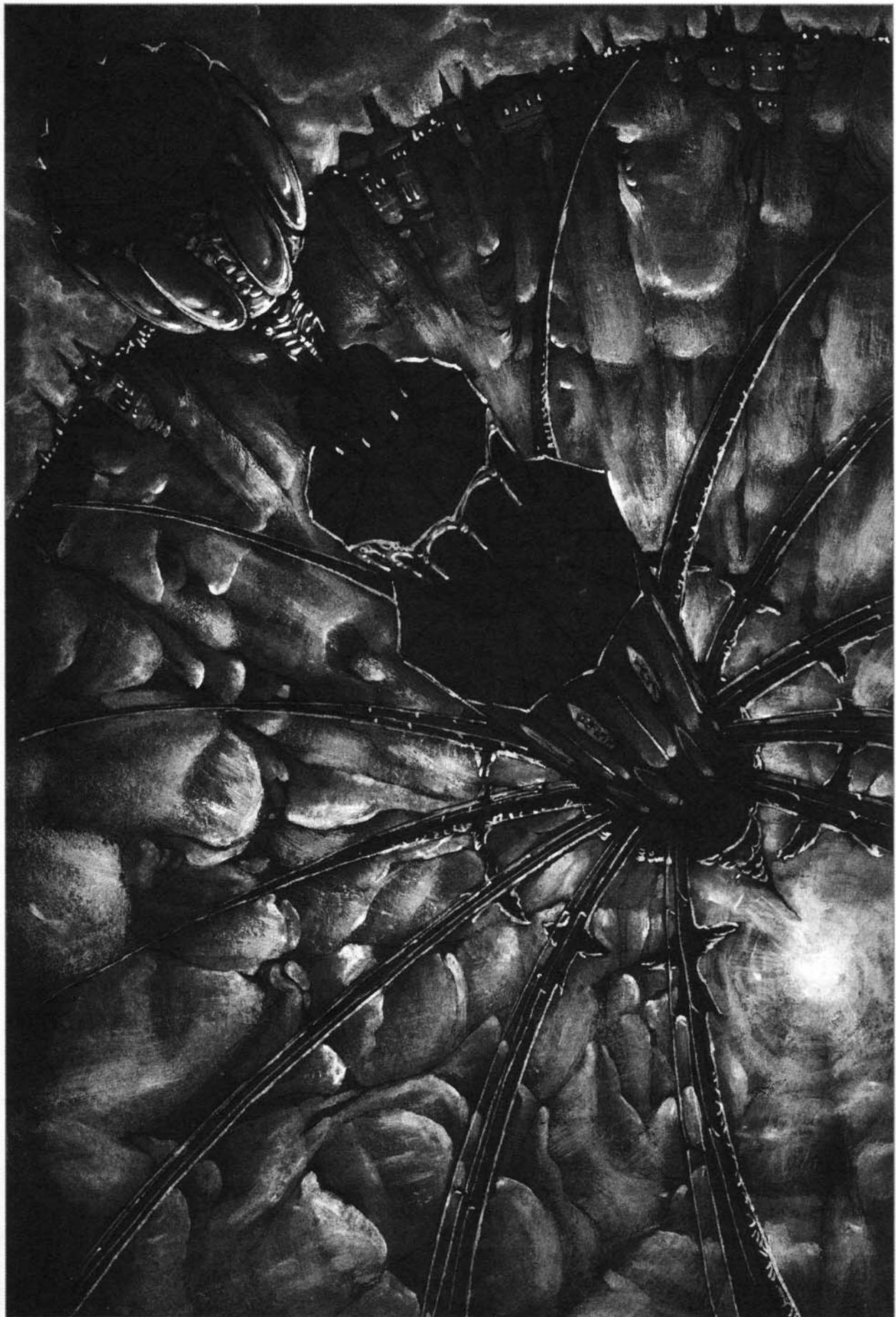
LES PHALANGES BASALTIQUES

Ce corps de gardiens du feu est constitué de guerriers d'élite triés sur le volet. Leur seul rôle est pourtant plus un rôle de prestige qu'autre chose : les Phalanges Basaltiques sont simplement chargés de garder les douze portes qui mènent à la Cité Interdite, afin que nul (à part les prêtres) n'en vienne troubler la tranquillité. Les Phalanges Basaltiques sont des guerriers imperturbables, rompus aux techniques de combat les plus efficaces. Ils sont tenus de garder le silence et l'immobilité et font preuve en toutes circonstances d'un sérieux imperturbable. De mémoire de phénicien, on a rarement vu un gardien lever son arme contre un intrus. Par contre, certains fouineurs et certains étudiants ont déjà tenté des intrusions nocturnes alors qu'ils se trouvaient probablement sous l'emprise de l'alcool de rue. Leur expédition s'est mal terminée, et les intrus ont été retrouvés au petit matin, un carreau d'arbalète fiché dans le dos. Il faut savoir que les Phalanges Basaltiques ont le droit de tirer à vue sur tous les visiteurs non autorisés.

LES DOUZE PONTS LUMINEUX

Ces magnifiques édifices font partie des plus étonnantes créations architecturales de Phénice. Leurs armatures sont composées de fer et sont ornées de cristaux aux couleurs chatoyantes et variées (à peu de choses près, les couleurs de l'arc-en-ciel, en plus précises). Ces structures légères et aériennes s'élancent fièrement vers le ciel et se rejoi-

LA MARCHE DES LUMIÈRES



gnent au-dessus du centre théorique du cratère pour former le Palais Suspended. Les historiens de la ville se perdent en conjectures sur la façon dont les premiers Phéniciens s'y sont pris pour réaliser de telles merveilles, car les plans de l'édifice, sorte de pieuvre étincelante pourvue de douze tentacules et coiffant le volcan telle une couronne étincelante, se sont perdus dans l'incendie du mémorial. La plupart estiment cependant que les premiers colons ont tendu de grands ponts de cordage entre les bords du cratère et y ont installé des sortes d'échafaudages mobiles avant de commencer la construction proprement dite — laquelle s'est sans doute étalée, si l'on en croit les rapports de l'époque, sur plus de vingt ans. Chaque pont mesure environ deux cent cinquante mètres de long et est soutenue par de longs arcs-boutants fichés dans les pentes du volcan. La prouesse technologique reste si extraordinaire que les spécialistes en question estiment que des reminiscences des technologies de l'Avant ont été utilisées dans leur construction. Les ponts eux-mêmes sont terriblement étroits, et seuls deux filins métalliques tendus de part et d'autre empêchent ceux qui l'empruntent de tomber à la renverse. Mais pour un individu sujet au vertige, parvenir jusqu'au Palais Suspended relève pratiquement de l'impossible.

LE PALAIS SUSPENDU

Les prêneurs et les Séminaristes se rendent souvent au Palais Suspended pour s'y ressourcer, mettre leur foi à l'épreuve ou tout simplement méditer. Il s'agit d'une construction de métal dodécagonale haute de trois étages, large d'une vingtaine de mètres, percée de douze portes communiquant chacune avec un pont, et d'autant de meurtrières garnies de minces vitraux. Le plancher est fait de fer, soutenu par une armature de verre croisée : quiconque baisse les yeux vers le sol voit la gueule du volcan s'ouvrir « sous » lui à plusieurs dizaines de mètres en contrebas. Le Palais en lui-même est quasiment vide. Un escalier central, en colimaçon, trône en son centre. Il mène au niveau supérieur, un étage aussi vide que le premier, mais ne possédant pas de murs. À cette hauteur, la température est très froide, et le second niveau est souvent battu par des vents glacés. Certains prêneurs aiment à rester plusieurs jours sans manger et torse nu, afin de mortifier leur chair et d'entrer en communion avec l'esprit des fondateurs de la cité — ou de Solaar.

LE FARAH

Le pilier central qui part du deuxième étage du Palais Central traverse le troisième niveau et s'élève vers le ciel comme un vibrant symbole de lumière. Equipé d'une série de douze miroirs polis actionnés par un sys-

tème complexe de poulies et de leviers, le FaRaha de Phénice est certainement le plus grand de la Roke — il est en tout cas incontestablement le plus haut. Réflétant la lumière qui tombe sur le stallite, ces miroirs font office de phares et de projecteurs. Ils sont théoriquement capables, grâce au jeu des réfractions et des dizaines de loupes amovibles qui leur sont adjointes, d'éclairer n'importe quel point du stallite avec une précision d'une vingtaine de mètres. En pratique cependant, cette spécificité est très rarement utilisée, et les miroirs placés en corolle se contentent de réfléchir la lumière vers le ciel, en un faisceau rectiligne et vertical. La construction du FaRaha date d'une centaine d'années et a été inspirée par les récits de plusieurs marcheurs étrangers. Censé neutraliser tout intrus pénétrant dans l'enceinte de la ville, le rayon reste cependant relativement inefficace à l'échelle de cette gigantesque cité qu'est Phénice, et reste rarement utilisé en dehors des cérémonies. La lumière du FaRaha est également visible à des dizaines de kilomètres à la ronde pour les voyageurs approchant de l'île — un point de lumière étincelant dans l'obscurité d'un paysage désolé. Trois gardiens du feu se relaient pour veiller au bon fonctionnement du système, et c'est le commandore Srilan Vérité qui décide où et quand le rayon est braqué. Ces quatre hommes connaissent parfaitement le stallite.

LA COULÉE SPIRITUELLE

La montée en est rude, et s'apparente pour les plus âgés à un véritable exploit sportif. La descente en est ardue, tant on dérape facilement sur le sol rocheux. La Coulée Spirituelle rappelle à tous qu'on est ici sur un volcan : c'est comme si tout un pan de la ville venait d'être emporté, laissant sur les abords de la coulée une coupure nette et sans bavure. C'est à cette sensation de sauvagerie que sont conviés plusieurs fois l'an les Phéniciens à l'occasion des cérémonies religieuses.

LA POLÉMIQUE

La Coulée Spirituelle — et c'est de notoriété publique — est au cœur d'une vive polémique depuis plusieurs années. Ce ter-

ritoire vierge, alors que le stallite est surpeuplé et le sera plus encore dans les années qui viennent, agace, et résonne à l'esprit de nombreux habitants comme une provocation. Les nourrisseurs, les premiers, réclament une quatrième coulée pour pouvoir non seulement nourrir la ville, mais aussi anticiper les disettes. Les bâtisseurs, ensuite, auraient dans leurs cartons de nouveaux projets — plus dignes d'intérêt que l'achèvement de la Première Marche. Les inventeurs ont même imaginé un funiculaire dont la modernité conquiert de nombreux habitants. Les gardiens du feu, enfin, alors qu'ils ne sont pas prompts à contredire les prêneurs, fustigent cette plaie qu'il faut sans cesse surveiller, cet accès trop facile aux hauts quartiers. Tout juste s'ils ne rejoignent pas les inventeurs dans leur projet de train : voilà qui augmenterait leur rapi-

dité d'intervention... Les prêneurs ne sont pas insensibles à ces arguments, mais ils désapprouvent la désaffection envers les dogmes que la coulée symbolise. Ils fustigent aussi ce pragmatisme de plus en plus opposé à la foi, et ils croient aux vertus des grands rassemblements qu'autorise la Coulée Spirituelle.

LES PARDONS

La coulée est un lieu d'offrandes spontanées : de la Grande Muraille au niveau de l'Âtre, elle est encombrée de petits objets déposés là au nom de superstitions dont l'origine se perd dans la nuit des temps. Les mères de famille sont nombreuses à ap-

ANIRA KEVER, gardien de la Coulée Spirituelle

Après avoir assuré un sévère contrôle toute la journée, les gardiens du feu dressent chaque nuit une barricade dans la coulée pour prolonger les Remparts qui délimitent la Grande Marche. Au-delà, la surveillance se fait spontanément depuis l'Âtre lui-même. Anira Kever rejoint chaque nuit cette défense précaire, pour subir les quolibets de jeunes fouineurs haineux. La tension est permanente, et la situation explosive, presque incontrôlable. Le moindre événement semble pouvoir mettre le feu aux poudres... C'est pourquoi Anira n'hésite pas à régulièrement donner l'exemple en rossant l'un des provocateurs.

- PRESTANCE 3 / Séduire 3
- HARGNE 1
- AGILITÉ 4
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 3, Contrôler 5
- SENS 4 / Observer 5
- TREMPE 2

- COMMUNICATION 1 / Marchandise 3, Empathie 5
- ÉRUDITION 2 / Coutumes fouineurs 4, coutumes bâtisseurs 3, Légendes 3
- TECHNIQUES 4 / Métal 5, Pierre 6, Verre 2, Huiles 2,
- SURVIE 2 / Rats 3, Oiseaux 3, Stallite 2
- RELATIONS 3 / coulée spirituelle 3, les échaudages 3, Ethera 4
- ARTS MARTIAUX 1

thartique. On lui doit aussi de jolies « haines » en torchis, que les Phéniciens enflamment les nuits de pleine lune. Felipe, jeune idéaliste qui se veut artiste, croit qu'elles disparaissent ainsi. Ses clients vont plutôt aux gémomies leurs ennemis ainsi représentés.

FELIPE PARIS, artiste et confident

La boutique est branlante, faite de quelques pierres ajustées sans mortier et d'une tôle rouillée, entourée d'un parterre multicolore de « soucis ». Ici, on fabrique des « remords ». Felipe Paris écoute les doléances, les douleurs de ses clients, et les interprète contre paiement en une sculpture

Statut 1

- PRESTANCE 2 / Impressionner 3
- HARGNE 3 / Agresser 5
- AGILITÉ 3 / Grimper 3, Camoufler 4, Esquiver 4
- FORCE 3 / • Forcer 4, Porter 3, Lancer 6
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 3, Contrôler 2
- SENS 2 / Observer 2, S'orienter 2, Surveiller 5
- TREMPE 2 / Surmonter 2, Motiver 1, Résister 3

- COMMUNICATION 2 / Baratin 2, Marchandise 1, Empathie 1
- ÉRUDITION 1 / Coutumes fouineurs 3
- TECHNIQUES 1
- SURVIE 2 / Rats 3, Chien 4, Stallite 2
- la coulée spirituelle 5, Vlad Condor 1
- ARTS MARTIAUX 4 / balance 5, falchion 3, arc 3

porter leurs « soucis » — des pierres prélevées sur les lieux de leurs inquiétudes ou des fragments d'objets dérobés aux enfants ou maris concernés. Ils sont ensuite enrubbannés dans une étoffe de couleur vive. Les vieux déposent plus facilement des « pardons », des petits visages en glaise molle où sont disposés pêle-mêle les yeux, la bouche, les oreilles et le nez dans une composition plus ou moins abstraite. Libre aux anciens de venir les remodeler à volonté. On trouve aussi des « peurs », dessinées au charbon ou à la craie sur des pierres, qu'on jette au loin dans la coulée... et sur les bannis lors de leur expulsion rituelle et annuelle.

LA GALERIE DU SOUVENIR

La Marche des Lumières forme une couronne qui ceint le cratère sur lequel s'est bâti Phénice. Centre religieux et politique du stallite, c'est là que les élites siègent et que les prôneurs s'affairent à maintenir la cohésion de la population. Si les arcanes du pouvoir des prôneurs sont inaccessibles pour le Phénicien moyen, la Galerie du Souvenir est un des rares endroits de la Marche des Lumières où les différentes castes peuvent se côtoyer. Conçue comme un monument hagiographique dédié aux grandes heures de Phénice, la Galerie du Souvenir sert autant à démontrer le pouvoir des prôneurs qu'à servir de lieu de rencontres. Ainsi, sous les arcades en ogive de cette large coursive courant autour de la Marche, tout un pan de la politique phénicienne se dessine dans un couloir.

LE DÉAMBULATOIRE

Grâce à la Galerie du Souvenir, il est possible de faire le tour de la Marche des Lumières sans s'aventurer dans le dédale de ses cours intérieures. Cette promenade est un des trésors artistiques du stallite alors qu'il est difficile de compter le nombre de vitraux qui forment les parois du déambulatoire. Icônes religieuses, fresques héroïques, allégories et compositions ésotériques forment ainsi un ensemble qui décompose la lumière de manière surprenante. C'est ici que les prôneurs viennent discuter philosophie, que les bâtisseurs du Plan viennent intriguer pour obtenir quelque concession, que les carrières reçoivent un coup de pouce, pour ne citer que les rencontres les moins officieuses.

SIEUR GYL OTORYN, bâtisseur intrigant

La Galerie du Souvenir accueille souvent des bâtisseurs et nourrisseurs à l'influence reconnue. Leur présence dans la Marche des Lumières n'est pas seulement le reflet d'une préoccupation spirituelle mais a souvent un rapport étroit avec leurs affaires. Le Sieur Otoryn fait partie de ces riches individus qui courrent le déambulatoire dans l'espoir d'y rencontrer quelque dignitaire de la Marche afin d'obtenir des faveurs, au prix de longues discussions sur le salut de l'âme des Phéniciens et leur volonté de toujours œuvrer pour la communauté. La méthode semble payante puisque l'entreprise de maçonnerie du sieur Otoryn est l'une des plus riches de Phénice. Obséquieux mais calculateur, Otoryn a réussi à se constituer tout un carnet de contacts qui pourraient favoriser son ascension — qu'il voit déjà irrésistible — au Conseil des Confréries.

- Statut : 5**
- PRESTANCE 2 / Séduire 1, Influencer 5
 - HARGNE 2 / Agresser 3
 - AGILITÉ 1
 - FORCE 2
 - RÉSISTANCE 3
 - SENS 2 / Observer 4
 - TREMPE 3 / Motiver 2, Résister 4
- COMMUNICATION 3 / Baratin 4, Eloquence 2, Marchandise 6, Empathie 1
- ÉRUDITION 2 / Coutumes Bâtisseurs 6, Coutumes Prôneurs 4, Lettres 1, Intendance 5, Religion 1
- TECHNIQUES 3 / Métal 3, Pierre 4
- SURVIE 2
- RELATIONS 3 / Artisans 6, Trouées 4, Galerie de l'Héritage 3, Écharpes Rouges 3, Masther Maël 2
- ARTS MARTIAUX 2 / Poignard Courbé 2, Lançat 2

MASTHER MAËL, érudit

Maël est un prôneur retraité qui se consacre à la direction d'un cours de philosophie qu'il donne plusieurs fois par semaine sur les balcons de la galerie. L'esprit toujours vif malgré sa paralysie, Maël se fait porter jusqu'au balcon dans une chaise à porteurs où il prodigue ses cours tenant en haleine son auditoire. Non content d'être un puits de science, Maël est un joueur dans l'âme. En effet, sa rivalité avec Masther Halter est bien connue et quelques observateurs attentifs aiment à compter les points des accrochages entre les protégés des deux vieillards, semblables en tous points mais rivaux depuis trente ans.

Statut : 4

- PRESTANCE 4 / Séduire 2, Influencer 5
 - HARGNE 2
 - AGILITÉ 1
 - FORCE 1
 - RÉSISTANCE 2
 - SENS 3 / Observer 6, Surveiller 4
 - TREMPE 4 / Motiver 5, Résister 5
- COMMUNICATION 3 / Eloquence 5
- ÉRUDITION 4 / Coutumes Prôneurs 6, Légendes 2, Lettres 5, Religion 6, L'Avant 3
- TECHNIQUES 2
- SURVIE 1
- RELATIONS 3 / Galerie de l'Héritage 5, Chaires 5
- Masther Halter -3, Commandore Dantz 2
- ARTS MARTIAUX 1

LES BALCONS

La Galerie du Souvenir est ponctuellement ouverte par des portes à double battant donnant sur des balcons. Ces terrasses suspendues au-dessus de la Marche des Lumières offrent une vue inédite sur l'ensemble de Phénice, ce qui explique leur succès. Ainsi, alors que le déambulatoire est

FRATHER DOUGLAS, hagiographe

Loin des intrigues religieuses et politiques de la Marche des Lumières, Frather Douglas est un homme doux, parfois qualifié de naïf par ses coreligionnaires plus acerbés. Douglas ne s'intéresse pas à sa carrière : il préfère passer son temps entre la Bibliothèque et la Galerie du Souvenir. Sa passion est en effet d'écrire l'histoire sainte de Phénice. Cette œuvre ambitieuse l'amène ainsi à venir décrypter les vitraux du déambulatoire, mais aussi à partager son savoir encyclopédique avec qui veut bien l'entendre se perdre en digressions. Malheureusement, quiconque semble montrer un semblant d'intérêt se voit bientôt poursuivi par le prôneur bavard et fausser compagnie à Douglas est devenu un véritable exercice de style.

souvent grouillant de foule, les balcons offrent un cadre plus serein, d'autant plus qu'il est possible de s'isoler en fermant les portes. Les Balcons de la Galerie du Souvenir sont ainsi réputés pour accueillir des cercles de discussion très érudits mais aussi des réunions secrètes dont l'objet n'est connu que de quelques conspirateurs.

- Statut : 1**
- PRESTANCE 1
 - HARGNE 2 / Surprendre 3
 - AGILITÉ 2 / Camoufler 3
 - FORCE 2
 - RÉSISTANCE 2
 - SENS 3 / Observer 3, S'orienter 3
 - TREMPE 2 / Motiver 3
- COMMUNICATION 2 / Baratin 4, Eloquence 3
- ÉRUDITION 3 / Coutumes Prôneurs 5, Légendes 3, Lettres 4, Religion 4, L'Avant 1
- TECHNIQUES 2 / Bois 3, Champignons 3
- SURVIE 1
- RELATIONS 2 / Galerie de l'Héritage 4, Chaires 3
- ARTS MARTIAUX 1

LES COURS DES MASTHERS

Les Balcons de la Galerie du Souvenir sont connus pour accueillir des cercles de discussion où des érudits renommés viennent débattre avec des prêcheurs de sujets polémiques. Ces Cours sont nommés d'après le nom des sages qui mène les débats et se livrent à de véritables joutes ora-

toires avec leurs rivaux. Au-delà de l'exercice intellectuel et rhétorique, il semble que les prêcheurs qui dirigent un Cours soient de véritables éminences grises qui veillent à la carrière de leurs protégés. Ainsi, certains enjeux de pouvoir de Phénice ne seraient que le prolongement de rivalités entre maîtres de cours par élèves interposés.

LES MEILLEURS

Les Meilleurs sont quasiment une légende de Phénice. Seuls ceux qui ont accès à la Marche des Lumières peuvent se vanter de les avoir approchés mais la plupart des Phéniciens ne connaissent que leur imposante silhouette martiale, entr'aperçue, de loin, lors des cérémonies religieuses. Cantonnés dans la Marche des Lumières, les Meilleurs sont la garde d'élite du saint des saints de Phénice. Triés sur le volet, choisis parmi les plus valeureux gardiens du feu, soumis à un entraînement les poussant au delà des limites de l'endurance humaine, les Meilleurs forment un véritable ordre de moines guerriers. Défachés à la garde rapprochée des dignitaires prêcheurs ou assignés à la surveillance de lieux stratégiques, les Meilleurs interviennent rarement en dehors de la Marche des Lumières, sauf en cas de conflit. Le port noble, le regard dur, visiblement sûrs d'eux, caparaçonnés dans leurs armures d'apparat, les Meilleurs découragent bon nombre d'ennemis potentiels par leur seule présence.

**LE CHAPITRE
DES MEILLEURS**

Parmi l'architecture baroque de l'ensemble de la Marche des Lumières, le Chapitre des Meilleurs détonne par son dépouillement. Située près des rampes d'accès de la Marche, cette petite forteresse pourrait faire partie de l'Âtre et s'impose ici comme une sorte d'avertissement aux mal intentionnés. Une cour entourée d'une enceinte, des rares fenêtres en ogive dérobent au regard les activités discrètes de la garde d'élite des prêcheurs. Contrairement aux gardiens du feu, les

Meilleurs ne sont pas prompts aux ordres hurlés et au pas cadencé. Leur discipline est silencieuse et leurs déplacements sont feutrés. L'intérieur du bâtiment est interdit aux visiteurs, hormis quelques prêcheurs reçus dans une aile ouverte. Le reste du Chapitre est un véritable monastère régi par une règle très stricte dont la pureté et la bravoure sont les deux piliers. C'est là que les Meilleurs aiguisent leur foi et leur sens du combat. Ici, l'apparat n'est pas de mise et tous les Meilleurs revêtent une robe de bure à capuche pour montrer leur égalité devant la règle.

LA VOIE

Malgré leur faible nombre, les Meilleurs forment une véritable petite armée qui prend ses ordres directement auprès des prêcheurs. Comme tout corps d'élite, ces moines guerriers ont développé une mystique originale révélée aux seuls initiés. D'après ce qui a pu

**ALIJAH KRANK,
maître d'armes**

Krank est un individu d'une taille impressionnante dont l'apparence dégingandée est renforcée par un visage en lame de couteau souligné d'un collier de barbe austère et une robe noire à la coupe longiligne. Parangon du guerrier mystique, Krank a pour charge de parfaire l'art du combat à la fortépée parmi les Meilleurs. Malgré sa frèle silhouette, Krank maîtrise cette arme, signature des Meilleurs comme un prolongement de ses membres et son enseignement recèle une sagesse qui échapperait au combattant moyen. Les Meilleurs ne s'y trompent pas et Krank est fréquemment consulté en dehors de ses cours pour aiguiser l'esprit des aspirants du Chapitre.

transparaître des pratiques des Meilleurs, il semblerait que la règle impose des mortifications fréquentes destinées à purifier l'âme des Meilleurs. On dit aussi qu'un Meilleur ne doit son rang qu'à sa valeur et que celle-ci est régulièrement remise en question à l'occasion de duels d'honneur.

Statut 3

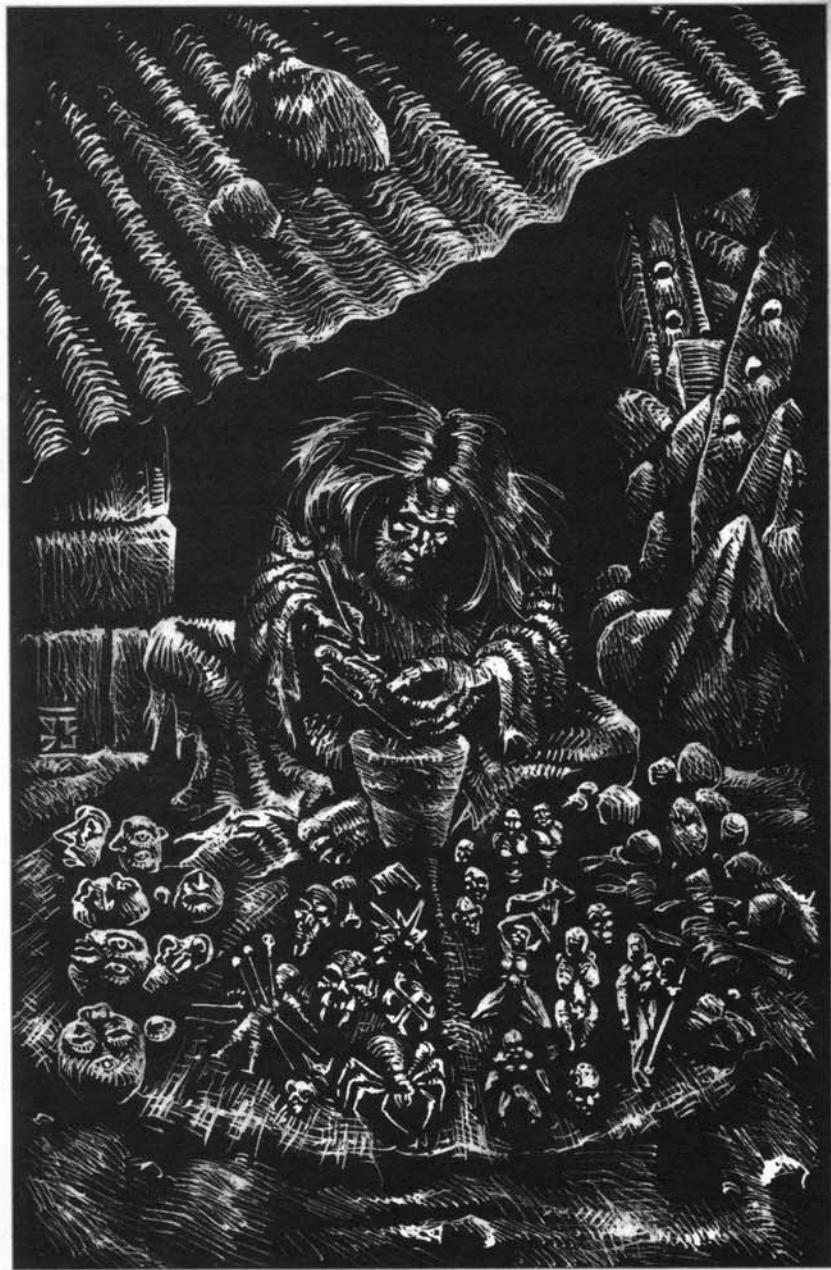
- PRESTANCE 3 / Influencer 1, Impressionner 2
- HARGNE 2 / Supporter 5, Surprendre 6
- AGILITÉ 2 / Esquiver 4
- FORCE 3
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 3, Contrôler 3
- SENS 2 / Observer 3, Surveiller 3
- TREMPE 4 / Surmonter 4, Motiver 3, Résister 4
- COMMUNICATION 2 / Eloquence 2
- ÉRUDITION 2 / Coutumes Gardiens du Feu 3, Coutumes Prêcheurs 3, Lettres 1, Religion 2
- TECHNIQUES 2 / Métal 3, Corps 2
- SURVIE 3 / Souterrains 3, Ruines 3, Glaces, Obscur 3
- RELATIONS / Chapitre des Meilleurs 4, Cité Interdite 3, Aegir Trôn 4
- ARTS MARTIAUX 4 / Fortépée 6, Fauchard 5, Fusil à vapeur 3

HYPERION AEGIR TRÖN, Chef de la Garde Foudroyante

Hyperion Trön est un individu massif qui quitte rarement son armure décorée de nombreux insignes d'honneur. Toujours entouré de deux fidèles Meilleurs, son rôle est de coordonner la défense de la Marche des Lumières et d'assurer la protection des prêneurs. Trön est ainsi l'un des plus hauts officiers de Phénice échappant à l'autorité de l'état-major de l'Âtre. Cette position exceptionnelle lui a attiré de nombreux ennemis politiques mais n'a pas empêché le valeureux Meilleur d'acquérir une grande influence. Véritable éminence grise, on murmure que le Conseil des Révérés lui est acquis et que ses interventions auraient déjà mis fin à des « querelles de chapelles ».

Statut : 5

- PRESTANCE 3 / Influencer 4, Impressionner 3
- HARGNE 2 / Supporter 4, Agresser 4
- AGILITÉ 2 / Esquiver 4
- FORCE 3 / Forcer 3
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 4, Contrôler 3
- SENS 2 / Observer 4, Surveiller 3
- TREMPE 3 / Surmonter 6, Motiver 6, Résister 5
- COMMUNICATION 2 / Eloquence 4
- ÉRUDITION 2 / Coutumes
- Gardiens du Feu 6, Coutumes
- Prêneurs 6, Lettres 2,
- Intendance 4, Religion 4
- TECHNIQUES 2
- SURVIE 3 / Souterrains 3,
- Ruines 3, Obscur 3
- RELATIONS 3 / Chapitre des Meilleurs 6, Cité Interdite 5, Galerie de l'Héritage 4, Alijah Krank 3
- ARTS MARTIAUX 3 / Fortépée 6, Balance 6



LES SANCTUAIRES

La Marche des Lumières est souvent assimilée au centre de pouvoir de Phénice mais elle reste avant tout son cœur spirituel. Ainsi, au-delà des majestueux temples, des monastères secrets et de la multitude de chapelles, la Marche des Lumières abrite des sanctuaires dédiés à la Lumière. Loin des cérémonies, des intrigues de la Marche des Lumières, ces lieux de recueillement sont très prisés par les prêneurs et quelques Phéniciens croyants.

LA VOLIERE SACRÉE

La Volière Sacrée est l'un des bâtiments les plus majestueux de Phénice. Chef-d'œuvre des maîtres verriers de la Grande Marche, cette construction élancée s'élève dans le ciel en une perspective vertigineuse où dômes, flèches et arcs se croisent en un véritable bijou scintillant de reflets. De tous les sanctuaires de la Marche des Lumières, la Volière est ainsi le plus apprécié pour son ambiance de sérénité et le sentiment d'élan qu'elle procure à ses visiteurs. En effet, une fois à

l'intérieur, c'est un autre monde qui s'offre au regard... Ingénieusement agencés en terrasses et belvédères, de nombreux vergers, bosquets et bassins accueillent les prôneurs en quête d'un lieu propice à la méditation. Tandis que les visiteurs flânen plongés dans leur réflexion ou discutant théologie, une quantité invraisemblable d'oiseaux se livre à un ballet dont les mystiques les plus tortueux essayent de tirer un sens occulte. Même les prôneurs les plus pragmatiques sortent de la Volière toujours plus confiants dans leur foi, sentant que les ombres de leur cœur ont été dissipées par les lumières de la Volière.

LA SALLE DES CRISTAUX

Chaque Phénicien reçoit à sa naissance un cristal qui est incrusté dans sa peau à l'occasion d'un rituel lorsqu'il atteint l'âge de treize ans. Signe de son appartenance à la vaste communauté du stallite, le cristal est un véritable symbole pour le Phénicien. Lorsqu'un Phénicien décède, son cristal lui est retiré pour être placé par les prôneurs dans la fameuse Salle des Cristaux. Lieu de recueillement et d'hommage aux disparus, la Salle des Cristaux est le sanctuaire le plus impressionnant. Construite en longue arche s'élargissant en arborescence, cette bâtie abrite tous les cristaux des ancêtres de Phénice. Incrustés dans les murs en figures symboliques, assemblés en structures fragiles, ils forment un ensemble miroitant qui rend compte de toutes les flammes de vie qui ont contribué à élever Phénice. En dehors des visites des familles et de l'activité discrète des prôneurs qui entretiennent les lieux, les gardiens du feu s'intéressent particulièrement à la Salle des cristaux. Leur motivation n'est pas religieuse mais plutôt pragmatique puisque les cristaux peuvent servir de base à un système primitif de recensement et d'archives. Il existe une grande annexe à la salle des Cristaux où les jeunes de Phénice sont réunis lors de leur majorité, c'est à dire à l'âge de 13 ans) pour entendre leur discours d'intronisation en tant que citoyen du stallite. Cette pièce est

FRATHER UDO, veneur mystique

Frather Udo est un prôneur d'un âge bien-tôt canonique, détaché des affaires bassement matérielles de ce monde. Sa silhouette voûtée et son doux visage rassurant sont connus de tous les habitués de la Volière et on dit qu'il n'a pas quitté son sanctuaire depuis des dizaines d'années. Ainsi, avant d'être touché par le feu spirituel du Phénix, Udo était un nourrisseur qui avait la charge d'entretenir la Volière. Touché par la grâce, il a compris un jour le message que traçaient les oiseaux dans les airs et il a décidé de renoncer à sa vie matérielle pour se consacrer au recueillement spirituel.

construite en un amphithéâtre de métal, majestueux et lumineux. Pour beaucoup de Phéniciens, c'est le seul endroit de cette marche qu'ils connaîtront de toute leur vie.

LES AVEUGLES

La cécité est un handicap grave dans l'environnement précaire de Phénice. Généralement, les aveugles sont exclus de la plupart des travaux et deviennent ainsi de lourdes charges pour leur famille. C'est compter sans le caractère sacré des aveugles. En effet, le culte du Phénix leur réserve un rôle sacré. Privés des lumières du ciel, ils sont, dit-on, sensibles à d'autres flammes et constituent

<i>Statut 1</i>
• PRESTANCE 2 / Influencer 1
• HARGNE 1
• AGILITÉ 2
• FORCE 3
• RÉSISTANCE 2
• SENS 3 / Observer 4, Surveiller 2
• TREMPE 2 / Surmonter 2, Motiver 3
- COMMUNICATION 2 / Empathie 4
- ÉRUDITION 2 / Coutumes Prôneurs 3, Coutumes
Nourrisseurs 2, Légendes 3, Religion 4, L'Avant 1
- TECHNIQUES 2 / Bois 2, Lumières 2
- SURVIE 3
- RELATIONS 2 / Sanctuaires 4
- ARTS MARTIAUX 1

des oracles efficaces ou d'habiles conseillers spirituels capables de « voir » dans les âmes. Du fait de cette fonction sacrée, il n'est pas rare d'en croiser aux abords des sanctuaires, prêts à prodiguer leurs éclairages sibyllins. Les aveugles sont les garants de la foi — ils sont ceux qui croient sans voir, et la plupart des Phéniciens les respectent pour cela.

FRATHER TAULAN, tailleur de cristaux

Taulan est un prôneur discret à l'air affairé peu porté sur les longues discussions. Souvent reclus dans les caves de la salle des cristaux, il reçoit des cristaux extraits des mines pour les tailler. Le résultat de son travail est ensuite destiné à être confié aux familles qui viennent d'avoir un enfant. Outre ce patient travail de taille et de polissage, Frère Taulan a la charge de réduire en poudre les cristaux des enfants morts en bas âge ou ceux des bannis. Considérés comme tabous ou maudits, ces cristaux doivent être dispersés dans le cratère. Certaines mauvaises langues affirment que cette poudre serait l'objet d'un trafic pour d'obscures raisons. Ceux qui ont posé la question au brave prôneur ont été les témoins d'une de ses très rares colères...

<i>Statut 1</i>
• PRESTANCE 1
• HARGNE 2
• AGILITÉ 2 / Camoufler 2
• FORCE 2
• RÉSISTANCE 3
• SENS 2 / Surveiller 2
• TREMPE 2
- COMMUNICATION 2 / Baratin 2, Empathie 1
- ÉRUDITION 3 / Coutumes Prôneurs 3, Lettres 2, Intendance 1, Religion 3
- TECHNIQUES 3 / Pierre 5, Verre 4
- SURVIE 2
- RELATIONS 2 / Sanctuaires 3, Palais de Justice 2, Coulée spirituelle 2
- ARTS MARTIAUX 1

LES STATUES-LOGIS

Plusieurs statues monumentales servent d'habitations aux prêneurs. Un immense visage de pierre, à l'aspect brut, pense à l'infini, à l'ombre d'une stèle enfoncée de travers dans le sol. Un bateau d'albâtre, de quartz et d'obsidienne est échoué près de deux immenses formes anthropomorphes : l'une, blanchâtre, est enchaînée à l'autre, teintée de jaïs.

L'ARCHE

Le bateau n'est jamais aussi beau que l'hiver. Les voiles translucides, les mâts d'albâtre sont recouverts de stalactites transparentes, et les enfants arrosent l'arche pour que l'eau souillée se cristallise en des formes évocatrices. L'alchimie entre l'eau gelée et les pierres vitrifiées rend la demeure sublime. La proue est une sirène enflammée, et la coque un enchevêtrement de hublots et de larges fenêtres. Le pont est le lieu de rencontres, de repas parfois pour les dizaines de familles ici logées.

LE TEMPS DE NUX

Le carême annuel, qui est une période d'abstinence notamment sexuelle pour tout Phénice, est à l'inverse un moment de fête sur le pont de l'Arche. On y déguste les premiers œufs arrivés avec le Souffle, et les coursives du bateau sont le décor de libations et d'ébats « purificateurs ».

Statut 2

- PRESTANCE 2 / Séduire 3, Influencer 3,
- HARGNE 2 / Supporter 3
- AGILITÉ 2
- FORCE 3
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 5
- SENS 3 / Observer 5
- TREMPE 2 / Surmonter 3, Motiver 5
- COMMUNICATION 2 / Eloquence 3, Marchandage 3, Empathie 2
- ÉRUDITION 3 / Coutumes prêneurs 3, Lettres 4, Intendance 3, Religion 3
- TECHNIQUES 1
- SURVIE 2
- RELATIONS 2 / statues logis 4, bibliothèque 4, les chaires 2
- ARTS MARTIAUX 1

ERNST SPIN, prêneur

Le secret de la vie : voilà l'étincelle que cherche sans repos Ernst Spin, l'un des prêneurs logés dans le visage. La vie, voilà ce qui refoulera les Ténèbres. Ses recherches s'orientent vers plusieurs pistes. Il possède des terrariums où s'ébattent des colonies d'insectes, des automates aussi et des planches anatomiques datées de 2043 isolant dans le cerveau humain les zones d'interactions psychiques. Force lui est de reconnaître qu'il ne comprend pas tout.

LA VOIE DU DIAMANT

La stèle est arrimée au sol dans une oblique effrayante. L'immeuble semble pencher dans le vide, au-dessus de la Barrière de Feu. Sur son fronton intérieur — dirigé vers le cratère —, la Voie du Diamant est écrite en lettres de feu. Vue lucide, juste résolution, parole vraie, travail attentionné, mémoire et contemplation : voici les chemins à suivre pour trouver la Voie. A l'intérieur, neuf étages chauffés, éclairés au gaz, contiennent de nombreux petits appartements, souvent réservés aux plus jeunes des prêneurs, aux choristes, dervhices et autres autochtones.

LE VISAGE

Dans le visage pensif aux yeux clos, les prêneurs vivent sans lumière. Ils doivent combattre les Ténèbres autour d'eux et en eux : c'est là le message méditatif qu'entendent les habitants de la statue. Ce sont les plus impressionnantes des prêneurs, tant les émanations de bonté sont chez eux perceptibles. Leurs rires, par exemple, sont d'une franchise et d'une spontanéité qui laissent percevoir une authentique limpideur de l'âme.

JUBÉ, père de famille

Les couples de prêneurs sont assez fréquents. Jubé partage ainsi avec sa compagne et deux jeunes enfants trois pièces dans une soute orientée à l'ouest. Les mœurs du couple sont plutôt libres, et leurs amants respectifs connus de l'autre. Les enfants s'amusent avec un couple de pies, qui ramènent chaque jour leur lot de petits objets brillants, que Jubé n'a de cesse de vouloir rendre... sans en connaître les propriétaires.

Statut 2

- PRESTANCE 1
- HARGNE 2
- AGILITÉ 2
- FORCE 2 / Porter 4
- RÉSISTANCE 4 / Endurer 4, Régénérer 3, Contrôler 5
- SENS 4 / Observer 5
- TREMPE 2
- COMMUNICATION 3 / Baratin 4, Performance 2, Eloquence 2, Marchandage 4, Empathie 2
- ÉRUDITION 4 / Légendes 3, Lettres 3, Intendance 4, Religion 3, L'Avant 4
- TECHNIQUES / Corps 6, Électricité 2, Antech 5
- SURVIE 2 / Insectes 5
- RELATIONS 3 / les statues logis 4, les chaires 2, la galerie de l'héritage 3, Aglika Sylthar 3
- ARTS MARTIAUX 1

LES ENCHAÎNÉS

Ces deux statues enchaînées symbolisent l'homme éternellement attaché à son ombre, représentée ici hérissee de pieux qui la transpercent. Dépourvue de membres, la statue de l'ombre est un poids que traîne l'autre bâtiment/sculpture. Ce dernier est plus une armure qu'un homme. Les pans de sa cuirasse sont des vitres qui laissent entrapercevoir de vastes et riches logis.

LE SYNDROME DU COCON

Les prêneurs s'aventurent rarement hors de leur Marche. Beaucoup connaissent Phénice de réputation, nombreux sont ceux qui imaginent les pires atrocités qui corrompent leur stallite et s'effraient rien qu'à l'idée d'un voyage jusqu'aux Échafaudages. Ils sont coupés des réalités : la nourriture leur tombe du ciel, et l'indolence les gagne souvent. Les compagnes, ou compagnons, des prêneurs ne sont pas astreints au travail. Des arts se développent ainsi, avec plus ou moins de talent. Cet homme, penché vers la Première Marche et qui y compte les arcs-en-ciel, vit-il au paradis ou dans l'inconscience ?

LES SECRETS

Phénice est une mosaïque riche de nuances... Grouillante de vie, bouillonnante d'activité, plusieurs vies ne suffiraient pas à en découvrir toutes les facettes.

Les pages qui suivent sont destinées à l'usage du meneur de jeu seul. Elles contiennent les rouages secrets du stallite éternel qui permettront au meneur de jeu de tisser des intrigues lourdes de secrets. Des influences occultes jusqu'aux vastes complots, les informations exposées livrées ici constituent les clefs de l'avenir de Phénice.

LES SECRETS DES ABORDS

LES MENDIANTS DE L'EXIL

Phénice, par l'intermédiaire des prêcheurs, n'a jamais reconnu officiellement la présence des exilés dans les Abords. Même si, en vertu des lois phéniciennes, un homme chassé du stallite a le droit à un équipement de survie alimentaire, rares sont ceux qui tenteront de rallier un autre stallite. Au fil des années, ces exilés se sont rassemblés en petits groupes pour tenter de survivre dans les Abords. Les conditions de vie sont extrêmement difficiles. Excepté la chasse, ces exilés sont souvent réduits à mendier. Les prêcheurs, respectueux de la vie, ont donc donné des consignes discrètes.

La nuit venue, des défenseurs jettent régulièrement des détritus par-dessus la grande muraille. On assiste alors à un curieux spectacle d'exilés décharnés venant prendre la nourriture d'une démarche craintive. Un pacte tacite s'est instauré entre défenseurs et exilés. Les premiers nourrissent les seconds. En échange, les exilés fournissent des informations sur les Abords, notamment sur les créatures qui rôdent aux alentours. Les chasseurs des coulées nourricières ont également recours aux exilés qui servent de rabatteurs en échange d'un morceau de gibier. Notons que les exilés vivant de la sorte sont peu nombreux, moins de trois cents selon les chasseurs. La plupart sont des individus décharnés, au teint maladif qui ont appris à se cacher, à s'enterrer pour échapper aux créatures des Ténèbres. Beaucoup ne survivent pas plus d'un ou deux ans à ce régime de danger et de mendicité. Quelques uns, ayant prouvé d'étonnantes facultés de survie, ont fini par devenir marcheur.

LES DÉSERTEURS

Comme les exilés, l'information concernant les déserteurs de l'armée phénicienne n'a jamais filtré en dehors de l'Atre et de la Marche des Lumières. Les prêcheurs considèrent officiellement comme mort les vigilants ayant succombé au syndrome de Syrte. De fait, la plupart décède mais ceux qui parviennent finalement à surmonter le syndrome rejoignent généralement les exilés. Les prêcheurs ont d'ailleurs exigé des coulées qu'elles interviennent discrètement avec leurs chasseurs pour ramener ces hommes à Phénice. On craint surtout une éventuelle contrebande de cristaux. Il existe également des déserteurs parfaitement conscients qui ont choisi de couper le cordon ombilical avec Phénice. À ce jour, le stallite n'a connu qu'un seul cas d'école : l'avant-poste d'Estarie, construit au sud-est de Phénice (à 10 km du stallite). Pour des raisons inexpliquées, les quinze vigilants affectés à cet avant-poste ont décidé un beau jour de ne plus rentrer à Phénice. L'Atre n'a pas voulu que l'affaire

devienne publique de peur de provoquer des mouvements de panique au sein de la population phénicienne : les avant-postes restent les garants de la sécurité du stallite. Le fortin d'Estarie est devenu une sorte de communauté vivant principalement de la chasse et d'un droit de passage exigé aux caravanes de lumière venant de Solaria. Car les quatre canons de l'avant-poste sont directement pointés sur l'un des chemins les plus empruntés par ces caravanes de lumière. Peu enclin à lancer des assauts coûteux, les caravanes de lumière acceptent de payer en livrant de la nourriture. L'affaire d'Estarie est un tabou au sein de l'Atre. Si un marcheur s'avise d'en parler une fois à l'intérieur de Phénice, on se charge de l'en dissuader. Quant aux déserteurs d'Estarie, ils n'obéissent qu'à Mardo, flambeau de l'armée phénicienne mais également écharpe pourpre...

LE VÉRITABLE GANT-NOIR

La légende évoquant ce personnage mystérieux a sa vérité : Gant-Noir est effectivement un blasonné opérant à partir du Fumant. Lorsque la locomotive est suffisamment éloignée de Phénice, il revêt ses habits d'assassin et disparaît dans les abords la nuit venue. Ses pairs sont incapables de le soupçonner : Louis de Rastagnac est un homme fortuné, d'une quarantaine d'années, réputé pour sa bonhomie et sa passion pour les arts. En réalité, Gant-Noir poursuit une vengeance transmise par son père et qu'il compte bien transmettre à son tour à sa fille unique. Gant-Noir ne frappe jamais au hasard. Si les meurtres des mineurs apparaissent sans fondement, ils le sont à plus d'un titre pour Louis de Rastagnac. En effet, ses parents, propriétaires d'une mine de charbon, furent sauvagement assaillis par des mineurs de l'époque sous l'emprise de l'alcool. On abusa de sa mère qui mourut de ses blessures et son père survécut de justesse. Malgré la sentence des tribunaux qui condamna les mineurs à l'exil, le père de Louis se résolut à venger son épouse en faisant payer les familles de ces miniers. Aujourd'hui, Gant-Noir perpétue cet terrible vengeance.

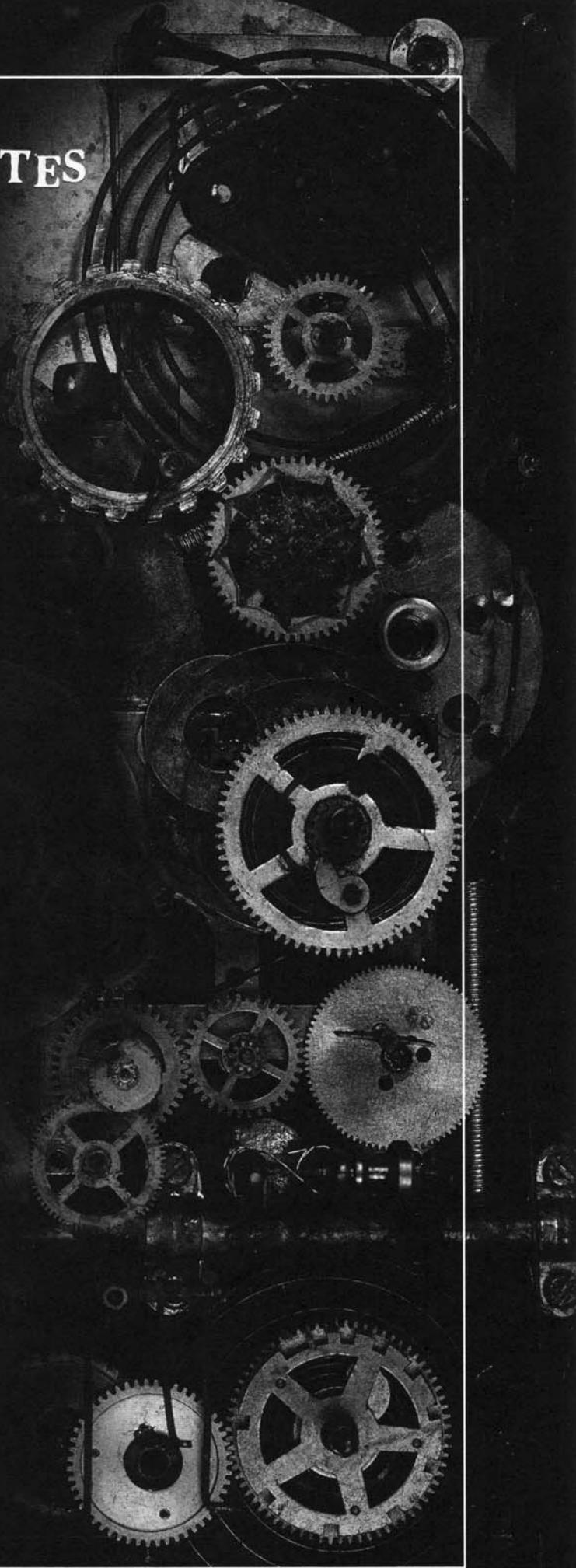
LES SECRETS DES HALTES

LA HANTISE DE PATHER GREGOR

Le rituel d'exposition mis en place par les prêcheurs vise en fait à tenter de révéler les individus corrompus par la darkessence. Cependant cette opération ne repose sur aucun pouvoir sinon celui de la foi et de l'empathie du prêcheur qui l'exécute. Or, pather Gregor n'est pas un croyant exemplaire ni un habile observateur... Il y a quelques mois, il a été mis en présence d'un réfugié malade amené par ses compagnons. La rencontre a bouleversé sa routine quasiment bureaucratique. Ses souvenirs, bien que très vagues, sont trop récurrents pour être ignorés, d'autant que Gregor commence à être hanté de cauchemars perturbants. Pather Gregor en est maintenant sûr : il a laissé entrer quelque chose dans Phénice — une ombre malfaisante qu'il retrouve dans ses rêves ! Ces derniers n'ont fait qu'accroître son angoisse et ses remords rétrospectifs, puisqu'il est maintenant persuadé que le mal s'étend par sa faute sur le stallite. Pour l'heure, le prêcheur tourmenté parcourt le Camp des Lamentations, cherche fébrilement, interroge, et sonde les réfugiés, mais il est bien incapable de donner une description du réfugié malade. D'ailleurs, celui-ci se porte mieux grâce aux bons soins des seigneurs du Lazaret. Il en est de même pour l'Ombre qu'il porte en lui. Chaque jour, elle gagne un peu plus de terrain et devrait un jour ou l'autre engloutir son âme et son cœur pour révéler un être corrompu par la darkessence qui fera place à une entité ténébreuse avide de néant et de destruction... Le ver est dans le fruit juteux. Il attend son heure pour se gaver.

TRAFFICS ET INFILTRATIONS

Les conditions de vie dans le Camp des Lamentations sont souvent humiliantes et l'espoir d'être admis dans ce que les réfugiés croyaient être un oasis de civilisation sont bien minces. Certes, Phénice peut être considérée comme un havre de prospérité au regard de nombreux stallites, mais il semble que les réfugiés n'y auront jamais leur place. Alors, le désespoir s'installe chez les résignés et la révolte gronde chez les autres. Le Camp des Lamentations est ainsi devenu une véritable jungle de toiles et de tas de détritus où rôdent les rancœurs et s'organisent des trafics. Outre toutes les petites combines qui ne peuvent qu'améliorer un triste quotidien, une véritable organisation est en train de se mettre en place pour permettre l'infiltration de réfugiés dans le stallite. Le seul moyen de réussir est ainsi d'acquérir puis de se faire greffer un cristal si l'on veut éviter la clandestinité. Des contacts ont ainsi eu lieu avec les konkalites pour obtenir ces précieuses marques de citoyenneté contre de lourdes dettes de service. Si ce trafic s'installe, c'est toute une nouvelle pègre qui gonflera les rangs du Konkal, jusqu'alors sur la défensive au sein du stallite.



LES SECRETS DE LA PREMIERE MARCHE

LA FOURMILIÈRE

Personne parmi les habitants de la fourmilière n'a jamais rencontré le Père Guide ou la Grande Mère, mais tous se réfèrent à ce mystérieux couple dirigeant. En fait, cette autorité spirituelle n'a pas d'existence réelle. Le mythe du paradis souterrain n'est qu'une illusion de plus et la vérité est bien plus inquiétante. Ainsi, avant d'être obsédées par la Terre Creuse, les Fourmis creusaient déjà avec acharnement les flancs du stallite. C'est durant une de ces excavations qu'une salle d'ordinateurs datant de l'Avant fut mise à jour. Plus qu'un centre de contrôle jadis dédié au système Matra-Tazieff, cet endroit est le siège d'une intelligence artificielle toujours en activité. Grâce à ses pouvoirs, l'engin a réussi à conditionner les mineurs au moyen d'un discours religieux avant d'en renvoyer quelques uns qui seraient ses émissaires. Les autres furent gardés en catalepsie pour exploiter leurs rêves à des fins obscures. De temps à autre, quelques « élus » sont amenés dans la salle de l'IA pour y être programmés comme vecteurs de sa volonté ou conservés comme source de rêve, dont l'ordinateur se nourrit. L'Intelligence Artificielle peut maintenir cette mascarade grâce à sa capacité à générer des illusions criantes de vérité qui alimentent le mythe.

LA NOUVELLE COULÉE

L'Enfant-Rat n'est pas le rejeton d'une riche famille de bâtisseurs mais le fruit de l'esprit dérangé d'un antéquaire apprenti généticien, Gyovan Tremor. Ce scientifique perturbé s'est fixé pour but de créer une nouvelle espèce humanoïde adaptée aux ténèbres de Sombre-Terre grâce à la génétique — qu'il considère comme une sorte de magie. L'Enfant-Rat fut l'un de ces premiers hybrides mais Tremor s'en débarrassa rapidement, croyant qu'il n'était pas viable. C'était compter sans les ressources de sa création. Actuellement, Tremor ignore tout du destin de l'Enfant-Rat. Il continue ses expériences malfaisantes dans sa cave de l'Antech, rendu paranoïaque par un sourd sentiment de culpabilité. Son objectif est de convaincre une expédition de lui amener un spécimen vivant d'Adapté, un de ces humains vivants en dehors des stallites, pour mener quelques expériences. Jusqu'à ce jour, Tremor a agi en toute impunité, mais que se passerait-il si l'un de ses monstres s'échappait ?

LES MYSTÈRES DE NUX

Le quartier des plaisirs de Phénice échappe à la vigilance des autorités, même s'il reste confiné derrière un Rempart étroitement surveillé. Ici, tout peut arriver et les allées les plus

sombres abritent des silhouettes difformes inquiétantes. La Ceinture de Nux présente ainsi deux visages, l'un de Lumière, l'autre de Ténèbres. Ces deux aspects se mêlent de manière imprévisible et il est bien difficile de savoir quand on a franchi un seuil dangereux. La Ceinture de Nux est un territoire affranchi des lois de Phénice où s'affrontent deux mystérieuses personnalités régnant sur des territoires mouvants. D'un côté, on trouve Nexus, garant de la Lumière au sein de la Ceinture et de l'autre, Null, son pendant des Ténèbres. Toute l'ambivalence du quartier est entretenue par la lutte feutrée et subtile de ces deux personnalités insaisissables qui n'apparaissent que rarement, et toujours sous des masques différents. Si les objectifs de Nexus restent un mystère, ceux qui se veulent dans la confidence affirment que Null serait le maître de la Mecke de Phénice.

LES ÉCHARPES POURPRES

L'organisation clandestine, héritière de l'Automne Pourpre et qui a donné son nom au quartier, est en ébullition. Rob Krasny, le leader des Écharpes Pourpres a disparu depuis plusieurs mois, sans donner de nouvelles. Les rumeurs les plus folles circulent entre les différentes cellules. Certains disent qu'il est tombé entre les mains des contreux, d'autres laissent entendre qu'il est parti pour l'est et qu'il reviendra bientôt — en vérité, il existe une multitude d'interprétations destinées à donner un sens à une absence angoissante. Toujours est-il que les Écharpes Pourpres sont maintenant divisées en factions rivales, sans qu'aucun nouveau leader n'ait pu s'imposer lors du dernier conseil des cellules. Si certains ont tissé des liens avec l'Antech, d'autres dénoncent ce fourvoiement et l'affrontement n'est pas loin.

LES CONTREBANDIERS DE L'ASSOMMOIR

En principe, l'alcool importé à Phénice subit de sévères contrôles au sein des Défenseurs. Il faut préciser l'origine de ses composants et surtout le nom de la distillerie qui a fabriqué les bouteilles. Certains marcheurs sont peu enclins à avouer de tels détails. Des distilleries de fortune installées dans des monastères utilisent souvent des champignons étranges dont on extrait un jus sucré parfois douteux. Certains monastères ont organisé de véritables réseaux de contrebandiers pour acheminer des alcools dans les stallites les plus proches. Les contrebandiers sont tous des marcheurs qui prennent le risque d'acheter aux monastères quelques bouteilles en espérant les revendre dans les tripots phéniciens. S'ils parviennent à franchir les haltes, ils sont assurés de gagner une vingtaine de lux par voyage. Certains, d'ailleurs, ne s'y sont pas trompés et font régulièrement le voyage de monastère en monas-

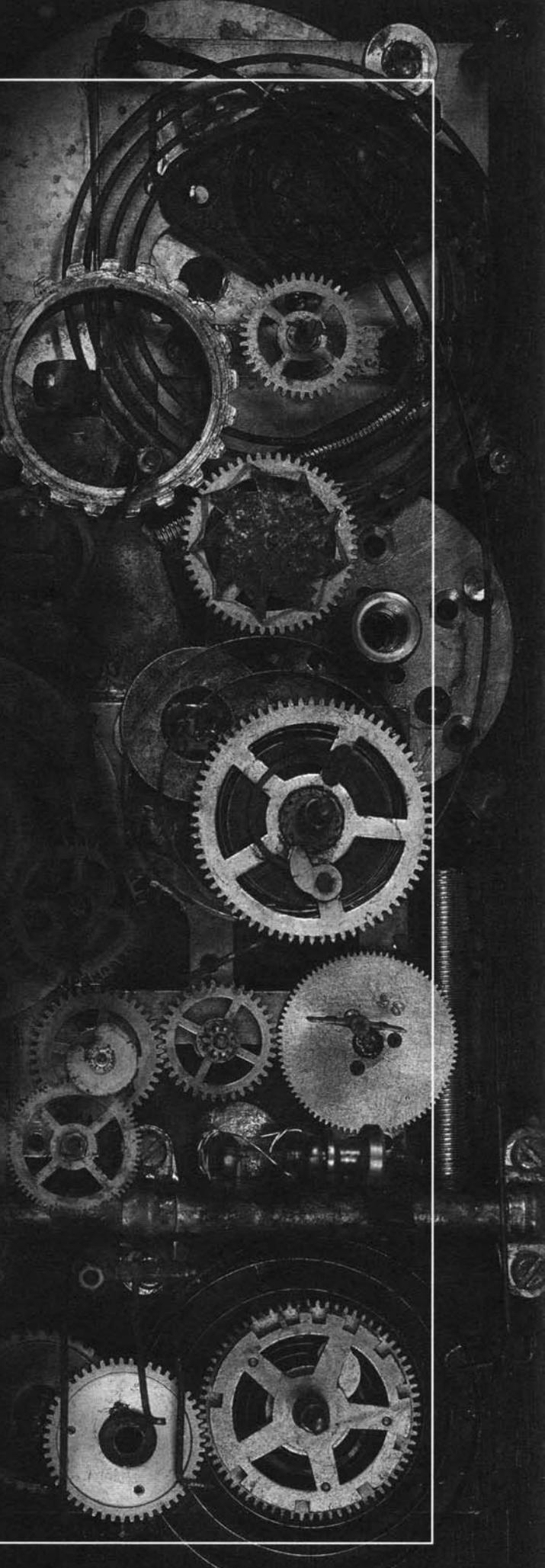
tère avant de repasser par Phénice. Lorsqu'un contrebandier est pris avec des bouteilles dont l'origine n'est pas admise par les nourrisseurs, il est immédiatement expulsé du stallite avec en prime, le paiement d'une amende.

LES VICTIMES DE LA FOSSE

Admises officieusement par les prôneurs, les expériences pratiquées dans la Fosse ont été jugées nécessaires par les nourrisseurs. Les individus ravagés par l'alcool qui traînent dans les tripots troglodytes sont repérés par des chasseurs qui se chargent de les maîtriser. Puis un nourrisseur administre une préparation au pauvre homme avant de disparaître. Par la suite, l'homme sera observé discrètement par le chasseur chargé de seconder l'expérience. Il rapportera son comportement dans les moindres détails avant d'intervenir si l'expérience tournait mal. Ces expériences sont largement surveillées par les prôneurs : on ne peut intervenir que sur des hommes ou des femmes ne présentant plus aucun espoir et chaque cas est largement discuté au cours d'une entrevue discrète entre prôneurs et nourrisseurs. Aucun d'entre eux, d'ailleurs, n'éprouve le moindre remords. La pénurie qui règne sur Sombre-Terre vaut bien le sacrifice d'un seul pour en sauver des milliers...

LES CHASSES NOCTURNES DE LA FERRAILLE

Sous prétexte d'engager de nouvelles recrues, les copeaux de la Ferraille organisent de véritables spectacles guerriers ayant souvent la forme de chasse à l'homme. Plusieurs dépotoirs invitent des officiers de l'Âtre pour participer à ces « réjouissances » très particulières où seuls les plus malins parviennent à survivre. Armés de lancats, les chasseurs d'une nuit coursent leur proie à travers plusieurs dépotoirs, la frontière étant limitée à celle du quartier de la Ferraille. Les prôneurs ferment les yeux sur cette pratique du fait même que ce sont des fouineurs qui demandent à tenter leur chance en guise de proie pour espérer rafler une somme conséquente. Ces fouineurs sont souvent des natifs du quartier qui estiment avoir plus de chance ici qu'au Paradis Perdu de la Ceinture de Nux. Volontaires, ils sont prêts à tout bien qu'un règlement tacite leur interdise de toucher au moindre cheveu de leurs chasseurs. Le but est de survivre du crépuscule jusqu'à l'aube, moment à partir duquel ils seront libres et presque riches. Les copeaux et les gardiens du feu utilisent des chiens pour pister leur proie bien que la limaille qui imprègne l'atmosphère atténue la portée de leur odorat.



LES SECRETS DES COULÉES NOURRICIÈRES

LE PROJET PÉNURIE

Les pasteurs de la coulée de la Fourche se sont entendus, voilà quatre ans, sur un projet secret qui devrait, selon eux, sauver Phénice. Le projet Pénurie voudrait montrer du doigt les dangers de la surpopulation au sein de la cité, alarmer les prôneurs pour obtenir, à terme, un contrôle des naissances et surtout une limitation drastique de l'immigration. Cette sinistre machination aura pour point de départ l'annonce d'une maladie mettant à mal les récoltes de la Fourche. Les pasteurs exigeront immédiatement une mise en quarantaine. Cela aura pour conséquence immédiate de menacer de famine un tiers de la population phénicienne.

C'est exactement le but du projet Pénurie : affamer la Première Marche et entraîner l'exode massif de fouineurs. Les pasteurs espèrent ainsi ramener la population phénicienne à moins de 150 000 habitants. Excepté les pasteurs, seul Sulissone est au courant du projet Pénurie qu'il approuve entièrement. Il sait que les stocks de nourriture cachés par la Fourche permettront de faire vivre sans danger la coulée pendant près d'un an, le temps que les cultures se remettent de la maladie. Comme les pasteurs, l'idée de condamner à mort plusieurs milliers de fouineurs ne le gêne pas. En revanche, Sulissone se fiche bien de savoir si le projet aidera Phénice au bout du compte. En réalité, il a pris contact avec plusieurs fouineurs dont il fera des pilleurs lorsque le projet Pénurie sera déclenché. Il espère ainsi s'enrichir un peu plus...

LES CONTREBANDIERS D'ASTRACEVOC

Le pasteur des fournisseurs armuriers a installé dans les sous-sols de la forteresse un atelier secret où plusieurs artisans travaillent à son compte. C'est ici que l'on fabrique des armes à feu en violation des accords qui ont délégué ce rôle aux bâsseurs. Une contrebande lucrative qui passe par des revendeurs de la fourmilière où les armes disparaissent facilement. Plusieurs furets de l'Âtre ont enquêté sur ces armes à bon prix que des marcheurs peuvent acheter à la fourmilière. Jusqu'ici, personne n'a été en mesure de remonter jusqu'au bocage de la famille d'Astracevoc.

LES PARTISANS DE LA CROISADE

Le commandore Letho Gdanz a pu s'assurer l'appui de plusieurs pasteurs de la Première Coulée. Descendants des premiers colons, ceux-ci voient d'un très bon œil l'idée de partir bientôt à la conquête des stallites voisins afin d'agrandir Phénice. Letho a promis aux pasteurs de leur fournir un certain nombre de concessions dans les futurs stallites qui tomberont aux mains de Phénice. En échange, les pasteurs lui fourniront toute l'aide nécessaire en matière d'approvisionnement.

LE GANG DE NOCTUS, VOLEURS DE LA PREMIÈRE COULÉE

Parmi les chouettes qui travaillent chaque nuit sur les serres de la Première Coulée, quelques-uns forment une bande de voleurs. Grâce à des instruments de précision, ils ont su dessouder plusieurs vitres des serres qu'ils utilisent régulièrement comme point de passage pour se glisser à l'intérieur. Les actions de Noctus ne sont même pas soupçonnées par les nourrisseurs. Ils prélevent peu, à des endroits éloignés les uns des autres. Les Écharpes Pourpres financent en partie le gang de Noctus. La nourriture volée est directement redistribuée à leurs partisans.

LES SECRETS DE LA GRANDE MARCHE

LA CHAPELLE

Hyeronim l'hérétique

Hyeronim est un peintre « hérétique » ou à tout le moins déclaré comme tel par les autorités de la ville. Il est recherché pour divers forfaits mais ce qu'on lui reproche principalement, c'est le caractère frondeur, voire sarcastique de ses tableaux, qui tournent en ridicule la religion du stallite. Le sentiment religieux restant très fort à Phénice, rares sont les habitants du stallite, même parmi ceux du quartier de la Chapelle, à manifester ouvertement leur sympathie à l'égard de cet individu énigmatique. Hyeronim est très connu dans la Grande Marche, mais personne ne sait où il vit vraiment. La plupart des habitants du quartier de la Chapelle l'ont déjà rencontré au moins une fois, le plus souvent à leur insu : le facétieux Hyeronim est passé maître dans l'art de se déguiser et de se mêler à la foule, principalement sur la Place des Prophètes. Revêtant toujours une apparence différente, le peintre prend part aux conversations, glisse quelques bons mots, captive son auditoire, puis disparaît aussi vite qu'il est apparu, avant que ses interlocuteurs aient eu le temps de comprendre qui il était. Hyeronim est d'autant plus craint par les autorités de la ville qu'on le sait « protégé » : on lui prête des mécènes au sein même des couches les plus hautes de la société, et on dit même que ceux qui le pourchassent possèdent tous chez eux une copie de son tableau le plus célèbre — « Une vision comme une autre », qui représente le tombeau des Runkas, enfondré sur lui-même. Savoir qu'un homme du peuple a déjà visité ce lieu mythique — en réalité, le peintre est un grand amateur d'opiate — et savoir surtout qu'il est capable de s'en moquer et d'en divulguer l'existence au commun des mortels, voilà qui plonge les ennemis de Hyeronim dans une profonde consternation. Nul doute qu'un tel individu finirait ses jours dans les Prisons de l'Arène s'il venait à être pris...

Les Commanditaires

Nombreux sont les habitants de la Grande Marche et d'ailleurs à envier la condition des artistes du quartier de la Chapelle — les seuls bâtisseurs à ne travailler généralement que pour eux, au rythme qu'ils ont choisi et uniquement dans les domaines qu'ils affectionnent. Aux yeux de leurs confrères, les artisans de la Chapelle font figure de privilégiés, et beaucoup s'interrogent sur la justification d'un tel privilège. Pourquoi ces hommes ne travailleraient-ils pas pour la communauté comme les autres, s'interrogeant les envieux ? En réalité, l'équilibre apparent auquel sont parvenus les artisans de la Chapelle est le fruit d'une convention tacite passée avec les dirigeants de la cité. Contrairement aux apparences, la plupart de ces hommes ne travaillent pas que pour leur propre compte. Deux ateliers souterrains, construits il y a bien longtemps par les premiers occupants des lieux, ont

été réquisitionnés par les prêneurs et placés sous leur autorité. Chaque année, plusieurs dizaines d'artisans sont réquisitionnés par les autorités et travaillent pour le compte des prêneurs. En échange de ce travail, souvent fastidieux, risqué et épaisant, les autorités de Phénice s'engagent à respecter la liberté et la tranquillité des habitants du quartier, tranquillité que leurs voisins ont souvent beaucoup plus de mal à leur accorder. La plupart des projets sur lesquels travaillent, contraints et forcés, les artisans de la Chapelle, sont des projets militaires : construction d'appareils révolutionnaires, au fonctionnement encore mal défini, création d'armes nouvelles et meurtrières, élaboration d'appareils de surveillance souvent aussi complexes qu'inutiles... Les bâtisseurs du quartier doivent se plier aux volontés de leur commanditaire pour préserver l'autonomie de leurs semblables. Sur les Places des Prophètes et des Inventeurs, dans les tavernes et les lieux de rencontre, le sujet reste tabou, et un observateur étranger n'aura aucune chance d'apprendre le secret des artisans de la Chapelle. Ce n'est que dans l'intimité que les « travailleurs forcés » consentent à évoquer ce sujet tabou. Le reste du temps, ils préfèrent oublier que c'est aux armes et aux aéronefs qu'ils fabriquent qu'ils doivent la chance de pouvoir se consacrer à leurs tableaux ou à leurs symphonies...

LE GHETTO ORIENTAL

Les Susano

Les Susano sont l'une des sectes les plus redoutables du Ghetto Oriental, qui en compte pourtant une grande variété. Leur credo est simple : les nippons sont la seule race « pure » de Sombre-Terre et c'est d'eux que doit venir le salut. Tous les autres humains sont des dégénérés, affaiblis par des siècles d'union contre-nature, minés par la maladie, et l'affaiblissement aussi bien physique que moral. Aux yeux des Susano, tous les dirigeants de Phénice sont des êtres pathétiques et corrompus, incapables de diriger la ville : ils doivent être, à terme, renversés... pour que règnent à leur place les plus méritants des nippons — les Susano. Dans leur violence extrémiste, les Susano se sont déjà faits de nombreux ennemis, mais ils n'hésitent pas à les éliminer lorsque ceux-ci deviennent trop gênants, recourant pour cela aux terribles Kinjai, des assassins surentraînés et silencieux comme la mort. Les autorités phéniciennes commencent à s'intéresser de très près aux Susano, mais ils ne sont pas encore parvenus à les identifier clai-

rement. Et tandis qu'ils tâtonnent, les jeunes nippons poursuivent leur entreprise de déstabilisation du système, multipliant les expéditions punitives et les tentatives de chantage, y compris — et surtout — au sein du Ghetto Oriental. Purifions d'abord notre communauté, semblent penser les Susano. Puis nous passerons au reste du stallite. Pleins de contradictions, les Susano possèdent de nombreux contacts au sein des Haltes de Phénice, et ont réussi à faire entrer clandestinement plusieurs Shankréatures réduites à l'impuissance. Ils les utilisent ensuite pour les combats qui se déroulent sur le Grand Dojo.

Les fumeries d'opiate

Les rumeurs prétendent que le Ghetto Oriental en abrite plus d'une vingtaine. En vérité, neuf bâties à l'aspect tout ce qu'il y de plus banal ont été aménagées en fumeries — en ce qui concerne leur sous-sol tout au moins. Garnies de larges paillasses posées à même le sol, équipées d'un stock conséquent de pavot séché (l'une des variétés de cette plante, cultivée à la lumière artificielle, a remarquablement bien résisté au Grand Cataclysme), ces grandes salles enfumées sont théoriquement ouvertes à tous — même si là encore, rares sont les étrangers qui s'y aventurent. Aucune loi n'ayant été édictée à ce sujet, la consommation d'opiate est en principe tolérée. Comme celle de la plupart des dérivés opiacés, elle induit un état euphorique, suivi d'une période de somnolence entrecoupée de fulgurances oniriques. C'est là qu'est toute la particularité des fumeries du Ghetto : la plupart des consommateurs réguliers, qui doivent s'acquitter d'un droit d'entrée particulièrement conséquent, peuvent témoigner avoir vu dans leurs rêves un immense couloir circulaire et sombre — toujours le même. Ils racontent invariablement avoir « ressenti » la présence d'entités dépassant leur compréhension : autrement dit, ils sont entrés d'une façon ou d'une autre en contact avec l'esprit des Runkas sommeillant sous le stallite. Les conséquences d'une telle « rencontre spirituelle » se répercutent généralement sur le psychisme des individus, qui deviennent plus réfléchis, plus calmes et plus contemplatifs — ou finissent, s'ils n'y prennent garde, par perdre la raison. Certains de ces fumeurs sont devenus par la suite des Initiés, et cet état de fait inquiète beaucoup les Susano qui voient dans le changement brutal induit chez ces individus l'influence secrète des prêcheurs —

lesquels essaient selon eux de faire voler en éclats l'unité et l'harmonie régnant au sein du Ghetto Oriental. Personne n'est encore parvenu à expliquer comment les esprits des consommateurs d'opiate pouvaient entrer en communication avec l'essence des Runkas — un privilège théoriquement réservé à certains Initiés, d'autant que les nippons n'ont pratiquement intégré aucun des dogmes religieux élaborés par les prêcheurs. Peut-être la consommation d'opiate éveille-t-elle chez ceux qui en consomment de grandes quantités une faculté psychique et secrète sommeillant en chaque être humain ? Après tout, des cas similaires de « contact onirique » existent déjà, à un autre niveau, dans certains stallites eldéniens comme celui de Jaynero.

LE QUARTIER DES LAVES

La Prison sous l'Arène

La plupart des habitants du quartier des Laves l'ignorent, mais les souterrains du Brasier n'abritent pas que les vestiaires des valeureux concurrents qui s'affrontent pour le plaisir d'un public avide de sensations fortes. Ils abritent également un niveau secret, la « prison », sorte de Cour des Miracles en forme de cul de basse-fosse où les ennemis de Phénice auxquels on veut éviter de faire de la publicité en les bannissant sont retenus contre leur gré. La prison est bien sûr illégale, et reliée à l'âtre par des souterrains secrets. À l'heure actuelle, près d'une centaine de prisonniers, opposés au régime instauré par les prêcheurs, assassins ou tyrans en puissance, y sont retenus dans le plus grand secret. Seuls quelques prêcheurs — et la plupart des Initiés — sont au courant de l'existence de la prison. Pour les autres, famille, amis ou connaissances, les hommes qui dorment ici ont tout simplement disparu... et ne reviendront pas. La taille des murs de la Prison, dans laquelle règne du fait des torrents de lave qui la surmontent une chaleur assez insupportable, est telle qu'elle rend toute évasion difficile, d'autant que le niveau intermédiaire, qui sépare les vestiaires de l'arène des geôles proprement dites, est un véritable dédale de galeries dépourvues de lumière — dont certaines mènent au réseau souterrain qui court au sein même du volcan. Plusieurs gardiens du feu — et quelques autres — patrouillent sur le chemin de Ronde qui enserre la fosse, profonde de trente mètres et très faiblement entourée. Dans cet enfer souterrain, seuls les plus forts et les plus volontaires peuvent espérer survivre plus de quelques jours. C'est l'espoir de l'évasion qui maintient ces hommes en vie : le terrible châtiment qui leur est infligé n'est préféré à la mort que parce que les Phéniciens respectent la vie par-dessus tout. On ne peut tuer ces hommes, mais on ne peut non plus courir le risque de les relâcher au-dehors où, sait-on jamais, ils pourraient propager leurs hérésies. La société des prisonniers qui croupissent dans cette fosse humide est dirigée par une caricature de monarque auto-proclamé, l'Empereur des Laves, qui règne par la terreur sur ses malheureux « sujets » grâce au dévouement sans faille de ses disciples qui trouvent là une justification à leur pitoyable existence.

Le tueur volant

Cela fait maintenant quelques années qu'un mystérieux tueur fait régner la terreur dans le quartier des Laves. Parcourant les toits à la nuit tombée à la lueur des ruisseaux de lave qui s'écoulent en contrebas, le meurtrier s'introduit par les moindres anfractuosités et assassine froidement ses victimes — invariably des enfants — sans qu'aucune explication n'ait jamais pu être donnée à ses agissements. À chaque fois que les crimes reprennent, le quartier tout entier se mobilise pour tenter de trouver le coupable. Devant l'inefficacité flagrante des gardiens du feu dépêchés sur place, des milices locales se forment un peu partout, sans plus de succès. La vigilance des parents se renforçant, les crimes s'arrêtent comme par magie — pour reprendre le jour où les habitants du quartier pensent enfin en avoir terminé avec cette terrible affaire. En vérité, le meurtrier en ques-

tion est une femme — sans doute le seul être humain à s'être jamais échappé des Prisons qui s'étendent sous le Brasier. Rebecca Kyats a été arrêtée il y a une dizaine d'années pour avoir tué un prôneur qui se refusait obstinément à elle et menaçait de la dénoncer à ses responsables — alors qu'elle était séminariste et s'échappait régulièrement du Cercle de Velours où elle suivait sa formation, pour aller le retrouver. Considérée comme folle, de l'aveu même de ses professeurs, elle fut placée dans les Prisons sous l'Arène et déclarée « disparue ». Ceux qui prirent cette décision estimaient sans doute que la nouvelle de son incompréhensible forfait ferait mourir ses parents de chagrin. Mais Rebecca parvint à s'échapper. Les clameurs de la foule, deux fois par mois, associées aux mauvais traitements que lui firent subir ses codétenus, achevèrent de la plonger dans la folie. Depuis son évasion (elle avait promis ses faveurs à un gardien du feu imprudent qui tomba dans son piège — elle le tua sans remords), elle erre à la périphérie du quartier des Laves et tue les enfants de ceux « qui se riaient d'elle durant toutes ces années ». Rebecca est folle, c'est un fait, mais il y a une méthode à sa folie, et son intelligence très élevée, alliée à des réflexes surprenants et une frustration alimentée par des années d'éprouvante captivité, en font une meurtrière insaisissable.

LE DOMAINE

Les mémoires.

Il paraît, que sous l'influence de drogues ou lors de transes hypnotiques, certains aient réussi à visiter les architectures mentales des mémoires pour y trouver — ou y effacer — une information. C'est d'autant plus possible que les mémoires ne partagent pas leurs secrets, et ne sont jamais organisées en contre-pouvoir politique. C'est tout juste si la découverte d'une nappe d'argile dans les mines, argile qui permettrait d'instaurer un système de tablettes, les inquiète. L'écriture, qui simplifierait ô combien l'administration du stallite, ne dérange guère les mémoires. Certains pactes ne pourront jamais s'écrire, et quand bien même : elles continueraient seules à se forger leur inconscient.

LE QUARTIER DES FAISEURS

Les armateurs

Bien sûr, le quartier des faiseurs est le lieu de bien des échanges discrets dans les caves souterraines aux entrées dérobées : pas facile de distinguer le troc du trafic. Mais certaines des activités nocturnes sont clairement illégales : comme les greffes de cristaux volés qu'effectuent les armateurs pour d'anciens bannis ou de nouveaux réfugiés... Mieux : il leur arrive de remodeler, sommairement, un visage, de faire disparaître d'anciennes plaies trop reconnaissables ou les marques laissées par le bourreau du Palais de Justice.

L'INVENTORIUM

Le réseau des inventeurs

Les inventeurs sont audacieux, provocateurs jusqu'à l'inconscience, et les expériences qu'ils effectuent sur les places publiques sont parfois d'un farfelu risible. Mais tout cela n'est qu'une façade, qui dissimule un réseau extrêmement bien organisé, au service pour l'instant de leur seule cause. Les inventeurs n'excluent aucune alliance : ils ont parfois besoin des confrères pour se fournir en matières premières, ce qui n'empêche guère de nombreux contacts avec les Écharpes Pourpres... Mieux : ils travaillent dans le plus grand secret aux machines qui devraient permettre aux prôneurs d'organiser la croisade de la ville-mouvement.

À la tête du réseau, on trouve Othero, dont le Palais Arachnéen regorge de salles secrètes, inviolable où s'achètent les hommes, où s'énoncent des promesses et où se décide la volonté des antéquaires.

Hors du Palais, les inventeurs recourent à d'autres procédés, falsifient des livres ou négocient avec les ferrailleurs... Dans l'une des caves, des corps sont disséqués, étudiés, pour qu'on en finisse avec la médecine rituelle des prôneurs. Le vol des corps est une affaire complexe, qui demande mille attentions et la participation du passeur de morts, qu'il a fallu acheter à grand prix... La fresque d'Ethera, sur la coupole fendue, permet de faire transiter les messages secrets du réseau, de donner les heures et les lieux de rendez-vous. Chaque petit personnage qui disparaît ou apparaît apparemment au gré de l'imagination de l'artiste, correspond en fait à un code. Les louvolements du réseau, entre Écharpes Pourpres et prôneurs, s'expliquent par le fait que les inventeurs sont soucieux de réunir les énergies plus que de les affronter. De nombreuses nuits sont consacrées à la philosophie, à la politique, et prennent en fait la forme de violentes querelles théologiques. On trouve alors dans l'assistance des représentants de toutes les castes, jusqu'aux marcheurs. Et c'est bien la préoccupation première du réseau : convaincre de jeunes prôneurs, influer sur les puissants de la justesse de leurs sciences... Bref, il leur faut encore recruter pour tisser leur toile. Mais les contrefeuks veillent, et conspirent aussi : Mademoiselle, du haut de ses treize ans, les informe déjà...

LES TROUÉES

Les entrepôts

La monnaie illégale des confrères se frappe et les machines de la croisade se construisent dans certains entrepôts. Un autre camouflerait tout un muséum contenant des merveilles de l'Avant... Pire : l'un



d'entre eux servirait de laboratoire aux bâtisseurs effectuant des tests sur des hommes touchés par la darkessence. On y dose-rait la matière maléfique afin de décupler les forces des hommes : juste assez pour trouver le point d'équilibre, la frontière qui pré-cède la corruption du cerveau. Une vingtaine de maudits sont enfermés dans des cages, soumis à la vigilance brutale de Fahar, le contremaître. Le loup est dans la bergerie...

Le passeur de morts

Le bec de lièvre qui fend son visage a valu au passeur une opprobre terrible dès son plus jeune âge. Il a sombré dans une folie morbide, que reflète sa tour, remplie de squelettes, d'animaux en décomposition et de corps empaillés. Mort vivant parmi les hommes, il se croit, sous l'influence de ses pulsions sexuelles et morbides, chargé de veiller sur la santé « morale » des Phéniciens, et de les châtier s'ils s'écartent du droit chemin. Il effec-tue en fait deux tournées par jour et il récolte souvent ce qu'il a semé la veille. Il élève trois orphelins au corps disgracieux et leur fait accomplir chaque jour des rituels tortueux empreints d'une sexualité déviante.

LES BRUMES

La Baronne

La Baronne Cascatelle possède mille sombres secrets de fa-mille qui génèrent un héritage névrotique très lourd pour cha-cun des descendants. Peut-être est-ce de là qu'est né le désir de certains de sortir de cet univers clos et pesant, et de briser l'autarcie dans laquelle se complait la famille. En attendant, les hé-ritiers se sontacoquinés avec le commandore Letho Gdanz, dont l'idéal s'associe à merveille avec leur obsession de pureté...

Ortaeff le hors-la-loi

Ortaeff le dresseur effectue chaque jour un acte sacrilège. Les filets qu'il tend, comme tous les autres habitants pour conden-ser l'eau si précieuse, lui servent en fait à piéger les oiseaux. Il en nourrit ses pensionnaires, malgré la loi qui les rend théori-quement intouchables. A plus petite échelle, il trafique avec quelques cascadeurs des jarres d'eau pure qu'il revend à prix d'or.

LES SECRETS DE L'ATRE

L'AMBITION DU COMMANDORE

Letho Gdanz a commencé sa carrière comme un simple veilleur issu de la conscription. Reconnu comme un soldat de valeur, il eut plusieurs fois l'occasion de prouver son courage au combat, mais son indépendance l'empêcha de gravir les échelons d'une hiérarchie sclérosée. Il fut finalement condamné au Puits de Rédemption après avoir dépassé les limites du tolérable une fois de trop. Notre homme s'acquitta de sa peine et en sortit endurci pour mener une carrière fulgurante qui le porta au grade de flambeau. Ironie du sort, sa responsabilité couvrait la supervision du fameux puits qu'il connaissait si bien. Conscient que cette promotion était une voie de garage, Letho Gdanz n'en fit pas moins du puits son outil d'ascension. En effet, grâce à son charisme et son expérience, le flambeau Gdanz s'entoura rapidement d'une véritable bande d'officiers ambitieux dont il prit naturellement la tête. Bientôt, ce sont les détenus eux-mêmes qui élargirent le cercle par le biais de la Fraternité des Purs dont les meilleurs éléments constituent la garde personnelle de Gdanz. Vint le jour où plusieurs avant-postes se trouvèrent assiégés par une impressionnante horde de maraudeurs. Gdanz se porta volontaire pour mener l'expédition de secours. Sa victoire écrasante devait propulser l'ancien veilleur rebelle au titre de commandore, au grand dam de l'état-major traditionaliste. Mais Letho Gdanz ne compte pas en rester là. Son but est le pouvoir suprême. Entouré de sa Garde des Purs, appuyé par tout un réseau dont les agents ne sont autres que les anciens détenus du Puits de Rédemption, le commandore Gdanz compte bien prendre le pouvoir ! Son influence est de plus en plus étendue, ses soldats lui sont dévoués. Letho Gdanz attend son heure, qu'il sait imminente. Persuadé que les prôneurs sont les agents d'un pouvoir corrompu, le commandore Gdanz excite déjà sa meute contre les dignitaires de la Marche des Lumières en pensant à son futur triomphe...

LE LÉVIATHAN DES HUILIERS

Ce projet trotte depuis longtemps dans l'esprit des Huiliers. L'appui récent d'une famille de blasonnés (que la Société Machavel a largement influencée) a permis de concrétiser le projet Léviathan. Le nom désigne un monstre de métal, une sorte d'énorme cuirassé en forme de navire monté sur roues. Des roues gigantesques afin de pouvoir se jouer de la plupart des terrains. Le Léviathan est encore au stade de notes et de maquettes mais le projet avance rapidement. Le Léviathan pourra embarquer plus de trois cents hommes (dont cinquante membres d'équipage) et le carburant, uniquement à base de rueg, lui assurera une autonomie d'un mois avant de devoir se réapprovisionner. De plus, plusieurs éoliennes fourniront une énergie auxiliaire en cas d'incident. Les inventeurs prévoient également un système de filtres et de gouttières permettant d'assurer une autonomie complète en eau potable. Pour sa défense, le Léviathan sera muni de sabords pour quarante pièces d'artilleries et

plusieurs postes latéraux abriteront des couleuvrines. Enfin, on a prévu sous les flancs du cuirassé, d'installer une « poseuse », une machine capable de semer de grosses grenades phéniciennes en guise de mines. Une innovation qui pourrait mettre le Léviathan, trop lourd à manœuvrer, à l'abri de ses poursuivants. Les antéquaïres responsables du projet pensent que l'engin pourrait voir le jour dans un ou deux ans.

LA REDOUTE DES GUETTEURS

Le maître-chien de la compagnie 4 a récemment reçu l'ordre, par le commandore Vérité, de dresser des chiots à une tâche nouvelle : tuer des hommes. Isolés du chenil, les bêtes les plus teigneuses, celles qui ne supportent même pas les autres chiens, reçoivent leur nourriture sous la forme d'animaux vivants, toujours embaumés du même parfum, celui qu'a fourni Vérité. La seconde phase du dressage consiste à faire goûter de l'homme aux cerbères assassins.

LE PALAIS DE JUSTICE

Séance ajournée ! C'est en deux mots que les affaires s'étouffent au tribunal. L'impunité est totale pour les prôneurs et les gardiens, plus enclins à discerner la lie de la société chez les fouineurs. Quant aux autres, bâtisseurs et nourrisseurs... à leurs relations de savoir jouer de « l'intérêt supérieur de Phénice » pour assurer leur grâce. L'injustice est parfois flagrante, comme avec cet homme accusé de plusieurs meurtres sanglants, pris en flagrant délit et gracié par les aveux spontanés d'un jeune fouineur de la Nouvelle Coulée. Ou encore quand, pour le même crime jugé le même jour, tel bâtisseur écope de quelques coups de bâton et que tel fouineur part aux mines. Les sentences se négocient : encore faut-il qu'on vienne vous le proposer dans les geôles. Services et renseignements sont échangés contre des allégements de peines ou des remises en liberté. Aux refus sont opposées des sentences lourdes. Des contrats plus curieux sont parfois proposés : contre un œil, une main, un bras, on se voit parfois libérer immédiatement...

Le gardien des bannis, Vruk, sous ses allures débonnaires et malgré son métier peu glorieux, est en fait affilié au réseau des inventeurs. Il lui est arrivé ainsi, à quatre reprises, de décréter un banni mort, ce qui lui permettait de le faire évader. Ce qu'il devient après, sans cristal, dans Phénice ? Vruk l'ignore, mais il soupçonne les Armateurs de le savoir. Une information qu'il pourra toujours échanger avec les gardiens du feu en cas de problème.

LES SECRETS DE LA MARCHE DES LUMIERES

SÉMINAIRE

Un septième niveau

Plusieurs visiteurs se sont déjà étonnés de ne pas trouver d'ouvrages de l'Avant dans la Bibliothèque alors qu'à en croire les marcheurs venant de stallites voisins, c'est justement pour ces pièces mythiques que la bibliothèque est réputée. L'explication de cette absence est fort simple : les livres existent bel et bien, mais ils sont cachés dans un septième niveau, une pièce secrète dont seuls Viärken et quelques grands prêcheurs connaissent l'existence et l'accès. Les dimensions de cette salle secrète, dont le mécanisme d'ouverture se trouve sous le pupitre de pierre réservé au gardien du sixième niveau, sont extrêmement réduites, mais son contenu aura de quoi faire pâlir d'envie le plus blasé des spécialistes de l'Avant. Viärken et quelques autres spécialistes étudient très soigneusement le contenu des ouvrages entreposés dans cette petite salle souterraine, mais c'est une tâche de longue haleine, d'autant que la plupart des titres eux-mêmes sont incompréhensibles, et qu'une bonne moitié des ouvrages sont devenus pratiquement illisibles, du fait du taux d'acidité du papier. On trouvera là des volumes traitant de sciences modernes, d'histoire et de géographie de l'Avant — des ouvrages incroyablement précieux, donc, plongeant leurs lecteurs dans des abîmes de perplexité.

L'étrange aventure de Treven Hudenheim

Treven est un séminariste typique de troisième année. À la fois réfléchi et dissipé, il a pris conscience que sa formation le destinait à des tâches certes nobles, mais pas forcément exaltantes. Curieux et frustré, il s'est enfui du stallite lors d'une nuit plus sombre encore que les autres, au terme d'un plan mûrement réfléchi. Son escapade solitaire l'a conduit à plusieurs kilomètres de Phénice, aux abords d'une petite grotte où s'était réfugié un loup énorme. Treven a eu beaucoup de chance : après quelques manœuvres d'intimidation, destinées à chasser l'intrus, la bête s'en est retournée dans sa tanière. Malheureusement pour lui, Treven est rentré accidentellement en contact avec un fragment de darkessence. Il n'est rentré au stallite que depuis deux jours mais déjà, les effets du poison se font sentir. Treven est devenu agressif, bagarreur, insolent et sûr de lui. Ses professeurs et ses camarades ne le reconnaissent plus mais attribuent ce changement d'humeur à sa seule escapade, dans la mesure où il n'a pas cherché à en faire un secret. Le séminariste connaît beaucoup de monde parmi les gardes de la Porte Bienvenue, et il est parvenu à réintégrer le stallite sans aucun problème. Bientôt cependant, sa « maladie » va s'aggraver et Treven ne pourra plus cacher son état physique à ses condisciples. Que se passera-t-il alors ?

La vie cachée du pather superiore Median

Des générations de séminaristes l'ont soupçonné, mais aucun n'a jamais pu le démontrer : le pather superiore Median est en réalité une femme. Elle est toujours parvenue à conserver ce secret malgré la curiosité souvent malsaine de ses collègues. Il est théoriquement interdit à une femme d'enseigner au Lyceum, lequel est réservé aux hommes. Difficile de connaître les véritables raisons de cette mascarade, dans la mesure où Median pourrait très bien obtenir un poste équivalent au Cloître de Velours. Peut-être désirait-elle simplement se prouver quelque chose ? Il reste cependant difficile de se convaincre d'une explication aussi simpliste, surtout quand on connaît la nature des projets secrets du pather superiore Median.

La Conjuration des Avides

Pather superiore Median a formé, en compagnie de trois gardiens de la bibliothèque et de quelques prêcheurs, un petit groupe dont l'objectif est de percer un tunnel partant des sous-sols du Lyceum (il existe un niveau désaffecté sous les salles de cours, et nombreux sont les étudiants à en soupçonner l'existence) pour aboutir au fameux « septième cercle » où sont entreposés tous les livres de l'Avant. Une telle initiative, si elle venait à être découverte, serait certainement punie de bannissement. C'est la raison pour laquelle Median et ses acolytes tentent de limiter les risques au maximum. Ils ne traillent qu'à la tombée de la nuit et progressent dans la roche basaltique centimètre par centimètre depuis bientôt dix ans. À deux reprises, ils se sont déjà trompés de direction et ont dû rebrousser chemin, perdant à chaque fois un temps précieux. L'une de leurs « erreurs » les a déjà menés aux abords d'un puits situé près de la bibliothèque, et le gardien du feu chargé de combler l'orifice ne l'ayant jamais fait, il suffirait que quelqu'un ait l'idée saugrenue de descendre au fond du puits pour découvrir les étranges projets du pather superiore Median et de ses alliés. Dans la mesure où plusieurs prêcheurs influents sont déjà au courant de ce projet, dont ils comptent bien eux aussi profiter le jour où il sera mené à son terme, il sera peut-être difficile aux curieux de tenter quoi que ce soit contre les Conjurés... sans y risquer sa vie.

CITÉ INTERDITE

Les Tombeaux à Rêves

L'existence de trois tombeaux à rêves des Runkas est sans conteste le secret le mieux gardé de Phénice. Les joueurs ne sont pas censés y accéder avant plusieurs années de jeu, car il constitue l'une des révélations les plus étonnantes et les plus significatives du monde de Dark Earth. Dans la plupart des stallites du monde de Sombre-Terre, seules une poignée d'individus triés sur le volet est au courant de l'existence de ces gigantesques

sanctuaires, et Phénice ne fait pas exception à la règle. Malgré sa taille hors du commun. Chaque tombeau à rêves des trois Runkas est un gigantesque temple souterrain et circulaire, situé sous Phénice, autour du puits de lave rétréci qui alimente le volcan. En cas d'éruption, même violente, il y a fort à parier — au vu de sa profondeur — que le tombeau ne serait pas endommagé : la lave ne ferait que gicler vers l'extérieur, mais son conduit souterrain ne serait pas élargi pour autant. Quand bien même il le serait, les Runkas n'en subiraient aucun dommage. Mieux, ce bain de lave revigorante pourrait même les fortifier.

Seuls les Initiés connaissent leur existence : il s'agit de passages secrets créés à leur propre initiative — alors que les Tombeaux eux-mêmes sont beaucoup plus anciens, du moins dans leur forme primitive. Les trois conduits qui mènent aux tombeaux à rêves sont équipés d'ascenseurs à vapeur, de lourds habitacles métalliques glissant avec un bourdonnement sourd vers les entrailles de la terre. Trois personnes peuvent y prendre place au maximum.

On ne peut accéder aux tombeaux que par des conduits secrets, situés en trois points stratégiques de la ville :

- La chapelle secrète des échafaudages

Située au sud-ouest des échafaudages, cette chapelle cache un mécanisme très savant et particulièrement bien dissimulé amenant au premier ascenseur à vapeur. L'accès se fait sous l'autel de la chapelle, qui se soulève une fois le mécanisme actionné. Ce mécanisme est situé dans une représentation symbolique d'un phénix peint sur le plafond de la chapelle.

- La chouette mécanique de la volière sacrée

Le deuxième accès à l'un des tombeaux se trouve dans la volière sacrée. La seule manière de trouver ce passage est de se faire guider par une chouette mécanique, sorte de duplication parfaite d'une vraie chouette et datant de l'Avant. Cette chouette, cachée parmi les autres oiseaux, est la seule à connaître l'accès secret et à pouvoir actionner le mécanisme d'ouverture. Pour se faire conduire par cette chouette, il faut connaître un sifflement bien particulier que seuls les Initiés les mieux placés apprennent.

- La cascade de lave du Quartier des laves

Cette entrée est dissimulée par une petite cascade de lave. Seuls les Initiés connaissent le bon chemin pour éviter d'être réduits en cendre. Il faut quand même porter des vêtements protecteurs, sans quoi on s'expose à de très désagréables brûlures. L'ascenseur se situe dans une cavité à laquelle on accède par un pont de pierre enjambant un bras de lave en fusion.

Le Tombeau est un temple circulaire aux proportions titaniques : il s'agit d'un couloir circulaire d'une hauteur et d'une largeur de cinquante mètres et d'un diamètre trois fois plus important. L'impression produite sur un éventuel observateur est indéfinissable, comparable à ce que l'on peut ressentir en contemplant les pyramides d'Égypte. Les trois Tombeaux des Runkas divisent le temple en trois parts égales, et en occupent toute la largeur. Un couloir large de deux mètres et haut de près de trois les perce en leur milieu. De nombreuses statues de griffons

géants, des dragons sculptés en bas-relief semblent protéger les tombeaux. A leur échelle, cela ne représente qu'une mince ouverture, car les tombeaux eux-mêmes sont hauts de près de trente mètres. L'architecture des tombes et du temple lui-même est d'une grande majesté. Les murs, le sol et le plafond sont faits d'une roche basaltique noire comme le jais et sont entièrement décorés par des statues de guerriers géants armés de pied en cape tenant d'immenses épées à deux mains, et ne sont éclairés que par des torches géantes fichées dans le mur extérieur à intervalles constants. Étant situées à près de vingt mètres du sol, elles ne l'éclairent que très faiblement et le visiteur est plongé dans une obscurité presque totale, surtout lorsqu'il se trouve dans une portion du temple dépourvu de tombeaux. Les tombes elles-mêmes s'apparentent à des structures monolithiques, couvertes d'or massif (en réalité, elles sont faites d'or massif, mais aucun Initié ne peut le soupçonner). La lumière projetée par les torches géantes leur procurent un magnifique éclat. Des marches de basalte courrent le long des Tombeaux, partant du mur extérieur et venant s'appuyer contre le mur intérieur. Elles permettent aux Initiés d'accéder au-dessus des tombeaux, des surfaces lisses, percées d'un trou unique qui communique directement avec le Râ des Runkas. C'est ici que les Initiés de la Maison Sartharil entrent en contact avec l'esprit des Titans Solaires, une occurrence aussi rare que hasardeuse, célébrée comme un quasi-miracle par l'ensemble des Initiés. Nul ne sait qui a construit ce Tombeau à Rêves, et surtout comment. Ses murs, malgré la présence des statues de guerriers et de dragons, vierges de tout indice et de toute inscription, n'apportent aucune réponse aux questions que se posent les Initiés. La roche dans laquelle ils ont été érigés résiste à toutes les agressions, et si on l'apparente généralement à du basalte, il est clair que sa véritable nature reste inconnue des Initiés.

LES VISITATIONS DE TAULAN

Frather Taulan est un individu bien secret, mais il est loin d'être un exemple de pureté. S'il est bien connu que le consciencieux Frather travaille très tard, moins nombreux sont ceux qui savent quelque chose de ses rencontres nocturnes. Ainsi, lorsque Taulan est absorbé par son travail, seul dans sa cave faiblement éclairée, il lui arrive de recevoir la visite d'une splendide créature avec laquelle il s'abandonne aux plaisirs de la chair. Complètement soumis au pouvoir de cette sombre beauté, Taulan se retrouve sans aucune volonté. Ce plaisir furtif a cependant toujours un prix : des cristaux tabous qu'il cède avant de se réveiller le matin, nu sur le sol, désorienté et rongé par des remords tardifs...

En fait, l'ange ténébreux de Taulan est une courtisane de la Ceinture de Nux agissant pour le compte du

mystérieux Null. Grâce à ces cristaux illégaux, le Masque-Nuit de la Ceinture se livre à un fructueux trafic qui permet de faire entrer illégalement des réfugiés au sein de Phénice. Le malheureux Frather est rongé par le remords, mais ses mortifications n'ont aucun effet sur les conséquences de ses actes coupables. Complètement sous le pouvoir de son ange, il n'envisage pas une minute de mettre un terme à ces visites impromptues. Il n'irait se confier sous aucun prétexte à ses confrères, alors que pendant ce temps, Null continue de manigancer en toute impunité.

LE NOUVEAU PHÉNIX DE MASTHER MAEL

Masther Maël est certes d'un âge canonique mais son esprit est toujours vif. Le principal stimulant du vieux prôneur ne vient pas seulement de sa fonction de maître de cours, mais surtout de sa rivalité acharnée avec Masther Halter. Ces dernières années, l'affrontement codifié entre les deux dignitaires s'est cantonné à l'utilisation indirecte de leurs élèves sur le terrain des intrigues de pouvoir, mais ce jeu dangereux a fini par déraper. En effet, Maël a subi quelques revers d'influence cuisants ces derniers temps qui ont poussé le vieillard dans ses derniers retranchements. Incapable de reconnaître sa défaite, Maël a donc décidé, emporté par son brûlant orgueil, de renverser symboliquement le plan de jeu qui donnait jusqu'alors tout son sens à sa vieillesse.

Poussé au bord de la folie par sa lente défaite, Maël a ainsi commencé à contacter discrètement le commandore Gdanz pour en faire son nouveau pion. L'intéressé s'est laissé approcher, puis a décidé de se servir à sa manière de l'attention du masther. Maintenant que Maël cerne mieux le commandore, le vieux prôneur compte encourager les idées de pureté qui obéissent Letho Gdanz. Ce dernier n'est pourtant pas dupe. Mieux encore, il compte manipuler à son tour le masther pour servir son projet de coup d'État.

LA COULÉE SPIRITUELLE

Le projet du clan Altaïr de la maison Sarkesh

La darkessence Shankr se consume et s'annihile dans le magma du volcan. Forts de ce constat, les initiés de la Maison Sarkesh rêvent d'un projet titanique de purification des alentours de Phénice. Ils pensent à des colonnes d'hommes et de femmes qui soulèveraient chaque pierre, qui remueraient la terre, et brûleraient les plantes sur des dizaines de kilomètres carrés. Les résidus de darkessence comme les concentrations plus importantes seraient acheminés jusqu'au volcan, via la Coulée Spirituelle, qu'il faudrait isoler de Phénice. Les deux Révérés mis au courant du projet en ont blêmi...

LE VISAGE

Ernst Spin a installé dans l'une des pièces de son appartement au sein du Visage un laboratoire de dissection. De simples rats ont d'abord servi sa curiosité. Et puis, rapidement, il en est venu à étudier l'incroyable complexité du corps humain. Sa position de prôneur lui a permis à plusieurs reprises de négocier, avec des condamnés et avec l'accord des gardiens du feu, quelques membres échangés contre des remises de peine au Palais de Justice... Empiriques, ses recherches donnent peu de résultat pour l'instant. Son appartement empêste en tout cas l'alcool et la charogne. Sur l'établi, un corps recomposé, ouvert et recousu trône, enseveli sous un fatras de notes prises sur du papirus de rueg.

LA CATHÉDRALE : LES SEPT RÉVÉRÉS

Chaque année, un mystère grandiose éveillera la curiosité des personnages joueurs : il s'agit du réveil du volcan. Il faut remonter à l'Avant pour comprendre les rouages de ce mystère. Le XXI^e siècle fut le théâtre de progrès fulgurants en vulcanologie et en sismologie, progrès accélérés par la présence en Italie et au Japon de fortes concentrations démographiques aux abords de volcans en activité. Des premières défenses, grossières, à la fin du XX^e siècle, prévoient des barres de béton censées ralentir les coulées de lave en cas d'éruption : la Grande Muraille est par endroit construite sur les vestiges de ces protections illusoires. Le projet Matra-Tazieff 5 était autrement plus ambitieux : il proposait, suite à de complexes relevés, de réguler l'activité volcanique, en libérant régulièrement une partie des gaz susceptibles de provoquer l'éruption. Il fallait pour cela mettre en jeu des forces énergétiques considérables : on utilisa celles du volcan. Alertés et inquiets que ne soit découvert le tombeau des Runkas, de nombreux initiés s'infiltrent dans le projet. Beaucoup survécurent à l'Apocalypse, réfugiés dans les entrailles du volcan : ce qui explique la forte présence des scientifiques aux premières heures du temps des Cendres. On peut aussi trouver là l'origine des étranges combinaisons qu'utilisent les prôneurs lors des grandes cérémonies rituelles... C'est donc bien un système de contrôle sismique qui chaque année permet de réveiller le volcan : une nécessité, si l'on veut éviter une éruption désastreuse qui réduirait Phénice en cendres. Le secret, les rudiments de la manipulation du système ont été conservés par les initiés, jusqu'à la crise de l'Automne Pourpre. On accède à la salle où se situe la gigantesque machinerie par la Cité Interdite — elle se trouve bien au-dessus du tombeau des Runkas, terré beaucoup plus profondément... Néanmoins, en trois siècles, la manipulation du système de contrôle sismique est devenue de plus en plus hasardeuse, et des dérèglements se manifestent, à tel point que les prôneurs prient avec ferveur chaque année avant le réveil du volcan... qui pourrait bien être l'ultime.



TABLE DES MATIÈRES

À LA DÉCOUVERTE DE PHÉNICE	P.3	LA GRANDE MARCHE	P.55
Phénice, le stallite de lumière	p.4	Le Domaine	p.55
La religion de Phénice	p.5	Le quartier de la Chapelle	p.57
L'histoire du stallite	p.6	Le ghetto oriental	p.59
La société	p.8	Le quartier des Laves	p.61
La vie quotidienne	p.10	Les trouées	p.64
Un tour d'horizon	p.13	L'Inventorium	p.66
LES ABORDS	P.17	Le quartier des faiseurs	p.69
Les mines	p.17	Les Brumes	p.72
L'avant-poste de la faille	p.18	Les closeries	p.73
Le monastère de l'épreuve	p.18	L'ÂTRE	P.75
LES HALTES	P.21	La Tour aveugle	p.75
La Halte des ombres	p.21	Le puits de rédemption	p.76
La Halte des lointains	p.24	La redoute des guetteurs	p.78
La Halte Nord	p.27	La redoute des blasonnés	p.79
LA PREMIÈRE MARCHE	P.29	La redoute des huiliers	p.80
Le quartier des libres-tours	p.29	La redoute de Saint-Vorle	p.81
Le quartier de l'assommoir	p.30	Le palais de justice	p.82
Le quartier des Affres	p.31	Les foyers	p.84
La Ferraille	p.33	La Grande Muraille	p.85
Les écharpes pourpres	p.36	LA MARCHE DES LUMIÈRES	P.87
La fourmilière	p.37	Le Séminaire	p.87
Les échafaudages	p.39	La Cathédrale	p.89
La ceinture de Nux	p.41	Les Chaires	p.90
La Nouvelle Coulée	p.44	La Cité Interdite	p.92
LES COULÉES NOURRICIÈRES	P.47	La coulée spirituelle	p.95
La coulée de la fourche	p.47	Les Meilleurs	p.98
La première coulée	p.49	Les Sanctuaires	p.99
La coulée de l'amicale	p.52	Les Statues-Logis	p.101
		LES SECRETS	P.103
		Les secrets des Abords	p.104
		Les secrets des Haltes	p.105
		Les secrets de la Première Marche	p.106
		Les secrets des coulées nourricières	p.108
		Les secrets de la Grande Marche	p.109
		Les secrets de l'Âtre	p.113
		Les secrets de la Marche des Lumières	p.114

INDEX

A

- abords (les)
affres (quartiers)
Aglika Syltar
Alfred le Royal
Alibert
Alijah Krank
Ambo Saganda
amphithéâtre
des veillées solariennes
Andréas Gün
Angus Deltrin
Anika Kever
antéquaires (les)
aqueduc
arche (l')
armée phénicienne
artère
ascension sociale
assommoirs (quartier)
atre (l')
aube noire (l')
audience sacrée
aveugles (les)

B

- balcons (les)
bannissement
Barons Cascatelle
barrière de feu
basilique de l'incandescence
bazar
beffroi des funambules
bibliothèque
blafards (les)
bocage de la prévenance
bocage des disparus
bocage des flores
bocage
des fournisseurs armuriers
bocage des hasardeux
bocage des humbles
bocage des maîtres dresseurs
bocage des ocre
Borodin le conteur
brasier (le)
brigade des dragons de feu
brumes (quartier)

C

- P.13, 17
P.4, 13, 31
P.92
P.28
P.67
P.98
P.24
P.26
P.76
P.42
P.96
P.68
P.72
P.101
P.81
P.39
P.9
P.4, 13, 30
P.4, 14, 75
P.22
P.91
P.100
- cabaret des intouchables
cages des bannis
camp des lamentations
cancelats
Carmus
cathédrale
caves des contreux
ceinture de Nux
 cercle de feu
chaires des révérés
chaires (les)
chapelle (quartier)
chapitre des meilleurs
chasse des blasonnés
Chat Blanc
chateau d'eau
chaudières à vapeur
chaudron des enfers
chaussée des nantis
chemin des Justes
cheminée des brumes
chevalier cul blanc
chouettes
cintres célestes
cirque d'Orchaos
cité interdite
clergé, Phénice
cloître de velours
closeries (les) (quartiers)
coches
Commandore Srilan vérité
compagnie quatorze
comptoirs
des caravanes de lumière
confrérie des passeurs
conseil des sept révérés
consulat du stallite de Nah
contreux
coulée de l'amicale
coulée de la fourche
coulée nourricière
coulée spirituelle
couloir des cuirassés
coupole fendue
cours des masthers
cours jumelles
cristal
crypte
culte, Phénix
- P.30
P.83
P.22
P.44
P.52
P.89
P.75
P.4, 13, 41
P.15, 93
P.15
P.90
P.14, 57
P.99
P.17
P.52
P.72
P.53
P.21
P.55
P.4, 82
P.73
P.67
P.51
P.25
P.12, 35
P.4, 15, 92
P.6
P.93
P.73
P.8
P.79
P.78
P.24
P.28
P.8, 91
P.26
P.10
P.14, 52
P.14, 47
P.4, 14
P.4, 95
P.80
P.66
P.98
P.57
P.10
P.89
P.5, 6

D

- Dame Fregonde d'Arstacevoc
Dayan de Saint Vorle
déambulatoire
Demetril Sangor
dépotoire de Babel
dépotoire de la gueule rouge
derviches
description, Phénice
dogme, Phénice
domaine (quartier)
dome
Double-tour
douze ponts lumineux
droits et devoirs
Drovodan

E

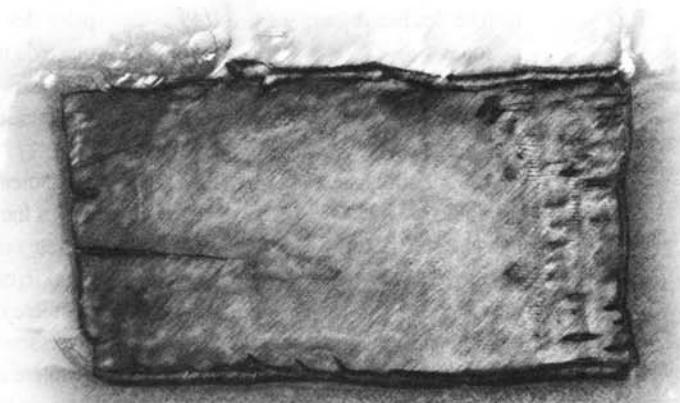
- échafaudages
écharpes pourpres
échassier
éducation
Egor Kyn
Elton Charn
enchainés (les)
enfant rat
enfants de Nux
entrepots
Ernst Spin
esprit de meute
Esteban Drüer
Ethera
éveil de Phénice

F

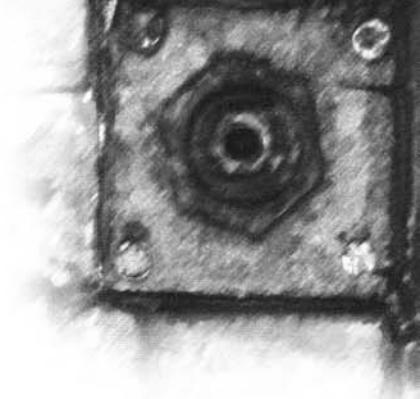
- Fahar
faille
faiseurs (quartier)
famille du dextre de Sinople
FaRaha
Frather Guyaum
Felipe Paris
feraille
ferrailleurs (quartier)
fête des monstres
fils de Solaar
Flambeau Huber Crête de sang
Flambeau Vern Feed
Fod Narul
foire des bien-portants
- P.50
P.82
P.96
P.41
P.33
P.33
P.90
P.4
P.5
P.14, 55
P.78
P.69
P.93
P.8
P.55
P.4, 13, 39
P.13, 36, 37
P.63
P.9
P.36
P.41
P.101
P.45
P.42
P.64
P.101
P.76
P.23
P.66
P.11
P.42
P.64
P.18
P.14, 69
P.79
P.4, II, 95
P.20
P.96
P.4, 14, 33
P.24
P.85
P.5
P.21
P.78
P.18
P.52

fontaine de l'innocence	P.61	Jubé	P.101	montenlaires (les)	P.41
forge (la)	P.65	Juge Marovik	P.83	mur de simmolés	P.36
fouineurs	P.8	justice	P.9	mythe du grand Prôneur	P.91
fourmilière	P.14, 37	K		mythe. Phénice	P.5
foyer des isolés	P.84	Kaïl Derlan	P.40	N	
foyers (les)	P.14, 84	Kail Sand	P.37	noirauds (les)	P.64
foyers verticalm	P.84	kiff	P. 8, 12	nourisseurs	P.8
Fraï de Tremans	P.80	L		nouvelle coulée	P.4, 14, 44
fraternité des purs	P.77	Laves (quartier)	P.61	nouvelles des missions (des) :	P.91
Frather Douglas	P.97	La crevasse	P.57	Nuln Etchenaran	P.43
Frather Taulan	P.100	La flamme	P.67	O	
Frather Udo	P.100	La Plume	P.56	office et son miracle	P.89
frige	P.10	la fosse	P.31	Old-Iron	P.33
frondeurs	P.67	Larghène	P.84	opiate	P.12
G		laves (quartier)	P.14, 61	Ortaeff	P.73
galerie du souvenir	P.15, 96	lazaret (le)	P.23	Othero	P.66
Galilée Chancel	P.90	Le Bourreau	P.82	Ouan Haye	P.44
gardiens du feu	P.4, 10	Le Lyceum	P.88	P	
Gedahine	P.27	Le professeur synapse	P.58	Palais du plan	P.55
Gen'ran le borgne	P.42	libre tours	P.13	palais arachnéen	P.66
ghetto oriental	P.59	livres de Phénice	P.87	palais de justice	P.82
gisement des supplices	P.17	loisirs	P.11	palais suspendu	P.95
grand dojo	P.59	Louis de Trajane	P.30	Panthéon	P.91
grand marché d'Orient	P.60	Loune Jalesande	P.48	paradis perdu	P.41
grande marche	P.4, 14, 55	lux	P.8	pardons	P.95
grande muraille	P.14, 85	M		parvis	P.89
gras	P.11	Mademoiselle	P.67	parvis des confréries	P.55
guilde des porteurs	P.40	maison des transports	P.27	passage des armateurs	P.69
H		maison des voeux	P.93	Passeur de mort	P.65
halte des lointains	P.13, 24	Maître Frogel	P.50	Pather Gregor	P.22
halte des ombres	P.13, 21	Maître Viärken	P.88	Pather superiore Don Calvo	P.20
halte nord	P.13, 27	maîtres cerberes	P.79	Pather superiore Median	P.89
haltes	P. 13, 21	Maktar	P.84	pente	P.13, 32
hammag sanglant	P.73	Malena Sambre	P.76	petit conseil	P.49
Hector Meulderhyme	P.31	Mandicorte le gris	P.48	Petrucci	P.32
Helon	P.20	manufacture grenadière	P.81	phalanges basaltiques	P.93
héraldique	P.80	marche des lumières	P.4, 15,	piloris	P.9, 83
histoire, stallite	P.6	26, 87	26, 87	place aux reliques	P.35
hotelleries des lointains	P.25	marché des beaux jours	P.49	place des Mercis	P.52
Hyperion Aegir Trön	P.99	masques	P.42	place du marché	P.70
I		Masther Maël	P.97	Plan	P.8
incarnation de Solaar	P.91	mausolée	P.32	polémique	P.95
institut carthographique	P.27	meilleurs (les)	P.98	ponts	P.48
inventorium	P.14, 66	Melchior Astragume	P.47	porte bienvenue	P.21
J		mémoires	P.9	portes fumantes	P.42
Jagdalena	P.29	mémoires de l'azur	P.28	porteurs d'eau	P.63
Jar Marianus	P.27	mines (les)	P.17, 65	poudrières	P.69
Jolius Pacord	P.53	mise à l'écart	P.27	première coulée	P.49
Joshyme	P.51	missionnaires du grand Solaar	P.28	professeur Synapse	P.58
joueur	P.42	monastère de l'épreuve	P.18	première marche	P.13, 29
jour de bannis	P.11	Monsieur Henry de Galiano	P.80	Puits de la rédemption	P.4, 14, 76
jours feriés	P.11	Monsieur Icare	P.32	puits	P.64
		montée au ciel	P.11	puits de récupération	P.44

purgatoire	P.77	scies mécanique	P.33	tribunal	P.82
Q		Scory le jeune	P.35	troc	P.8
quartier central de la milice	P.75	sculpteur renégats	P.32	Trois oeil	P.24
quartier des libre tours	P.29	sécurité	P.II	trouées (les)	P.14, 64
		séminaire	P.87	Tsuyomi	P.60
R		sept réverés	P.91		
Ravi Larzul	P.92	Shandar Trad	P.39	U	
redoute de Saint Vorle	P.I5, 81	Sieur Gyl Otoryn	P.97	us et coutumes	P.70
redoute des blasonnées	P.I5, 79	Silenzio	P.88		
redoute des guetteurs	P.I5, 78	Simiagol	P.31	V	
redoute des huiliers	P.I5, 80	sirenes	P.43	Veilleur Saul 22	P.77
religion, Phénice	P.5	société Machiavel	P.79	vertiges	P.40
remparts	P.I4, 85	Solaar	P.5	vigilants	P.18
remparts de la grande marche	P.4	Sorore Yorgia	P.20	villas silence	P.73
réseaux	P.9, 37	Souffle	P.10	visage (le)	P.101
Rob Krasny	P.37	statues-logis (les)	P.I5, 101	Vlad Condor	P.91
rondes	P.76	Sulissone	P.49	voie	P.98
rotonde des mémoires	P.24, 56	superstitions	P.12	voie du diamant (la)	P.101
Rudor Skanzig	P.75	syndicats	P.36	volerie aux rapaces	P.50
rue des maîtres navigateurs	P.25	Syndrome do cocon	P.102	volière sacrée (la)	P.99
rue des zigzag	P.30	syndrome de Syrte	P.18	Vruk le gardien	P.83
Rufon le chauve	P.44				
rumeurs	P.12	T			
S		taquet	P.63	Y	
Sâi	P.70	temple d'Amaterasu	P.59	Yanalakan	P.78
Saint Mosdan	P.22	temple de l'Infinie Félicité	P.60	Ydonie	P.81
salle des copistes	P.87	temps de Nux (le)	P.II, 102	Yohiniva	P.56
salle des cristaux	P.I5, 100	terre creuse	P.39	Yol	P.90
salle des lucilles	P.92	torchères	P.45	Youri	P.64
salle des mille pas	P.81	Toulak	P.25	Yul et Yann	P.70
salle grinçante	P.80	tour aveugle	P.4, 15, 75		
Salmen Erziz	P.25	tour de l'observatoire	P.18	Z	
sanctuaires (les)	P.I5, 99	tour matriarcale	P.29	Zark Runther	P.61
santé	P.10	tour sentinelle	P.30	Zoungaro	P.35
Sauria Mentel	P.23	transports	P.II		
		travaux forcés	P.9		
		triade des masques	P.II		



LISTE DES PNJ



LES ABORDS

- Fod Narul, flambeau de la Faille
- Pather superiore don Calvo, le guide
- Sorore Yorgia, gardienne des portes
- Frather Guyaum, frère visiteur
- Helon le Troglo, prôneur

LES HALTES

- Flambeau Huber Crête-de-Sang, Officier gardien du feu
- Pather Gregor, prôneur
- Saint-Mosdan, prophète des réfugiés
- Esteban Drüer, marcheur charismatique
- Souria Mentel, soignouse dévouée, responsable du Lazaret
- Trois-oeil, guide du bazar
- Ambo Saganda, administrateur du comptoir de silice
- Salmen Erziz, maître navigateur
- Toulak, recruteur de Nâh
- Jar Marianus, responsable de la mise à l'écart
- Geldahine, cartographe improvisée
- Alfred le Royal, passeur de la confrérie

LA PREMIERE MARCHE

- Jagdalena, capitaine matriarque
- Louis de Trajane, conciliateur
- Simiagol, patron du Rêve Perdu
- Hector Meulderhymer, metteur en scène halluciné du cabaret des intouchables
- Petrucci, Duc du silence
- Monsieur Icare, le fou volant
- Old-Iron, le copeau collectionneur
- Scory le Jeune
- Zoungaro, commandeur d'Orchaos
- Egor Kyn, Commissaire d'Apprentissage
- Rob Krasny, prôleur militant légendaire des Echarpes Pourpres
- Kail Sand, gardien de la fourmilière
- Shandar Trad, camelot
- Kail Derlan dit "le Danseur", membre renommé des montenlaires
- Demetril Sangor, patron du Paradis Perdu

- Elton Charn, mémoire débauchée
- Le Joueur, masque légendaire
- Angus Deltrin, patron des Portes Fumantes
- Nuln Etchenaran, musicien marcheur
- Gen'ran le Borgne
- Ouan Haye l'Edenté, meneur de mendiant
- Rufon le Chauve, Maître de Torchère

LES COULEES NOURRICIERES

- Melchior Astragume, naturaliste zélé
- Mandicorte le Gris, visionnaire
- Loune Jalesande, pasteur taxidermiste dite la Rousse
- Chat Blanc, chasseur émérite du bocage des Humbles
- Sulissone, gardien des réserves secrètes
- Maître Froguel, fauconnier
- Dame Fregonde d'Arstacevoc, mécène
- Joshyme, drogué du Hangar
- Carmus, gardien de prison et arracheur de dents
- Jolius Pacord, parfumeur officiel

LA GRANDE MARCHE

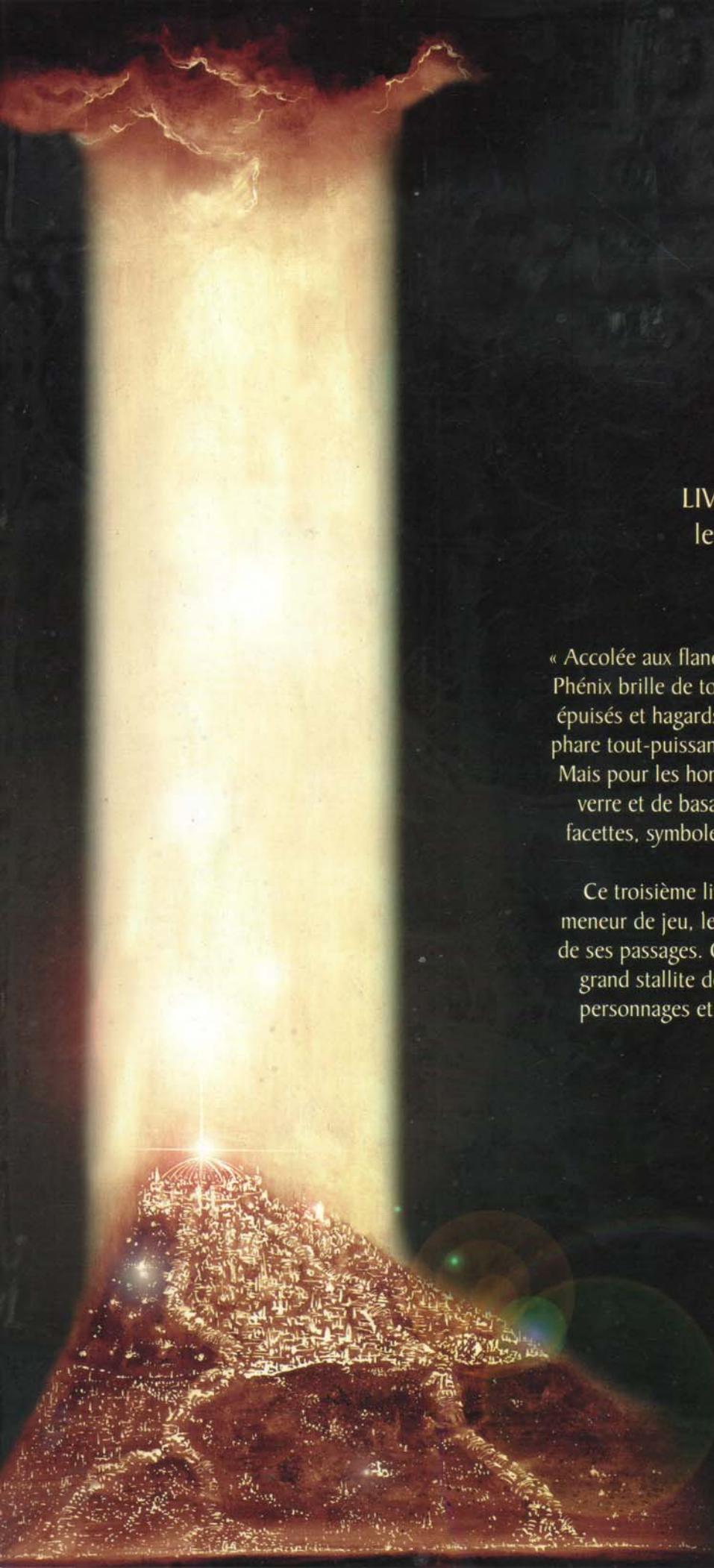
- Drovodan, calculateur
- La Plume, funambule arrogant
- Yohiniva, doyenne des mémoires
- La Crevasse, mendiant emblématique
- Le Professeur Synapse
- Tsuyomi, courtisane orientale
- Zark Runther, gladiateur
- Youri, mineur courageux
- Fahar, contremaître
- Le passeur de morts
- Ethera, veuve séduisante
- Othero, architecte
- Mademoiselle
- Alibert, fabricant d'automates
- La Flamme, airgonaute
- Borodin le conteur
- Double-tour, serrurier
- Saï, fouineur devenu prôneur
- Yul et Yann, armateurs
- Ortaeff, dresseur

L'ATRE

- Andréas Gün, Limier de la Milice
- Rudor Skanzig, Furet de la Milice
- Malena Sambre, infiltratrice contrefeu
- Veilleur Saul 22, sous-officier de la Garde des Purs
- Flambeau Vern Feed, officier de la Garde des Purs
- Yanalakan, espion malgré lui
- Commandore Srlan Vérité
- Monsieur Henry de Galiano, faiseur de galant homme.
- Fraï de Tremans, huilier
- Ydonie, archiviste de la Craie
- Dayan de Saint-Vorle
- Le juge Marovik
- Le bourreau
- Vruk le gardien
- Larghène, veilleur du foyer vertical
- Maktar, dit l'Immoleur

LA MARCHE DES LUMIERES

- Maître Viärken, responsable de la bibliothèque
- Silenzio, rabat-joie
- Pather superiore Median
- Galilée Chancel, future prôneuse
- Yol, danseur jusqu'au vertige
- Vlad Condor, missionnaire
- Ravi Larzul, prophète
- Aglika Syltar, conseillère de haut vol
- Anira Kever, gardien de la Coulée Spirituelle
- Felipe Paris, artiste et confident
- Sieur Gyl Otoryn, bâtisseur intriguant
- Frather Douglas, hagiographe
- Masther Maël, érudit
- Alijah Krank, maître d'armes
- Hyperion Aegir Trön, Chef de la Garde Foudroyante
- Frather Udo, veneur mystique
- Frather Taulan, tailleur de cristaux
- Jubé, père de famille
- Ernst Spin, prôneur



LIVRET 3 : PHÉNICE le stallite immortel

« Accolée aux flancs d'un volcan gigantesque, la Cité du Phénix brille de toute sa splendeur. Pour les marcheurs épuisés et hagards qui l'aperçoivent de loin, elle est le phare tout-puissant qui perce les Ténèbres de l'Obscur. Mais pour les hommes qui y vivent, elle est le titan de verre et de basalte, le géant tentaculaire aux mille facettes, symbole de lumière, de mystère et de vie. »

Ce troisième livret est principalement réservé au meneur de jeu, les joueurs n'ayant accès qu'à certains de ses passages. Quartier par quartier, il décrit le plus grand stallite de toute la Roke, celui où vivent les personnages et où ils connaîtront leurs premières aventures.



LES ABORDS	LA PREMIERE MARCHE
Le gisement des suppliciés (hors carte)	La Grande Muraille
La chasse des Blasonnés	La Ferraille
L'avant-poste de la Faille (hors carte)	1 La place aux Reliques
Le monastère de l'Epreuve (hors carte)	2 Le dépotoir de Babél
	● La tour de Old Iron
	3 Le dépotoir de la Gueule rouge
LES HALTES	La Nouvelle Coulée
La Halte des Lointains	4 Les décharges et les puits de récupération
1 L'entrée	5 Les Torchères
2 Le bazar	6 Le Gazoduc
■ Les comptoirs des caravanes de lumière	La Fourmilière
● Les cintres célestes	7 La surface
3 La rue des maîtres-navigateurs	8 Le départ de la chasse des Blasonnés
4 L'amphithéâtre des veillées solariennes	Le quartier des Libres-Tours
5 Le consulat de Näh	9 La tour matriarcale
6 L'hostellerie et les Bouges	10 La tour sentinelle
La Halte des Ombres	Les Echafaudages
7 La porte Bienvenue	11 L'Artère
8 Le camp des Lamentations	12 La Guilde des Porteurs
9 Le Lazaret	13 Les Vertiges
La Halte Nord	14 Le foyer Vertical
10 La maison des transports	Le quartier des Affres
11 L'hospice de la Mise à l'écart	15 Le Mausolée
12 L'Institut cartographique	16 La Pente
13 Les mémoires de l'Azur	17 Le mur des Gardiens du feu
	Les Echarpes Pourpres
	18 Les Cités
	19 Les Syndicats
	20 Les taudis
	21 Le mur des Immolés
	Le quartier de l'Assommoir
	22 La rue des Zigzag
	23 Le Rêve perdu
	24 Le cabaret des Intouchables
	25 Le foyer des Isolés
	26 La Fosse
	La Ceinture de Nux
	27 Le Paradis perdu
	28 Les Portes fumantes

Notes

LES COULEES NOURRICIERES

La coulée de la Fourche

- 1 Le bocage de la Prévenance
- 2 Le bocage des Ocres
- 3 Le marché des Beaux Jours
- 4 Le bocage des Disparus
- Les bocages de cultures
- Les bocages de bétails

La Première Coulée

- 5 La Volière aux rapaces
- 6 Le bocage des Fournisseurs armuriers
- Le palais Arstacevoc
- 7 Le bocage des Hasardeux

La Coulée de l'Amicale

- 8 Le bocage des Flores
- 9 La foire des Bien-portants
- 10 Le bocage des Maîtres-dresseurs
- 11 Le bocage des Humbles
- 12 Le funiculaire

Echelle: 1 cm = 100 m

0 500 1000

N

LA GRANDE MARCHE

Les Remparts

Le Domaine

- 1 Le palais du Plan
- 2 La chaussée des Nantis
- 3 Le parvis des Confréries
- 4 Le beffroi des Funambules
- 5 La rotonde des Mémoires

Le quartier de la Chapelle

- 6 La Chapelle
- 7 La place des Prophètes (les Cours Jumelles)
- 8 La place des Inventeurs (les Cours Jumelles)
- 9 L'auberge du Fou volant

Le Ghetto Oriental

- 10 Le temple d'Amaterasu
- 11 Le grand Dojo
- 12 Le temple de l'Infinie Félicité
- 13 Le Grand Marché d'Orient

Le quartier des Laves

- 14 La fontaine de l'Innocence
- 15 Le Brasier

Les Brumes

- 16 La cheminée des Brumes
- 17 Le Château d'eau
- 18 L'Aqueduc
- 19 Le Hammam sanglant
- 20 Les closeries
- 21 Les villas-silence

Le quartier des Faiseurs

- 22 La basilique de l'Incandescence
- 23 Le passage des Armateurs
- Les places du Marché
- Les poudrières

L'Inventorium

- 24 La coupole Fendue
- 25 Le palais Arachnéen
- 26 Au Chevalier Cul-Blanc

Les trouées

- 27 L'hospice des noirauds
- 28 La forge
- Les entrepôts
- Les puits

L'ATRE

- 1 La tour Aveugle
- 2 Le palais de Justice
- 3 La redoute des Blasonnés
- 4 La redoute des Guetteurs
- 5 La redoute des Huiliers
- 6 La redoute de Saint-Vorle
- 7 Le puits de Rédemption

LA MARCHE DES LUMIERES

- 1 La Cité Interdite
- 2 Le cercle de Feu
- 3 La maison des Vœux
- 4 Le cloître de Velours
- 5 Le palais Suspendu et le FaRaHa
- 6 La Bibliothèque
- 7 Le Lyceum
- 8 Le Chapitre
- 9 La galerie du Souvenir
- 10 La Cathédrale
- 11 La salle des Cristaux
- 12 Les statues-logis
- 13 La Volière sacrée
- 14 Les Chaires

La Barrière de feu

La Coulée spirituelle

F Les Foyers

⊕ Les Chapelles

DARK EARTH

Dark Earth © Kalisto 1997

