

STALIS

La capitale de l'Hiscontie

Un livret-univers pour Fantasia, par Tybalt
Téléchargeable sur le site de Fantasia : <http://fantasia-univers.chez.tiscali.fr>

Introduction



Stalis, capitale de l'Hiscontie est un petit supplément pour Fantasia écrit avant la réalisation du *Livre de Base*. A l'époque (début 2001) il présentait non seulement la ville elle-même, mais aussi nombre d'informations encore inédites sur les grandes structures politiques de l'Hiscontie et le fonctionnement de ses principales institutions ; de plus, inclure ici ces développements permettait de montrer la grande centralisation des pouvoirs en Hiscontie, où Stalis joue un rôle extrêmement important, équivalent à celui de Paris en France sous l'Ancien Régime.

Par la suite, quand j'ai rassemblé et remanié les informations concernant l'Hiscontie pour écrire le *Livre de Base*, j'ai nécessairement puisé dans ce supplément : on ne s'étonnera donc pas de trouver un certain nombre de redites entre les deux documents.

Autre conséquence de l'ancienneté de ce document : il a été rédigé à un moment où, en l'absence de *Livre de Base* comprenant un système de règles complet et autonome, le jeu Fantasia utilisait les règles de BaSIC telles que publiées par Casus Belli dans son hors-série *BaSIC* de juin 1997 (et reprises en mai 1998 dans son supplément *Mousquetaires & Sorcellerie*). Il se peut donc que vous trouviez dans ces pages des références à ces deux hors-série déjà anciens, mais concernant des règles que vous pouvez à présent trouver dans le *Livre de Base* de Fantasia.

Inutile donc de s'inquiéter là-dessus... sauf peut-être à propos des règles d'Escrime qui, présentées dans *Mousquetaires & Sorcellerie*, n'ont pas été décrites dans le *Livre de Base*. Cependant, ces règles sont des règles alternatives aux règles de combat normales, et ne manqueraient donc pas cruellement à vos parties ; mais je vais réaliser aussi vite que possible un document PDF qui les présentera en complément de celles du *Livre de Base*, et vous évitera d'avoir à les rechercher dans ces hors-série désormais difficiles à dénicher.

La dernière conséquence de cette ancienneté était une mise en page disons pas très heureuse : je l'ai entièrement revue pour cette version PDF, et ai tâché de l'harmoniser avec celle des autres suppléments réalisés entre temps. Elle reste assez austère, en partie par manque d'illustrations pour les bâtiments ; j'en suis désolé, mais un jeu de rôles amateur n'a malheureusement pas les moyens dont disposent les professionnels, et j'ai encore très peu d'illustrations représentant Stalis elle-même. Notez que c'est en voie d'amélioration...

Après ces vérifications, j'espère que ce supplément ne comporte plus de défaut susceptible de gêner son utilisation pour vos parties, et je n'ai plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture et un bon jeu !

Salutations phantasmagoriques,

Tybalt, 23 juillet 2004

Stalis

capitale de l'Hiscontie

« Stalis » est un supplément à la description de l'Hiscontie présentée dans l'Atlas. Elle contient la description complète de Stalis, la très célèbre capitale de l'Hiscontie. Vous y trouverez de nombreuses informations sur la ville, ses différents quartiers, ses principaux bâtiments, ainsi que les institutions qu'ils abritent, plus quelques données sur les habitants et, pour finir, les secrets de Stalis.

Voici le sommaire de ce supplément :

I. Stalis, capitale de la République monarchique hisconte - description de la ville

- En approchant Stalis
- Stalis super muros (sur les murs)
- Les rues et les quartiers de la ville
- Le port

II. Bâtiments remarquables de Stalis

- Les Tours-Magie
- Les remparts - précisions utiles
- Le Palais Royal de Stalis - les institutions royales
- L'Institut Pyramidal - les institutions magiques
- Le Musée et les Cinq Tours - le quartier culturel
- Le Marché du Grand Tout
- La maison de la Garde - les Geôles
- La Maison des Postes - le courrier

III. Les Stalisois

- Les citadins
- Les milieux aisés
- Les plus riches
- Les nobles
- Les pauvres
- Les guerriers
- Le statut des femmes
- Mages et magiciens
- Les religieux
- Les ethnies

IV. L'autre capitale - secrets et mystères à Stalis

- La vie quotidienne
- Les Souterrains

V. Quelques Personnages Non Joueurs de Stalis

- Compétences pour BaSIC
- Artisan
- Commerçant
- Erudit
- Mage de l'Institut Pyramidal
- Garde Royal

VI. Conclusion

Chapitre 1

Stalis, capitale de la République monarchique hisconte

Description de la ville

En approchant Stalis

Stalis se situe au centre-nord de l'Hiscontie, au beau milieu d'une vaste région fertile. La ville est entourée de tous les côtés par d'immenses champs cultivés séparés les uns des autres par des murets, de simples barrières, de petites forêts artificielles ou des jardins. Entre chacun de ces champs serpente un sentier de terre bien entretenu, et cinq routes pavées plus larges rejoignent la capitale : à l'Est, à l'Ouest, au Sud, au Nord-Est et au Nord-Ouest. Les trois dernières suivent le fleuve Hys-Martad. Les deux autres partent, l'une vers les steppes, où elles se prolongent par des pistes de caravanes et des sentiers pratiqués surtout par les envoyés royaux, l'autre vers les grandes plaines de l'Ouest ; là, la route se perd dans les hautes herbes, et réapparaît quelques centaines de kilomètres plus loin sous la forme d'une multitude de petits sentiers qui s'élancent à leur tour vers les villages qui bordent les montagnes. Des rumeurs tenaces affirment que ces sentiers apparaissent, disparaissent ou changent leur tracé selon leur volonté propre ; et bon nombre d'aventures ou de disparitions de voyageurs égarés semblent confirmer ces histoires.

Le premier signe d'une vie autre que campagnarde dans la région fertile, lorsqu'on suit l'une des routes ou un sentier, ce sont les fameuses **tours-magie**. Disposées en ligne courbe tout autour de la ville, espacées de 200 mètres environ les unes des autres, elles renferment toutes un cristal à résonance ésotérique qui permet de dresser autour d'elles un champ de force infranchissable, une barrière magique que nul sort ne peut briser. Ce système a maintes fois protégé la capitale contre les attaques de pillards. Il est vrai que, de nos jours, les tours-magie ne servent plus à grand-chose ; la dernière attaque remonte à l'assaut des troupes tri-impériales, en 1595, et elle n'a d'ailleurs pas pu être repoussée (en raison de la grande puissance de la magie chaomantique d'alors). Mais aucun roi, aussi fou soit-il, ne renoncerait à maintenir en l'état ces tours-magie ; les seigneurs hiscontes ont appris à redouter les effets du Nonsense, qui peut intervenir où et quand bon lui semble. Un champ de force magique serait dérisoire pour repousser ses effets, mais cela vaut mieux que rien. Tifelmas XXXIV veille donc à maintenir actif le système, et organise même des essais tous les ans à une date précise.

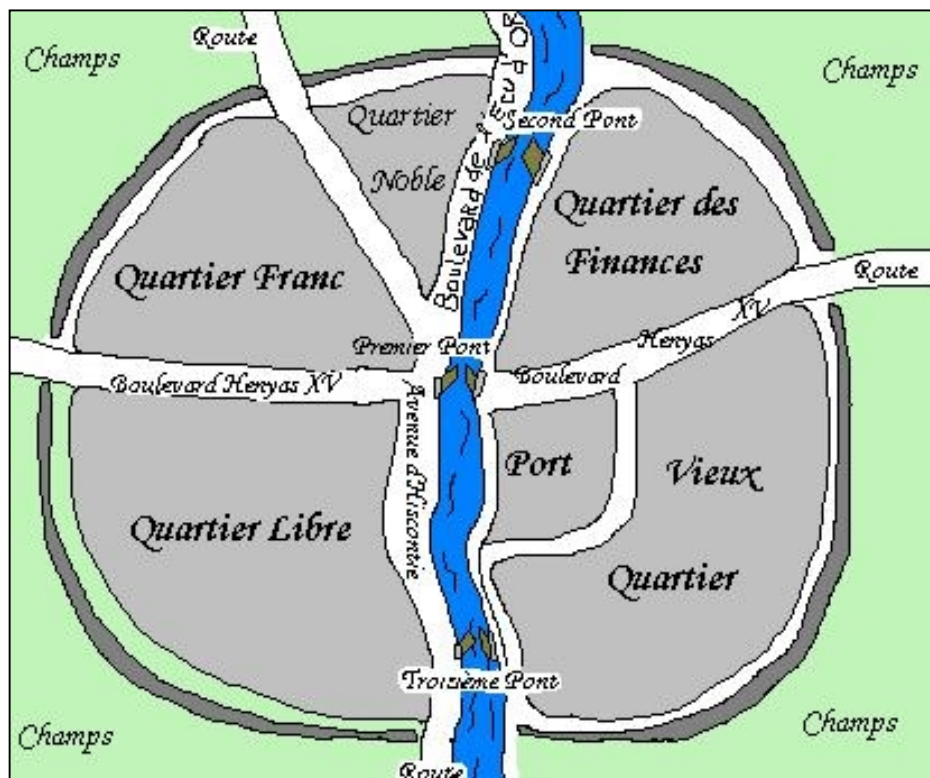
Stalis super muros (sur les murs)

Une fois passé les tours-magie, le voyageur poursuit sa route sur un kilomètre environ avant d'apercevoir les **murailles** de la ville. C'est là une précaution supplémentaire, mais celle-ci est plus que symbolique, puisque les remparts se sont à moitié écroulés avec le temps, et que Stalis s'étend au Nord bien au-delà de son ancienne ceinture de pierre. Mais au Sud, la muraille est encore bien conservée ; des **portes**, cinq grandes et une multitude de petites, s'y ouvrent et permettent d'entrer et de sortir de la ville. Les horaires d'ouverture et de fermeture des portes sont fixes, mais différents pour presque chaque porte. Il est donc impératif de bien connaître l'heure si l'on veut s'aventurer hors des murs tard dans la nuit. Aucune porte n'est ouverte en permanence, mais - n'importe qui ayant intérêt à le savoir vous le dira - il y a toujours une porte ouverte à toutes les heures du jour et de la nuit. Bien entendu, en cas d'attaque, les portes sont fermées : les petites disposent d'une herse de fer, les grandes d'une double herse et de deux énormes vantaux de bois qu'aucun bélier ne pourrait enfoncer en moins de trois heures (notons qu'il existe de nombreux autres moyens pour ouvrir une porte, mais passons).

Des tours (normales, cette fois-ci) sont construites à intervalles réguliers et deux d'entre elles surplombent chacune des portes (enfin, pas celles dont tout le monde ne doit pas connaître l'existence.. enfin bref). Là encore, ces tours sont entretenues avec soin (mieux que les murs sur lesquels elles sont construites, d'ailleurs) bien qu'aucun visiteur hostile ne se soit présenté devant les portes depuis une dizaine d'années (en fait, ils étaient déjà tous à l'intérieur lorsqu'on s'est aperçu qu'ils étaient dangereux), et sont gardées jour et nuit par des sentinelles armées. Un système de torchères, simple mais utile, permet de signaler le péril au palais instantanément en allumant un feu. Des portes particulières ont été édifiées pour le contrôle de la navigation ; ce sont de grandes grilles que l'on ouvre ou ferme à volonté. Elles sont ouvertes le jour et à demi-fermées la nuit, de façon à empêcher

la circulation des navires plus volumineux que les simples barques. Des gardes sont postés nuit et jour à l'un et l'autre bout de la ville pour surveiller les passages.

Les rues et les quartiers de la ville



Stalis est percée de larges rues qui facilitent grandement la circulation ; la plus grande et la première de ces rues est **l'Avenue d'Hiscontie**, qui traverse la ville du Sud vers le Nord, de la porte Sud à la porte Nord-Ouest, en suivant le fleuve Hys-Martad. Elle est prolongée au Nord-Ouest par une autre grande artère, le **Boulevard de l'Écu d'Or**, au niveau du Premier Pont ; ce boulevard rejoint quant à lui la porte Nord-Est.

L'autre grande rue importante relie les portes Est et Ouest de la capitale : c'est **l'Avenue Heryas XV** (du nom du roi qui la fit percer), qui va de la porte Ouest à la porte Est en passant elle aussi par le Premier Pont.

A part ces grandes rues, il existe des multitudes de rues, avenues,

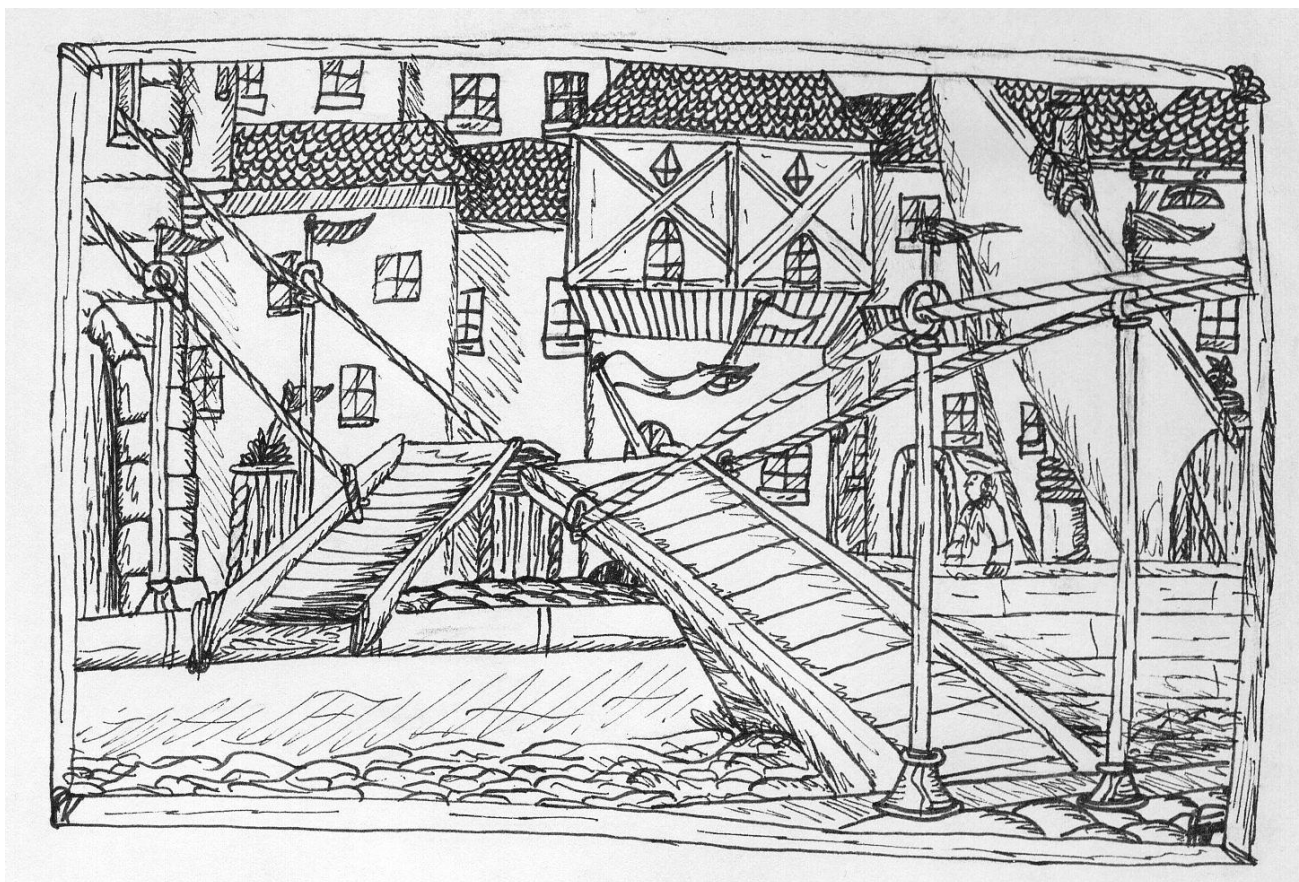
boulevards, places, ruelles et passages plus ou moins bien entretenus et fréquentés. La plupart sont cependant maintenus en état par la garde royale, ce qui évite les embouteillages trop importants. Par contre, le creusement de nouvelles rues n'est toujours pas réglementé et, comme la ville s'étend d'année en année, on pense que près de la moitié des nouvelles rues n'apparaissent pas sur les plans, surtout lorsqu'il s'agit de ruelles.

En revanche, les **ponts** sont, eux strictement réglementés, et pas seulement à Stalis. On n'en a autorisé que trois dans la capitale à ce jour ; tous les autres, en situation illégale, ont été détruits afin de permettre une parfaite liberté de circulation des navires sur l'Hys-Martad. Une barge de commerce peut ainsi descendre le fleuve depuis ses sources jusqu'à son embouchure, et de même remonter le courant à la force de ses rames et de ses voiles, sans rencontrer le moindre obstacle à son chemin. Le roi Tifelmas, d'habitude assez laxiste, s'est révélé très sévère sur ce point là : il tient à conserver le bon ordre établi par ses prédécesseurs. Les trois seuls ponts de la ville, tout simplement dénommés Premier Pont (au centre), Second Pont (au Nord) et Pont-Tierce (au Sud), sont des ponts ouvrants dont on peut relever le tablier afin de livrer passage à un navire. Des fonctionnaires au service de la garde royale sont spécialement chargés de réglementer les passages et de s'assurer que le relèvement et l'abaissement du pont se fait sans aucun risque.

Dans l'esprit des habitants, Stalis est ainsi découpée en quatre grands quartiers distincts. Le quartier Nord-Ouest est appelé le **Quartier Franc** ; il abrite les plus grandes zones d'habitation de la ville, et est donc le plus peuplé de tous. Le quartier Nord-Est est le **Quartier des Finances**. On y trouve des artisans, des commerçants et des maisons d'érudits, mais l'activité qui lui valut son nom est la spéculation urbaine, qui connut son apogée au moment de la domination impériale. Les rois hiscascirs avaient alors divisé la ville en parcelles, qu'ils avaient vendues à de riches propriétaires afin de remplir les coffres du royaume. De véritables maisons de finances s'étaient alors ouvertes dans Stalis ; leurs fondateurs avaient pour but de rassembler le plus possible de parcelles sous leur contrôle, venant parfois ainsi à posséder près d'un tiers de la cité. Malheureusement, les rois Hiscascirs tenant à garder leur pouvoir royal, avaient saisi ces possessions arbitrairement et ainsi regagné leurs biens sans déboursier un sou. Entre ces deux parties de la ville se dresse aussi le **Quartier Noble**, qui, comme son nom l'indique, est le plus riche de tout Stalis. Là se logent les grands propriétaires enrichis, les armateurs fortunés, les commerçants embourgeoisés, et toutes les autres personnes ayant fait fortune de manière plus ou moins honnête. Paradoxalement, c'est aussi là qu'on trouve les maisons les plus miséreuses de la ville ; au Nord de la cité, elles sont adossées aux murailles en ruine, et étalent leur pauvreté révoltante jusqu'aux champs de la zone fertile nord, de l'autre côté des remparts.

Le quartier Sud-Ouest est une autre grande zone d'habitation de Stalis. Là se trouvent les "citoyens modèles", les classes moyennes, ni riches, ni pauvres, parfois aisées, vivant de leurs activités de commerce ou des services rendus à la ville. On y trouve de tout : des aubergistes, des artisans de pointe, des magiciens, des écrivains publics, des érudits, des commerçants, des médecins, des religieux, des voyageurs de passage. Car ce quartier est aussi celui des voyageurs, d'où son nom de **Quartier Libre** : on y entre et on en ressort comme on le souhaite (non pas comme le Quartier Noble, par exemple : la garde royale y effectue beaucoup plus de contrôles qu'ailleurs, tenant à maintenir les nobles de la ville dans leur tranquillité naturelle). L'itinérant y trouvera très facilement de quoi se nourrir et se loger fort convenablement et à bon prix. Il serait difficile d'énumérer en détail tout ce qui vit dans ce quartier, un véritable "poumon urbain" pour Stalis, dont il entretient l'activité quotidienne en animant ses rues, en créant sans cesse de nouvelles échoppes, de nouvelles études, de nouvelles maisons.

Le quartier Sud-Est, le **Vieux Quartier**, pourrait être qualifié de "quartier historique" ; c'est en effet là que se trouvent le Palais, l'Institut Pyramidal, le Musée, les Cinq Tours, l'Auberge de la Geste et nombre d'autres bâtiments ayant fait l'histoire de la ville. Ce quartier est le moins habité de tous, et on peut souvent parcourir des kilomètres entiers de ruelles sans croiser un seul regard. Des zones entières d'habitations ne sont plus que des maisons tombant en ruines, des habitations superbes, mais anciennes, sur leur déclin. On murmure que là se cache une sacrée faune, des voleurs de grands chemins, des mages secrets, des escrocs en fuite, des personnes recherchées par la garde royale. Chaque auberge a sa rumeur, son histoire de confrérie secrète, de traître en fuite ou d'alchimiste mystérieux au sujet du Vieux Quartier. Quant à se qui s'y passe en réalité, il n'y a pas assez d'yeux là-bas pour y aller voir. Ce dont on est sûr, par contre, c'est que la garde royale elle-même ne s'y aventure pas, mais en défend l'accès pour des raisons parfois plus que douteuses... En dehors de ces rues à l'abandon, la partie nord-ouest du Vieux Quartier abrite une quantité respectable d'étudiants en magie, d'érudits, de magiciens expérimentés (sans doute les meilleurs de toute l'Hiscontie). Mais là encore, ce sont des gens calmes, silencieux, peu enclins à une discussion animée. Le seul endroit véritablement vivant du quartier est le Marché du Grand Tout, où l'on trouve tout et n'importe quoi pour le meilleur prix. Des foules immenses s'y rassemblent tous les six mois, à la recherche des derniers objets merveilleux ramenés du reste du pays par les guildes de commerçants itinérants.



Le Premier Pont de Stalis s'ouvre pour laisser passage à un navire de commerce.

Le port

Une autre partie de la ville qui équivaut presque à un quartier indépendant : le port. En effet, Stalis étant traversée par le fleuve Hys-Martad, put dès les premiers rois échanger divers produits avec le reste du pays par l'intermédiaire du fleuve, qui transportait rapidement et sûrement les marchandises. Le port de Stalis se situe entre le Premier pont et le Pont-Tierce ; on y a creusé deux bassins, un sur chaque rive, qui élargissent le fleuve de façon à y créer deux baies artificielles où peuvent accoster les navires. La **baie Ouest** accueille les navires de la ville, ceux qui transportent les voyageurs, les explorateurs, mais aussi les soldats du roi, quand le besoin s'en fait ressentir. On y trouve la flotte de guerre, abritée des intempéries par un gigantesque hangar construit au-dessus d'une partie de la baie. Le **bassin Est**, quant à lui, sert au chargement et au déchargement des navires de commerce. Les denrées sont transportées de là vers le Marché du Grand Tout, là où elles seront vendues rapidement, ou bien directement acheminées par leurs acheteurs vers leur destination finale. Une bonne partie des commerçants de la ville s'approvisionnent à partir du port : les aubergistes s'y fournissent en tonneaux de boissons, les négociants en denrées diverses.. Bien entendu, le poisson venu directement de Rod-Ninos constitue la majeure partie des produits ainsi échangés.

Les environs du port abritent donc, d'un côté du fleuve comme de l'autre, une foule d'habitants dont le métier est lié à la ville portuaire : marins en permission, coolies s'occupant de transporter les paquets, commandants de navires, contrôleurs des marchandises, voyageurs attendant un navire, amis attendant l'un de leurs proches, financiers finançant un voyage, etc. C'est pourquoi le port pourrait presque former une "ville dans la ville" avec son identité propre. D'ailleurs, les habitants des autres quartiers évitent généralement le port, car l'intense activité qui y règne et la perpétuelle odeur de poisson les incommode. Néanmoins, ils sont bien obligés de reconnaître que, sans ce port, Stalis serait beaucoup moins prospère qu'elle ne l'est actuellement.

Chapitre 2

Bâtiments remarquables de Stalis

Les principaux bâtiments de la ville et les institutions qu'ils abritent

Les Tours-Magie

Ainsi que nous l'avons vu plus haut, les tours-Magie ont été depuis toujours, et sont encore aujourd'hui, le fer de lance de la défense passive de la ville. Elles sont 300 au total, ceinturant entièrement la capitale, y compris au Nord. Construites en 990, 50 ans après la fondation de la ville, elles reposent sur un principe magique simple, mais efficace. Voyons de plus près comment fonctionne ce système :

Chaque tour-magie se présente comme une tour ronde construite en briques blanches, et s'élevant à une hauteur d'environ 30 mètres. La tour mesure 20 mètres de circonférence, pour une paroi épaisse de près d'un mètre. Dans les murs de chaque tour s'ouvrent une porte du côté de la ville, et deux fenêtres grillées côté campagne à chaque étage, qui permettent d'observer les environs. La tour se termine par un toit en forme de cône pointu recouvert d'ardoise bleu sombre, que supporte une forte charpente de bois. Entre la paroi et le toit qui la recouvre, il y a un espace libre d'environ un mètre cinquante. Cet étage sert de plate-forme d'observation ; cela permet notamment d'avoir une vue plus haute sur l'ensemble des champs cultivés, et aussi de jeter des projectiles sur l'ennemi en cas d'assaut à la base du bâtiment. Notons également que, sur le toit, se dresse un drapeau-paratonnerre portant le blason de la ville, mais cela a moins d'importance.

Les tours contiennent peu de choses : chaque étage adoptant la forme de la paroi, les murs sont arrondis. Il y a quatre étages, plate-forme comprise ; un escalier central part du rez-de-chaussée et monte en colimaçon jusqu'à la plate-forme sous le toit. Au **rez-de-chaussée**, il n'y a rien, sinon une sentinelle (qui reste d'ailleurs rarement à son poste). Au **premier étage**, une salle des gardes spartiate, comprenant une table, des chaises, des meubles où sont rangées des armes (trois ou quatre lances et cinq ou six épées, plus des arcs et une grande provision de flèches). Là se reposent les sentinelles lorsqu'elles ne sont pas en faction ; un roulement est effectué toutes les trois heures. Au **deuxième étage**, les appartements des deux magiciens chargés de veiller au bon fonctionnement de la tour ; l'étage est séparé en deux chambres par une cloison de bois percée d'une porte. Chaque chambre contient un lit de repos, un bureau, une table de travail et deux chaises ; avec cela, les affaires personnelles du mage, à savoir livres, manuscrits, instruments d'écriture et d'observation (sphères armillaires, lunettes d'astronomie, cartes...), parfois même un familier qui sert par la même occasion d'animal de compagnie. Au **troisième étage**, une salle de travail commune où se réunissent les deux mages en temps normal ; en effet, ils ne passent pas tout leur temps en observation, ce qui serait une perte de temps passablement ennuyeuse, mais étudient, écrivent, apprennent de nouveaux sortilèges. Le **quatrième étage** est la plate-forme d'observation, où deux sentinelles scrutent l'horizon en permanence.

C'est au troisième étage qu'est conservé le cristal à résonance ésotérique ; de forme approximativement sphérique, enchâssé dans un support de bois et de fer forgé, il est posé sur le sol du côté opposé à la ville. Ce cristal, comme tous les autres disposés dans chaque tour, servira de balise qui relayera le champ de force en cas d'attaque, créant ainsi une barrière magique impénétrable aux hommes comme aux projectiles et aux sorts. Seuls les magiciens de garde dans la tour connaissent le sortilège qui permet d'activer et de désactiver la résonance du cristal ; s'ils quittent la tour, ils devront auparavant se soumettre à un examen mental auprès du Maître Mage Royal, qui effacera le sort de leur mémoire. Au contraire, si un mage souhaite entrer en faction dans une tour-magie, il devra apprendre le sortilège d'activation, toujours auprès de ce même Maître Mage Royal.

Les briques dont sont faites les tours-magie n'ont pas été choisies au hasard ; elles contiennent également des cristaux à résonance ésotérique, mais plus petits ; ceux-là sont chargés de baigner la tour-magie dans le champ de force lorsque celui-ci est activé. Ainsi, la tour-magie se trouverait protégée de toute attaque physique ou magique, de même que ses occupants. Le champ de force activé est à peine visible à l'œil nu, sous la forme d'un brouillard bleuté prenant la forme d'une fine paroi épaisse seulement de quelques centimètres, s'épaississant au niveau des tours afin d'épouser le contour des murs. Malgré cette fragilité apparente, elle est plus solide que la surface d'un diamant ; aucune arme, aussi puissante soit-elle, n'est capable de l'entamer ; un projectile envoyé contre sa paroi ricoche comme contre un mur avant de tomber à terre. De même, les sortilèges offensifs n'ont aucun effet sur le champ de force, et tous ceux lancés d'un côté de sa muraille seront sans effet de l'autre côté. Nul ne connaît l'origine du sortilège qui permet de former une telle muraille magique, mais la puissance d'un instrument pareil s'est maintes fois vue confirmée au cours de l'histoire.

C'est une des raisons pour lesquelles les Tours-Magie sont extrêmement surveillées par l'administration royale. Les mages, plus encore que les sentinelles, qui gardent les bâtiments, doivent rendre des comptes au roi et au

Maître Mage, tant à leur arrivée qu'à leur départ des tours. Même après leur départ, d'ailleurs, on les surveille à leur insu pendant plus de cinq ans, pour vérifier s'ils ne seraient pas tentés de divulguer le secret des Tours-Magie à quelque seigneur noble désireux de fomenter un coup d'état. Fort heureusement, ce genre d'individus est rare en Hiscontie, et on n'a dénombré à ce jour que trois ou quatre cas de trahisons, réprimées aussitôt par des condamnations à mort impitoyables. Il semble que ni le roi, ni le Maître Mage, n'aient d'intérêt à ébruiter le mode de fonctionnement des Tours. Même les paysans qui cultivent leurs champs à quelques mètres à peine de la ligne des Tours ne connaissent pas le moins du monde la vie quotidienne de leurs gardiens. Ceux-ci sont plus isolés encore que des gardiens de phare, tout en veillant sur des zones beaucoup plus peuplées. A coup sûr, la vie de gardien de Tour-Magie est beaucoup moins drôle qu'il n'y paraît ; si la majorité des hiscontes pensent que garder une frontière où aucun ennemi n'a paru depuis des années revient à être payé à ne rien faire, ils se trompent lourdement, car cette vie morne est rendue plus pesante encore par le secret qu'il faut garder. Aussi l'administration royale veille-t-elle à choisir ses sentinelles avec soin, et à faire en sorte qu'elles s'occupent à autre chose qu'à regarder le cristal pendant leurs tours de faction.

Les mages, quant à eux, sont recrutés parmi les meilleurs élèves des écoles royales ; ils sont nourris, logés et grassement payés, et s'assurent ainsi une confortable rente à leur sortie de garde (en moyenne cinq à dix ans après leur entrée dans une Tour). Certains mages, au contraire, semblent avoir dédié leur vie entière à la garde des Tours-Magie ; les plus anciens ont passé près de trente ans sans mettre le nez dehors, voyant uniquement les sentinelles, leur collègue d'étude et les envoyés royaux qui ravitaillent les tours toutes les deux semaines. Il est vrai que les Tours-Magie sont aussi d'excellents postes d'observation astronomique, d'où on peut voir les étoiles presque toutes les nuits, ce dont profitent nombre de magiciens.

Les remparts de la ville (précisions utiles)

Pour votre information, apprenez tout d'abord que les **murailles** de la ville sont hautes d'environ 25 m. Les tours qui les surplombent dépassent de 10 m, soit 35 m de hauteur totale. Les murailles sont pourvues d'un chemin de ronde recouvert d'une galerie de protection en bois à moitié détruite, qui protégeait autrefois les archers qui défendaient les remparts. Par ailleurs, les tours, dont peu sont restées intactes, étaient autrefois de deux types : d'une part, certaines s'achevaient par des toits recouverts d'ardoise, comme ceux des tours-magie (en moins beau et en plus fonctionnel), et étaient pourvues de meurtrières d'où tiraient les archers ; d'autre part, une des deux tours construites près de chaque porte s'achevait par une plate-forme à ciel ouvert et fermée uniquement par un rempart de pierre crénelé. On y disposait des catapultes, qui bombardaient les assaillants et détruisaient ainsi les béliers qui auraient pu enfoncer les portes. Lors des premières guerres et des quelques révoltes de seigneurs hiscontes, qui furent toutes réprimées sévèrement par les rois en place, ce système de défense s'est avéré très utile, à une époque où les tours-magie n'étaient pas encore construites. Par la suite, il servit de moins en moins, et finit par être quasiment abandonné du temps des Hiscascirs. Aujourd'hui, si quelques portions de murs ont été restaurées sur les ordres du roi, d'autres sont en ruine et seraient totalement inefficaces en cas d'attaque. Stalis compte donc plus sur ses Tours-magie que sur ses propres protections pour la défendre.

Les **portes de la ville** - je parle ici des grandes portes, celles d'où partent les routes principales - sont de véritables monuments architecturaux ; à côté de la construction austère des remparts, elles font figure d'oeuvres d'art. Il faut dire que les souverains successifs firent reconstruire, restaurer ou décorer ces portes en de nombreuses occasions, afin par exemple de témoigner d'une victoire, d'une expédition rapportant des trophées, d'une période particulièrement faste pour le commerce, etc. Ce fut notamment le cas lorsque le gouverneur de Rod-Ninos fit présent à son roi d'un rorqual bleu géant ramené par une expédition de pêche : depuis lors, on peut admirer une gravure en bas-relief du monstre marin, figurant sur la partie extérieure de la porte Nord-Ouest.

J'ai parlé un peu plus haut des **défenses** dont disposent les portes de la ville : à gauche, une tour à archers, avec toit pointu et meurtrières ; à droite, tour de siège munie d'une catapulte. Bien entendu, comme toute porte de ville qui se respecte, ces portes possèdent deux énormes battants de bois hauts de six mètres, larges chacun de trois, et épais de près de cinquante centimètres. Le bois de ces portes mémorables provient de la Forêt d'Emeraude ; deux arbres millénaires furent abattus pour être débités en planche, il y a plus de mille ans ; depuis, leur bois a toujours tenu bon et ne présente aucune faiblesse. D'aucuns attribuent cela aux propriétés magiques que possèdent tous les arbres de cette forêt merveilleuse. D'autres parlent de nombreux miracles produits au cours des siècles, des portes se refermant toutes seules pour barrer la route à une troupe armée ou à un pasmagosaure errant ; ces récits sont sans doute véridiques, mais il serait difficile de l'affirmer avec certitude.

En dehors des cinq grandes portes et des deux grilles ouvrant sur le fleuve, on trouve, percées aux endroits les plus improbables sur le rempart de Stalis, plusieurs centaines de portes de toutes dimensions, dont une bonne partie sont secrètes et ne servent qu'à leur propriétaire. Qu'il s'agisse de portes de taille normale, pouvant livrer passage à un cavalier ou à un homme, et munies d'une herse derrière la porte proprement dite, ou bien de "fenêtres" pouvant

s'ouvrir dans la muraille, de vantaux réservés aux gnomes construites dans un bois enchanté couleur de pierre, voire même de trous imperceptibles ménageant un passage dans la muraille, chacun pourra y trouver son compte. Quel est l'usage exact de chacune de ces portes, c'est là l'un des mystères de la ville, d'autant que certaines sont placées à des endroits si peu pratiques qu'on s'imagine mal comment qui que ce soit pourrait les emprunter. D'autres sont percées si près d'une des grandes portes qu'elles n'ont aucune raison d'être ; d'autres encore sont percées de l'extérieur, et mènent au mur d'une maison ; bref, elles ne servent à rien. Pourtant, ces portes "vivent" d'une certaine façon : certaines s'obstruent, sont condamnées, ou disparaissent tout simplement de la muraille sans laisser la moindre trace de leur existence ; tandis que d'autres apparaissent comme par enchantement ou, plus rarement de nos jours, sont percées par décret officiel.

Les autorités royales sont au courant de ce manège des portes ; elles ont lutté pendant longtemps contre cette mauvaise habitude, qui conduisait à rendre inutile les défenses de la ville. A quoi servait de fermer cinq portes, si cent autres pouvaient s'ouvrir n'importe quand sans que personne ne s'en aperçoive ? C'est pourquoi certains rois de la dynastie Fennovar, puis de la dynastie Tifelmas, menèrent leur règne durant un combat acharné pour limiter la prolifération des portes. Si ce combat n'a jamais conduit à l'élimination totale des portes clandestines, il a du moins créé une sorte d' "équilibre naturel" qui maintient le nombre de portes secrètes à un niveau constant. Des agents royaux ayant récemment enquêté au sujet de l'usage qu'on faisait de ces portes, ont observé que certaines "poussaient" toutes seules et disparaissaient ensuite ; on a donc conclu à une nouvelle manifestation du Nonsense.

Le palais royal - la politique hisconte

Le **palais royal de Stalis** est situé dans le Vieux Quartier, la partie la plus ancienne de la ville. Il était à l'origine construit sur une large place, qui laissait devant son entrée un parvis monumental, mais les ans et les constructions incessantes ont rétréci considérablement cet espace, ce qui fait que le parvis n'est aujourd'hui guère plus grand qu'une place ordinaire. Ce qui frappe surtout, lorsqu'on approche du Palais la nuit, c'est l'éclairage de cette place. Les mages royaux n'ont pas lésiné sur l'énergie, et la place royale, comme on l'appelle couramment, est vivement éclairée par des réverbères de bronze ouvragé, où de petits cristaux munis d'un enchantement de Lumière Nocturne brillent jusqu'au jour. Le Palais a donc ce privilège qu'on peut en admirer les sculptures à toute heure de la journée (contrairement aux rues adjacentes, et surtout aux ruelles, plongées dans une profonde obscurité dès le crépuscule, ce qui arrange bien les voleurs).

Le Palais en lui-même ressemble assez, par son allure générale, à une église byzantine : il est construit en forme de croix à branches égales, que domine un somptueux donjon dressé au centre. Les quatre branches principales de la croix abritent les **ministères royaux** : Finances, Armées, Intérieur, Extérieur. Il y a quatre branches plus petites entre chacune des branches principales ; celles-ci contiennent les appartements des serviteurs et des courtisans, ainsi que divers bureaux, dont le bureau des doléances. Quant au **donjon**, c'est là que se trouvent les appartements royaux et ceux des grands personnages de la cour. On y abrite aussi le trésor d'État, bien que tous, sauf le roi et peut-être un de ses conseillers, ignorent où il peut bien se trouver. Dans cette tour superbement sculptée aux fenêtres magnifiques sont prises toutes les décisions importantes qui concernent l'avenir de l'Hiscontie. Le Roi peut s'y enfermer en compagnie de ses ministres lorsqu'un danger trop grand menace la ville (mais il ne l'a jamais fait).

Contrairement aux murailles de la ville, les murs du Palais sont en parfait état ; aussi tout visiteur peut-il admirer à loisir les splendides sculptures qui ornent chacune des branches et le donjon. Le Palais possède une porte principale, placée au bout de la branche qui abrite le Ministère de l'Extérieur, et trois portes subalternes réservées aux ministres et conseillers de chacun des trois autres ministères. Il n'y a aucune autre porte, excepté peut-être un passage secret qui permettrait au roi de s'échapper en cas d'attaque (mais qui se soucie d'un passage secret servant à fuir ?) et un autre menant à la salle du trésor (celui-là est nettement plus convoité, mais aussi nettement mieux gardé).

Au Palais réside donc le **Roi**. Il est assisté de quatre ministres : le **Ministre de l'Intérieur du Pays**, qui s'occupe des affaires économiques et judiciaires, et toute cette sorte de choses ; le **Ministre des Armées**, qui s'occupe de tout ce qu'il y a de militaire en Hiscontie ; le **Ministre des Finances**, qui gère le Trésor Royal et rend fréquemment des comptes au roi ; et le **Ministre de l'Extérieur**, qui jusqu'à présent s'occupe uniquement des expéditions en terrain étranger. Les Ministres conseillent le roi, qui est libre d'accepter ou de refuser leurs propositions ; de même, le Roi peut à tout moment forcer un Ministre à revenir sur une décision prise auparavant. Les Ministres sont en principe nommés à vie, mais le Roi peut parfois en chasser un en cas de faute ou de preuve d'incapacité exceptionnellement grave. Le Roi lui-même administre le pays, gère les permis de construction et de démolition, réglemente la largeur des rues, les réparations, la fécondité nationale, et ce genre de choses. En bref, il s'occupe de ce qu'il veut, empiétant quand bon lui semble sur le terrain des ministres, allant parfois jusqu'à leur enlever un dossier pour le résoudre lui-même s'il juge l'affaire intéressante. De temps en temps, il organise des bals, des fêtes,

des réceptions, dans un de ses Palais du pays ou dans un bâtiment historique (comme le Musée, voire l'Institut Pyramidal).

L'Institut Pyramidal et les institutions magiques

Ce curieux bâtiment en forme de pyramide renferme nombre de secrets magiques bien gardés. C'est en effet là que se réunissent, une fois par mois, les mages les plus puissants du pays, pour discuter un point du Code Esotérique ou adopter de nouveaux sorts au Registre d'État. L'Institut est également chargé de la formation de jeunes mages, et tient lieu d'école de magie nationale ; dans sa Bibliothèque se réunissent les mages les plus aguerris, afin de mener diverses recherches magiques.

Les membres de l'Institut Pyramidal font partie des personnages les plus influents auprès du roi. A leur tête se trouve le Troisième Personnage de l'État après le Ministre de l'Intérieur et le roi lui-même : le **Maître Mage Royal**. Nommé archimage d'Hiscontie et conseiller des hautes arcanes par le roi à l'issu des Epreuves Esotériques, il dirige l'Institut à vie. Il assume le triple rôle de dirigeant des Institutions Magiques, Conseiller du roi et Juge des Hautes Arcanes.

En tant que **dirigeant des institutions magiques**, il préside chacune des séances de l'Institut, au cours desquelles on étudie chaque sort lancé durant le mois précédent en Hiscontie, afin de voir s'il présente un intérêt public ou un danger public, et de l'inscrire au Registre d'État, soit dans les sorts légaux, soit dans les sorts illégaux. Environ mille nouveaux sorts sont soumis à l'Institut chaque semestre, dont une centaine seulement sera jugée utile, et une autre bonne centaine dangereuse pour la population. Au cours des séances sont également adoptés ou modifiés les décrets concernant le Code Esotérique, qui régleme la pratique de la magie en Hiscontie. Le maître Mage Royal doit donner son accord pour chacun des ajouts ou modifications du Code, et en est responsable.

En tant que **Juge des Hautes Arcanes**, le Maître Mage Royal assure toutes les affaires judiciaires ayant trait à la magie en coopération avec le Ministre de l'Intérieur (et bien entendu le Roi). Le jugement du roi étant le seul valable, c'est ce dernier qui départage les deux conseillers en cas de litige insoluble. Le Roi, cependant, s'en remet souvent à l'avis du Maître Mage, car il ne connaît que peu de choses à la magie et préfère lui faire confiance (quitte à le punir après coup). Le Maître Mage est presque plus puissant que le Ministre de l'Intérieur, car le roi ne peut le chasser ; il peut seulement le priver de ses fonctions pour une durée allant jusqu'à 5 ans (un M.M.R. intérimaire est nommé pendant ce temps). Cela confère un grand pouvoir aux institutions magiques, mais le roi contrôle toujours la situation.



Certains des mages de l'Institut, une fois qu'ils ont terminé leurs études, suivent une formation particulière qui fait d'eux des **maîtres-mages** capables d'enseigner la magie à presque n'importe qui. Il faut savoir que sur Fantasia, tout le monde ou presque possède des capacités suffisantes pour pratiquer la magie. Les maîtres-mages gagnent donc leur vie en apprenant à des citoyens - par exemple à des artisans - un ou deux sorts qui leur faciliteront la vie. Ces sorts de faible puissance, appelés sorcelets, n'ont que de faibles effets, ce qui rend leur usage peu risqué. Les maîtres-mages peuvent aussi partir en province en tant que maîtres de magie mandatés par l'Institut : ils seront chargés d'apprendre la magie à quelques élèves soigneusement choisis pour leur talent et leur assiduité. La magie se répand ainsi petit à petit en Hiscontie, même si les cours de l'Institut restent le meilleur moyen pour devenir un véritable mage.

La pratique de la Magie est réglementée par le **Code Esotérique**, dont la première version fut éditée par le Roi Fennovar V1/2 en 1200. Sans être très strict, ce code régleme toutes les situations pouvant être entraînées par le lancement ou l'utilisation d'un sort (et Dieu sait si elles sont nombreuses) ; le Code comptait il y a quelques temps près de quatre mille articles, et on en rajoute au moins un ou deux à chaque séance de l'Institut. Le Code est complété par le **Registre d'État**, un document de près de mille pages dans lequel sont listés tous les sorts lancés un jour dans le pays ; pour chacun, le Registre indique s'il est légal de l'utiliser et dans quelles conditions cela est possible. Une telle administration étant particulièrement lourde à gérer, les jeunes gens souhaitant devenir Mages en Hiscontie doivent impérativement passer trois ans au moins à étudier le Code avant de pouvoir pratiquer la magie "en toute liberté". En contrepartie de ces restrictions, on ne dénombre jamais plus d'une dizaine d'incidents magiques sérieux chaque année pour toute l'Hiscontie ; il faut dire que la magie est encore réservée à une élite, car elle nécessite de longues et fastidieuses études avant de porter ses fruits.

Le Musée et les Cinq Tours : le quartier culturel

A quelques rues du Palais à peine se trouve un bâtiment aux formes étranges appelé communément "**les Cinq Tours**" ; il s'agit en effet de cinq gigantesques tours de pierre aux sculptures étranges et aux formes improbables, reliées entre elles par une multitude de ponts, d'arches et de passerelles. Elles contiennent les archives royales, ainsi, selon les rumeurs, qu'une sorte d'institut ésotérique chargé par le roi d'enquêter sur diverses "affaires étranges" de la ville. De quoi il s'agit exactement, peu de gens pourront vous le dire. On parle d'une commission d'investigation secrète, dont le principal but serait d'empêcher le Nonsense de se développer dans Stalis. Car, on en est sûr, l'Hiscontie a beau être un pays stable, le Nonsense existe bel et bien, jusque dans l'enceinte des murs de Stalis... Mais on n'en sait pas plus, car une commission secrète a pour vocation d'être secrète.

Les **archives royales**, quant à elles, occuperaient presque trois des Cinq Tours. Elles contiennent l'histoire de l'Hiscontie, depuis l'arrivée des premiers colons jusqu'aux derniers événements du règne de Tifelmas XXXIV. Tout y est conservé, jusqu'aux moindres détails, dans des manuscrits anciens d'une taille effrayante et qui requièrent chacun trois hommes pour en tourner les pages. L'accès à ces archives est extrêmement bien protégé, et la lourde porte de la Première Tour ne s'ouvre qu'à de rares érudits recommandés par ordonnance royale.

Une des multiples autres choses que personne ne sait, ou presque, c'est l'identité du **Conservateur-Archiviste** qui dirige les Archives. Quelques-uns de ceux qui prétendent l'avoir vu ou rencontré parlent d'un grand homme sec, au faciès de rat gris mangé par une barbe longue et fine, à la maigreur de cadavre dissimulée par une cape sombre qui fait trois fois le tour de son corps lorsqu'il s'y enroule, et flotte en vagues noires derrière lui quand il marche. On dit qu'il posséderait un appartement privé dans la Cinquième Tour, la plus haute, la plus ancienne et la plus délabrée des Cinq. On dit aussi qu'il ne quitte jamais ses quartiers, mais certains antiquaires du Vieux Quartier de Stalis vous décriront à l'envi la silhouette noire et squelettique apparue dans leur magasin un soir de grand orage...

Le Musée semble avoir été construit à peu près en même temps que les Cinq Tours, sinon un peu après. Dans sa large enceinte se trouvent de vastes salles brillamment éclairées, où l'on peut admirer quelques-uns des plus grands souvenirs qui ont parsemé l'histoire de l'Hiscontie. Parmi eux, citons la célèbre statue équestre du Premier Roi Henyas, celle (plus récente) du facteur Lenx sur son fidèle schmürxzl, un portrait du roi-lézard Hiscascir Ier par Bonar, et d'autres oeuvres de légende comme la Princesse Hyacinthe de Mynal. Le Musée est lui-même une importante pièce du patrimoine hisconte ; lors de sa construction, sous le règne de Fennovar IX, de nombreux artisans furent mandés par le roi pour participer à son édification ; il en résulta l'un des plus beaux bâtiments de la ville, remarquable notamment par sa façade aux mille fenêtres et son escalier cyclopéen.

Signalons également qu'en dehors du musée lui-même, le Musée contient nombre de salles réservées aux **activités culturelles** de toutes sortes. Le roi Fennovar IX avait imaginé le Musée comme un moyen d'instruction pour ses sujets, et les autres rois ont poursuivi sa politique d'éducation. Chaque sujet du roi, qu'il soit né à Stalis ou venu visiter la ville en simple curieux, est libre de passer le temps qu'il souhaite dans la Bibliothèque Royale ou dans les différents Ateliers, comme l'Atelier de Versification, dédié aux poètes, l'Atelier d'Art où l'on forme de jeunes peintres, ou encore l'Atelier des Arts Martiaux ou les plus grands maîtres d'armes (venus parfois d'Olmart) donnent des démonstrations. Si la Bibliothèque est largement suffisante pour les jeunes sujets épris de culture, les plus grands érudits lui préféreront cependant celle de l'Institut Pyramidal, nettement supérieure par la qualité de ses ouvrages, notamment de ceux consacrés à la magie. Les Ateliers ont avant tout pour but d'éveiller la curiosité des sujets, de leur faire découvrir un vaste choix de métiers et de savoirs-faire, et quelquefois d'éveiller des vocations. Les visiteurs intéressés pourront questionner les artisans, et éventuellement entrer chez l'un d'eux comme apprenti. Un autre objectif important de ces Ateliers est d'apprendre aux Hiscontes à lire et à écrire, dans les Ateliers et Lecture et d'Ecriture. Les résultats étant encourageants, le roi et le Ministre de l'Intérieur sont bien décidés à continuer dans cette voie.

L'Université

L'Université d'Hiscontie est l'école la plus réputée du pays ; des élèves s'y rendent de tous les coins du pays pour avoir une chance d'assister aux cours. A l'Université, on apprend les arts, les sciences et les techniques, bref, tout ce que connaissent les savants d'Hiscontie, en dehors de la magie ou de l'art de la guerre. Ici, on étudie des choses aussi diverses que l'histoire, la géographie, les mathématiques, la rhétorique, la dynamique, la musique, la biologie, les langues anciennes, l'architecture, l'astronomie, la philosophie, la médecine, la technologie, et maintes autres sciences. L'Université de Stalis possède des équivalents en province, mais celle de la capitale est de loin la meilleure qui soit, celle où l'on trouve les professeurs les plus compétents. De nombreux ingénieurs du roi et érudits sortent tout droit de l'Université, et les diplômes qu'on y obtient sont les meilleurs passe-partout pour accéder aux charges les plus hautes. Les naturalistes, par exemple, ceux qui partent à bord des navires royaux pour explorer les rivages inconnus, ont étudié à l'Université sous la férule d'anciens naturalistes...

Le bâtiment - ou plutôt les bâtiments - de l'Université se situe au coeur du Quartier Franc, ce qui rend la vie impossible aux étudiants qui veulent suivre des cours à l'Université et à l'Institut Pyramidal en même temps. D'ailleurs, le roi vient d'autoriser une dérogation à la loi qui interdit à tout animal volant de survoler la capitale sans autorisation, afin de mettre en place un service de transport par schmürxzl entre les deux écoles (ce n'est que la deuxième fois que cette loi est modifiée par décret royal - la première fois, c'était pour autoriser les schmürxzls de la Maison des postes à survoler la ville). L'Université est un gigantesque complexe de bâtiments extrêmement ancien et extrêmement labyrinthique ; heureusement, il a été rénové tout récemment sur ordre du roi, ce qui a diminué le nombre de retards des élèves dus aux égarements dans les couloirs, lequel était autrefois considérable. En effet, à chaque matière enseignée correspond une ou plusieurs section de bâtiment, et il faut parfois plus de vingt minutes pour passer d'une salle de classe à l'autre, lorsqu'elles sont éloignées de plusieurs bâtiments. Les élèves les plus âgés ont même organisé une pétition, afin d'autoriser l'emploi de sorts de télétransport pour accélérer les trajets. Le roi n'y a pas répondu, mais comme la démarche avait été entreprise avant la rénovation du bâtiment (qui a vu l'installation de nombreux repères dans les couloirs), on pense que cette pétition est désormais inutile.

L'aspect général de l'Université est sobre, mais magnifique. Elle est construite entièrement en pierres de taille, comme l'Institut et les Cinq Tours ; ses toits de tuile bleue ont foncé avec le temps et les averse. Elle possède de nombreuses tours intérieures abritant des escaliers, et de larges fenêtres aux reflets bleutés. Les jours de fermeture, on organise parfois des visites, afin de montrer aux citadins les splendides tableaux, fresques murales et sculptures que les élèves ont le privilège de voir à chaque jour de leur scolarité, ainsi que les vitraux de couleur qui surplombent les halls et les escaliers. Il semble que le temps n'ait pas de prise sur l'Université ; au lieu de la dégrader, il lui confère un charme inimitable et une aura de mystère, proche de celle que dégagent les Cinq Tours, et qui provoque chez les nouveaux élèves une admiration sincère, presque recueillie. D'ailleurs, certains pensent que le labyrinthe de couloirs entre les différents bâtiments participe pour beaucoup de cette noblesse architecturale, et que la rénovation l'a faite disparaître en partie en modifiant les plans d'origine. Fort heureusement, les changements n'ont pas été énormes.

Le Marché du Grand Tout

Le Marché du Grand Tout se dresse au Nord-Ouest du Vieux Quartier (donc au Nord-Ouest du quartier Sud-Est, près du Quartier des Finances et non loin du fleuve Hys-Martad). Ordinairement, il se tient tous les mois, et dure de une à deux semaines. Un visiteur qui arriverait à son emplacement en dehors de la période de marché aurait de quoi être surpris : il ne s'agit que d'une place immense et déserte, dont certaines zones sont pavées (elles servent de voies de passage) et d'autres sont recouvertes d'un revêtement lisse (c'est là que l'on place les étalages). De loin en loin, à intervalles réguliers, se dressent des piliers de pierre qui subdivisent l'espace libre en zones carrées d'environ soixante mètres de côté. Les **inspecteurs du marché** se servent de ce quadrillage pour l'attribution des emplacements aux différents marchands désireux de dresser leurs étalages. Accessoirement, un ingénieux système permet de garantir le marché de la pluie ou du soleil : les piliers sont creux et contiennent des mâts métalliques dépliés auxquels sont attachées de grandes toiles imperméables ; en cas d'averse, on déplie les mâts, qui se dressent alors obliquement au-dessus du marché, le tenant au sec. Les eaux de pluie sont guidées par la pente des bâches jusqu'au pilier central, où elles sont acheminées vers les égouts grâce à un tuyau relié à la base du pilier.

Or donc, pendant les deux semaines sur quatre où le marché est désert, les **marchands** viennent voir les Inspecteurs du Marché dans leurs bureaux situés aux alentours de la place. Il est difficile de se faire attribuer un emplacement, aussi la concurrence entre marchands a-t-elle pris des allures de véritable lutte. La réservation des emplacements est close trois jours avant l'ouverture du marché. Et là, en deux jours, s'accomplit une étonnante transformation : d'heures en heures arrivent des marchands, en général à cheval ou en charrette pour les plus fortunés, qui installent leurs étalages et leurs marchandises. Deux jours plus tard, la place est méconnaissable, couverte d'étals, de boutiques démontables, de magasins provisoires, grouillante de monde, remplie de la foule des vendeurs et des acheteurs, pleine de marchandises toutes plus étranges les unes que les autres. Là encore, le visiteur venu des provinces a de quoi être surpris.

Le Marché se divise en plusieurs zones : d'un côté, les **zones réservées**, où des marchands natifs de la ville tiennent leurs étalages depuis des années, après en avoir acheté le droit pour une somme modique ; ils payent un impôt assez considérable aux institutions royales, et se transmettent les emplacements de père en fils. Mais cet impôt est largement compensé par la situation particulièrement favorable des emplacements ainsi réservés : ce sont les meilleurs, les plus au Nord-Ouest, situés près du fleuve, donc faciles à approvisionner, et près du Premier Pont, donc près des clients qui arrivent. Nombreux sont les personnes qui payeraient chers des emplacements aussi rentables, mais elles sont peu nombreuses à en avoir les moyens. Ces emplacements couvrent environ un quart de la place du marché.

Non loin de ces emplacements sont situés les **étalages moyens**, qui recouvrent un bon tiers de la place. Là s'installent les marchands itinérants venus de tous les coins d'Hiscontie, et qui n'occuperont leur emplacement qu'une année ou deux, peut-être même moins. Parmi eux, les Marins-Marchands, qui vendent leurs produits tout le long de l'Hys-Martad en le descendant puis le remontant de Rod-Ninos jusqu'aux aux frontières du Désert des Transplans.

Près de ces étalages, on trouve aussi les marchands de nourriture, fruits et légumes, poisson, viande, oeufs de toutes sortes, et d'autres denrées plus improbables mais tout aussi comestibles. Ceux-là aussi occupent près d'un quart de l'espace libre, et emplissent leur zone d'effluves étranges. Il y a également les épiciers, vendeurs de produits rares, les parfumeurs spécialisés, les armuriers nomades, antiquaires inconnus et autres commerçants allant d'une ville à l'autre pour écouler leurs articles ; ceux-ci restent rarement plus de deux ou trois marchés de suite. Ce mélange de produits de toutes sortes forme le coeur du Marché et lui donne bien son nom de Grand Tout.

Il y a enfin, perdus entre deux étalages, refoulés au Sud-Est, dans les zones les moins bien placées de la place, les **petits étalages** de marchands pauvres vendant tout et n'importe quoi pour un peu d'argent. Bien sûr, il s'agit la plupart du temps de camelote, d'objets usés que l'on vend pour survivre ; mais certains autres ne vendent qu'occasionnellement, à l'occasion d'un héritage ou d'un déménagement, des objets auxquels ils ne tiennent pas, retrouvés au fond d'une cave ou dans les confins sombres d'un grenier. Et là, il y a véritablement de quoi faire des trouvailles : l'acheteur avisé pourra reconnaître parmi ce bric-à-brac des reliques de valeur, des artefacts doués de pouvoirs étonnants, et des objets magiques venus de tout Fantasia (et peut-être même d'autres plans). Les érudits s'amuse souvent à parcourir ces étalages épars, ainsi que ceux des antiquaires, à la recherche d'une bonne occasion ; mais n'importe quel acheteur pourra aussi bien tomber sur un article précieux vendu dix fois moins cher que son prix véritable. Evidemment, il faut s'y connaître, et le visiteur innocent pourra acquérir sans le savoir un objet maudit ou quelque chose de ce genre, qui lui attirera bien des ennuis.

On trouve de tout au Marché du Grand Tout, comme le disent si bien les affiches placardées un peu partout trois jours avant l'ouverture. Et elles ne mentent pas : le visiteur pourra trouver toutes sortes de choses, de toutes les qualités et à tous les prix. Denrées alimentaires communes ou rares (viande, poisson frais venu du port tout proche, fruits et légumes, oeufs de schmürxzl ou de bartuk; boissons), vêtements grossiers ou faits d'étoffes précieuses, tissus de toutes valeurs, blé, orge et autres céréales en grande quantité, mais aussi armes et armures, casques, boucliers, objets magiques, manuscrits, livres de sorts, meubles et sièges, animaux de compagnie, parfois même des concessions pour des terrains lointains ou des titres de propriété de nefs à revendre ; tout se vend et tout s'achète. Le Marché est un vrai bonheur pour l'aventurier ; selon un célèbre chroniqueur de la ville, un homme nu pourvu de mille pièces d'or pourrait en ressortir entièrement équipé pour la guerre ou la magie. Attention cependant à ne pas se faire arnaquer, car s'il est vrai que l'on peut faire de bonnes affaires, on peut aussi y dépenser tout son argent en objets dépourvus de toute valeur. Un minimum de connaissances est donc nécessaire pour ne pas "jouer au bartuk", d'après une expression locale.

Le Marché dure deux semaines, parfois un peu moins, en fonction du nombre de vendeurs et d'acheteurs présents à ce moment là en ville. Si certaines séances d'été et d'hiver sont bien connues pour être le rendez-vous des marchands célèbres du pays, il arrive aussi parfois que le Marché soit quasiment désert : tout dépend de la période. Bien entendu, les discussions entre vendeurs et clients étant souvent animées, et les négociations de prix étant particulièrement délicates suivant les articles, des Inspecteurs sont chargés de veiller au bon déroulement des transactions, et la garde royale est prête à intervenir au moindre échauffourée. Notons que les incidents sont très mal vus par l'administration royale, et qu'à moins de fournir de très bonnes raisons, le fauteur de troubles risque fort de devoir payer une très forte amende, accompagnée bien souvent de quelques jours de cachot.

La maison de la Garde et les Geôles

Au coeur du Vieux Quartier se trouve la **maison de la Garde**, un bâtiment ancien récemment rénové qui abrite les locaux de la Garde Royale. La bâtisse en elle-même ressemble à une tour large et courtaude ; à l'intérieur, on trouve des bureaux (dont celui du Capitaine de la Garde), des quartiers réservés aux gardes, où ceux-ci peuvent se reposer entre deux patrouilles, des réserves contenant des armes, de la poudre à canon en cas de besoin (il n'y a pas eu de besoin depuis un bon siècle) et surtout le matériel nécessaire pour éteindre un incendie ou endiguer une inondation (l'Hys-Martad n'est pas entré en crue depuis longtemps, mais les Stalisois gardent encore un très mauvais souvenir de la dernière). Je dois signaler aussi que de petites tours sont en construction actuellement, à l'usage des Gardes-Feu, les pompiers de Stalis, qui dépendent de la Garde Royale ; ces tours abriteraient le matériel nécessaire à l'extinction des flammes, et permettraient une intervention plus rapide.

Les **Geôles** se trouvent à peu de distance de la maison de la Garde ; en fait, les deux bâtiments sont presque dos à dos. La Geôle, comme on l'appelle, est un cube de pierre massif à peine percé de quelques fenêtres, dont dépasse

une minuscule tour pour les bureaux du Maître des Geôles. Elle est divisée en cachots et cellules de différentes tailles, et peut accueillir jusqu'à quatre cents prisonniers. Actuellement, elle n'en compte même pas une centaine.

La Maison des Postes et le courrier

Ce grand bâtiment à l'allure modeste mais élégante est située dans le Quartier Libre, à proximité de la muraille Ouest. Protégée des intempéries par un vaste toit bleu recourbé surmonté d'une tour d'atterrissage pour *schmürxzls*, la Maison des Postes de Stalis flamboie au milieu des logements sales grâce à ses murs blancs impeccablement peints et à ses fenêtres colorées. C'est le roi Klimax Fennovar qui l'a faite construire ; fortement endommagée par l'explosion d'une maison voisine au cours du Cataclysme Etrange, elle sera restaurée par le roi Tifelmas. Elle est toujours la même aujourd'hui et son rôle n'a pas changé, de même que ses institutions.

La Maison des Postes a pour lourde tâche l'acheminement du courrier entre la capitale et le reste de l'Hiscontie. Elle est divisée en **quatre bureaux** : l'un se charge du courrier venu de l'extérieur, et le fait parvenir aux destinataires habitant la ville ; le deuxième achemine le courrier envoyé par les stalisois vers la province ; le troisième s'occupe uniquement du courrier interne à Stalis ; quant au quatrième, il est chargé de transmettre les lettres et courriers du roi et de ses administrés, dans un sens ou dans l'autre. Tous les trois sont débordés de travail, mais parviennent toujours à rattraper leur retard au dernier moment, même dans les situations les plus critiques. Leur rôle est d'autant plus important que le courrier est le seul moyen de communiquer à peu près rapidement sur de longues distances, et que les stalisois l'utilisent abondamment.

Le courrier est gratuit à Stalis ; le Roi prend en charge tous les frais de la Maison des Postes, même si le budget qui lui est réservé est assez mince ; il y a cependant assez d'argent pour entretenir les montures des Postiers Royaux, plus communément appelés **facteurs**. Les facteurs utilisent principalement le *schmürxzl* volant pour voyager, en raison de la fiabilité de cet animal et de sa forte résistance aux aléas du trajet (et il y en a, vous pouvez me croire) en dépit de sa stupidité naturelle (là encore, les avis divergent). Une lettre postée à une extrémité de l'Hiscontie mettra au moins une semaine pour arriver à l'autre, ce qui n'est déjà pas mal ; mais en temps ordinaire, les lettres arrivent à destination en quatre ou cinq jours.

Le **principe d'acheminement du courrier** est très simple (au moins en théorie) : on écrit l'adresse du destinataire sur l'enveloppe contenant la lettre, on la poste à une "borne" (sorte de boîte aux lettres de forme ronde) quelque part en ville. L'équipe interne de la ville vient ramasser les lettres tous les jours à la même heure, les ramène à la Maison des Postes et les distribue à un facteur en fonction de leurs destinations (chaque facteur possède un secteur approprié de distribution) ; le facteur prend sa besace à courrier, enfourche son *schmürxzl*, et vole vers la destination indiquée ; là, il remet la lettre à la Maison des Postes de la ville ou du village de destination, qui distribue le courrier tous les jours. A partir de là, c'est à cette Maison de retrouver le destinataire. Quand le destinataire habite un logement, tout va bien ; quand l'adresse est plus approximative, ou que le destinataire habite quelque part dans les rues, c'est au facteur distributeur de dénicher le bon destinataire. Vous ne me croirez pas, mais il n'y a presque jamais d'erreur ! Si le destinataire habite dans un endroit isolé, le facteur chargé du trajet est chargé de lui remettre la lettre. Les Postiers Royaux sont ainsi parvenus à accomplir de véritables odyssées pour retrouver les destinataires des lettres les plus étranges, par exemple celles adressées à des nomades (Slaarj, habite une roulotte traînée par deux *bartuks* et gardée par un dragon apprivoisé, toit rouge et parois vertes, tribu Noralh'jz, grande steppe de l'Est)... Certains postiers, ayant risqué leur vie pour faire parvenir leur courrier à destination, ont été décorés par le Roi.

La Maison des Postes de Stalis est une des plus grandes d'Hiscontie. Elle abrite une équipe de 250 personnes, alors que les autres Maisons n'en accueillent en général pas plus d'une centaine ; son parc à montures regroupe près d'une centaine de *schmürxzls*, dont une bonne moitié est en vol en temps ordinaire. Les Postiers Royaux stalisois sont constamment surchargés de travail, mais ils acceptent cette situation avec une bonne volonté et une générosité exemplaires. Ils aiment leur métier et cela se voit. Notons que ces facteurs sont très respectés en Hiscontie, car, par leurs fréquents voyages, ce sont eux qui s'exposent le plus aux manifestations du Nonsense (surtout dans les grandes plaines et les steppes).

Chapitre 3 Les Stalisois

Les citadins

Le Stalisois lambda est né dans la capitale ; il habite un logement dans une maison à plusieurs étages, soit comme locataire, soit comme propriétaire. Sans rouler sur l'or, il peut se permettre de desserrer les cordons de sa bourse de temps en temps. La grande majorité des Stalisois a un niveau de vie situé entre le précaire et le moyen ; une autre grande part de la population est située entre le moyen et l'aisé. Le reste se partage entre l'élite bourgeoise, voire riche, et la population pauvre, vivant dans des conditions de vie précaires, voire miséreuses. Chacune de ces classes sociales a son quartier représentatif (voir "les quartiers de la ville"). Déménager d'un quartier à l'autre est un signe d'ascension, ou au contraire de déchéance, selon le quartier de destination.



Un exemple d'ascension sociale typique pourrait être celui d'un campagnard arrivé à Stalis sans le moindre sou, et établi d'abord dans les quartiers pauvres ; à force d'économies par le petit commerce, notre nouveau venu finit par trouver un logement précaire, mais moins pauvre que le premier, dans le Quartier Franc. Il étudie l'artisanat au Musée tout en continuant à vendre ses modestes produits au Marché du Grand Tout, et finit par se faire embaucher comme apprenti chez un maître artisan du Quartier Libre. Il possède enfin un emploi régulier, travaille dur ; il économise, s'enrichit peu à peu, se permet même d'aller s'instruire auprès d'un érudit du Musée, et achète une petite boutique d'artisan dans le Quartier Libre, où il s'établit. Après dix années de commerce prospère (admettons que tout s'est bien passé), notre Stalisois décide de changer de vie et d'entrer comme élève à l'Institut Pyramidal, où il apprend ses premiers sortilèges. Bien entendu, pour être plus proche de l'Institut, il a loué une loge d'élève dans le Vieux Quartier. Au cours de son apprentissage, il tisse des relations au sein de l'Institut ; son nouveau statut d'érudit lui permet d'obtenir relativement facilement un poste de remplacement au Palais, où l'on cherchait justement du travail. Trois ans plus tard, il est devenu véritablement riche et connu, et le Ministre de l'Extérieur lui propose de partir pour une expédition d'exploration de la plus haute importance. Notre homme accepte, s'embarque au port de Stalis dans une nef royale et rejoint l'embouchure de l'Hys-Martad à Rod-Ninos ; après une courte escale, le navire rejoint les quatre autres nefs en partance pour l'inconnu. L'expédition s'élance vers le grand large : l'aventure commence.

Voici, résumée en accéléré, ce qui peut se produire à Stalis, et le parcours que peut effectuer une même famille dans la ville en fonction de son niveau social. Bien entendu, tout cela n'a lieu généralement qu'en plusieurs générations, mais il peut arriver que des hommes particulièrement chanceux voyagent ainsi entre les murs de la capitale et accomplissent des ascensions-éclair. Si tant de gens viennent chaque année s'installer à Stalis, ce n'est pas pour rien. Si la capitale a parfois été la ville de toutes les déceptions, elle reste avant tout la ville de tous les espoirs. Les jeunes gens qui arrivent de la campagne sont généralement recommandés auprès d'un artisan ou d'un propriétaire par un proche déjà établi en ville ; cela facilite grandement leur insertion dans ce milieu si particulier que forme la capitale.

Les milieux aisés

Les citadins dont le niveau de vie dépasse un peu l'ordinaire des stalisois peuvent se permettre quelques privilèges. Par exemple, ils peuvent acheter un appartement vaste, voire une maison entière pour les plus fortunés. Ils peuvent ainsi louer leurs possessions à des locataires et s'assurer des revenus faciles et réguliers.

Les stalisois aisés aiment aussi s'instruire ; ils passent de longues heures chez eux, à lire ou à écrire, ou bien dans les différentes bibliothèques de la ville. Certains conservent un goût prononcé pour le travail manuel et deviennent maîtres artisans, tout en poursuivant une activité parallèle (ce sont en général ceux-là qui enseignent au Musée). D'autres deviennent guerriers de profession, s'entraînent à l'escrime, et deviennent maîtres de guerre ; d'autres encore sont saisis par le désir de voyager, et s'embarquent dans l'une des expéditions mandatées par le Roi pour explorer les environs de l'Hiscontie.

Une mode récente à Stalis est celle des "**cabinets de conversation**" ; ce sont des réunions entre amis, qui se déroulent généralement dans l'appartement d'un stalisois riche. On y discute de culture, d'érudition, parfois de

magie ou de philosophie. L'atmosphère de ces cabinets est très amicale, mais quelquefois un peu trop fermée aux nouveaux arrivants. Elle rappelle assez l'ambiance des débats entre érudits de la Renaissance des XVIII^{ème} et XIX^{ème} siècles.

Les plus riches



Les Stalisois dont la fortune est parmi les plus élevées de la ville ont généralement quatre occupations principales : la spéculation, le mécénat, l'intrigue politique et la magie.

La **spéculation** consiste à miser de l'argent, à acheter ou à vendre des parcelles de territoires. Les plus grands propriétaires de Stalis s'y adonnent volontiers, s'échangent des bâtiments, démolissent ou reconstruisent. Des kilomètres carrés de maisons et de logements peuvent ainsi passer d'une main à l'autre en quelques jours. Il existe des "variantes" de cette activité ; l'une d'entre elles concerne les emplacements de commerce au Marché du Grand Tout, que les marchands enrichis se disputent avec une stratégie toute particulière. L'autre se rapproche plus de la politique, et concerne la levée des quelques impôts prélevés par le Roi sur ses sujets.

Le **mécénat**, seconde activité principale, concerne avant tout les familles stalisoises les plus anciennes, celles dont la fortune date de plusieurs siècles avant l'époque actuelle. Ces gens-là se "lient d'amitié" avec des artisans, des commerçants, des négociants en produits rares ou des pêcheurs, voire souvent des armateurs. Ils leur fournissent les fonds nécessaires à leurs activités en l'échange du

paiement d'une rente annuelle, prélevée sur les gains obtenus. Ces "amitiés" sont basées sur les relations d'affaires, mais peuvent au fil du temps conduire à des mariages ou à des adoptions (chose courante en Hiscontie). Le Roi lui-même vit d'un bon oeil ces "amitiés", qui enrichissent le pays et facilitent les grandes entreprises, comme par exemple les expéditions vers l'étranger.

L'**intrigue politique** est menée par les fonctionnaires riches, qui cherchent à obtenir toujours plus de pouvoir auprès de Sa Majesté afin de monter en grade dans la hiérarchie des fonctionnaires royaux. Si la plupart du temps ces jeux de pouvoir se limitent à quelques ascensions un peu trop rapides ou un peu trop faciles, certains employés du Palais seraient prêts à tout pour gagner encore en influence (et quand je dis tout, c'est tout). Cela, par contre, le Roi l'apprécie nettement moins, et il l'a prouvé à plusieurs reprises en dégradant arbitrairement les intrigants les plus audacieux, voire en les "éloignant" dans des postes de province.

L'**intrigue magique** est sensiblement la même qu'au Palais, mais dans les milieux les plus érudits, ceux des mages de l'Institut Pyramidal. Les intrigues y sont nettement moins simples à débrouiller, et le Roi ne peut pas se permettre de démettre de leurs fonctions les fauteurs de trouble, de par le rôle clé que ceux-ci assurent bien souvent dans la hiérarchie magique. Il se garde ainsi d'intervenir, sauf lorsque l'affaire atteint le Maître Mage lui-même, auquel cas il y prête beaucoup plus d'attention. C'est ainsi qu'un Maître Mage accusé à plusieurs reprises de corruption et de manipulation au sein de l'Institut a été banni par le Roi pour une durée de vingt ans. On ne plaisante pas avec les affaires du pays.

Les nobles

Ce sont des membres d'anciennes familles ennoblies il y a des siècles, au temps où le Roi devait encore disputer son pouvoir aux seigneurs rivaux. Personne ne songerait à les priver de leurs privilèges, de peur de provoquer une révolte des plus puissantes têtes de Stalis, mais le Roi fait aujourd'hui tout pour les maintenir dans leur coin, ne tenant pas à se voir rappeler ce qu'il doit aux autres à présent qu'il contrôle l'Etat entier. Une certaine tension règne d'ailleurs entre les institutions royales et les familles nobles, car celles-ci se rendent bien compte du manège mené par le souverain ; c'est une des raisons pour lesquelles elles sont particulièrement actives dans le domaine politique, malgré tous les efforts du Roi pour les en empêcher.

Les pauvres

Les pauvres, les exclus, les miséreux de toutes sortes, n'ont pour la plupart pas les moyens de mener une vie normale, et surtout pas de loger dans un appartement. Ils se regroupent donc, pour les moins malchanceux d'entre

eux, dans les vieilles maisons presque toutes abandonnées du Vieux Quartier, où ils trouvent facilement refuge. Malheureusement, la Garde Royale fait souvent son apparition et les déloge, les forçant à s'éparpiller un peu partout dans la ville. Quoi qu'il en soit, un pauvre démuné de tout finira forcément par se retrouver **au Nord**, dans les habitats précaires dressés contre le flanc de la muraille en ruine. Ce sont des tentes, des huttes, faites de vieilles planches, de terre, de boue, parfois de quelques pierres arrachées aux remparts. On y vit dans la promiscuité la plus totale ; les maisons n'ont même pas de porte, ni de fenêtres, seulement quelques chiffons tendus sur les ouvertures. Les maladies y circulent plus facilement que les gens ; rester en bonne santé dans un milieu pareil relève du miracle, quand on voit la nourriture infecte, les ruelles boueuses remplies d'ordures, les miséreux entassés les uns sur les autres. Que font les habitants de ces quartiers ? Ils cherchent à survivre par tous les moyens, et cela occupe tout leur temps. Les plus honnêtes parviennent parfois à retrouver un travail ; quant aux moins honnêtes, ils finissent dans les geôles de la garde ; les autres meurent de faim ou de froid, quand ils ne sont pas tués par leurs voisins pour un morceau de pain ou de vieilles hardes malpropres.

Le Roi et ses ministres sont bien entendu au courant de cet état de faits déplorable ; quelquefois, ils tentent quelque chose, engagent des médecins ou des mages pour soigner les mendiants, et parviennent à sauver quelques vies. Mais pour le moment, rien de plus probant n'a été tenté.

Les guerriers

Il existe effectivement une armée en Hiscontie, mais celle-ci est constituée avant tout par les mages de l'Institut Pyramidal, qui en théorie se mettraient au service du Roi en cas de besoin, et par la flotte hisconte groupée à Rod-Ninos. L'armée terrestre est quasi inexistante (ou du moins, personne n'en a entendu parler depuis des générations).

La seule institution guerrière au service du Roi est la très célèbre Garde Royale, qui tient lieu de police, d'armée, et de "service d'intervention d'urgence". Elle est subdivisée en trois corps :

- **la Garde Royale** en elle-même ; elle est chargée de maintenir l'ordre public. Les gardes royaux circulent dans les rues sur des montures plus ou moins identiques, ressemblant qui à des chevaux, qui à des bartuks ; ceux qui gardent les trois artères principales de la ville (l'Avenue d'Hiscontie, le Boulevard de l'Ecu d'Or et l'Avenue Henyas XV) sont montés sur des hexapodes, animaux particulièrement rapides qui leur permettent d'aller d'un bout à l'autre de la ville en quelques minutes. Ils sont armés d'épées longues, portent l'écu traditionnel rond et large, et sont protégés par une cotte de maille complétée sur les membres par des pièces d'étoffe renforcées magiquement. D'autres vont à pied, en patrouilles de quatre à huit hommes, comprenant au moins un mage (plus sûrement deux, juste au cas où). Le soir, ils sont aussi chargés d'établir le couvre-feu, mais ne se montrent en général pas trop sévères en cas d'infraction (si elle ne se répète pas trop souvent).

Une grande partie de la Garde est détachée en province, dans les villages campagnards, afin de prêter main-forte à la Garde Civile locale et de prendre la direction des opérations en cas de manifestation du Nonsense.

- **les Gardes-Feu**, qui préviennent ou éteignent les incendies en ville ; ils interviennent souvent, souvent plus de cent fois en une journée. En cas de dégât des eaux ou d'inondation, c'est également à eux que l'on fait appel. Les Gardes-Feu sont pour la plupart des civils volontaires qui ont accepté de s'enrôler dans la Garde ; ils sont bien payés et le Roi reconnaît leurs services, n'hésitant pas à les décorer ou à leur octroyer des présents royaux en cas d'exploit ou d'acte particulièrement courageux. Certains de ces Gardes-Feu sont également des mages, dont l'intervention est très utile (quoi de plus naturel pour éteindre un incendie que de faire tomber une petite averse ?) mais pas toujours suffisante (un mage, même puissant, ne pourra pas éteindre instantanément trois immeubles en flammes).

- **les Geôliers**, uniquement présents dans les Geôles. Comme leur nom l'indique, ils sont chargés de la garde des prisonniers. Les mages sont très appréciés dans cette division, car leur action est bien souvent déterminante en cas de révolte, mais ils sont fort peu nombreux à s'abaisser à un pareil métier ; aussi la plupart des Geôliers ne sont-ils magiciens qu'à titre de pratiquants occasionnels.



Le statut des femmes

Il convient d'évoquer le statut des femmes à Stalis, même si celui-ci n'a pas grand-chose d'original. L'égalité entre les deux sexes est presque complète en Hiscontie depuis l'époque du Cataclysme Etrange, mais si les mentalités ont (au moins en apparence) évolué, le quotidien des stalisoises est longtemps resté presque semblable à ce qu'il était auparavant. Pourtant, depuis une trentaine d'années, de nombreuses femmes (sans doute poussées par la nécessité)

ont commencé à exercer des métiers d'homme, artisanat, art de la guerre, et même la magie, qu'elles possédaient comme les hommes depuis toujours (contrairement aux affirmations de certains membres éminents de l'Institut), mais qu'elles n'exploitaient presque pas.

Aujourd'hui, les femmes travaillent en grande majorité comme artisanes ou aubergistes ; elles sont de moins en moins nombreuses à se marier dans leur jeune âge, comme c'était le cas pendant la dynastie Fennovar. L'émancipation féminine s'est faite sans grande difficulté, sans doute parce qu'aucun hisconte n'avait rien contre cela (ce qui remonte d'ailleurs à bien avant les premiers rois, à l'époque où l'Hiscontie n'existait pas encore et où les futurs hiscontes n'étaient que des nomades livrés à eux-mêmes et fuyant les régions instables) ; le seul grand événement fut, en 1856, la première femme mage diplômée à l'Institut Pyramidal, qui provoqua à l'époque beaucoup d'émoi parmi les plus vieux mages, qui revendiquaient la magie comme privilège de la gent masculine. Mais personne n'y prêta beaucoup d'attention, cet avis étant rejeté par une grande partie de la population.

Les mages et magiciens

Les mages sont encore relativement peu nombreux en Hiscontie, mais leur nombre va croissant, surtout dans les grandes villes, et surtout à Stalis, qui offre de nombreux moyens d'apprentissage magique, grâce à ses institutions officielles : le Musée, l'Institut Pyramidal, quand les autres villes doivent se contenter d'un ou deux "maîtres mages" venus de la capitale et mandatés par l'Institut pour apprendre la magie à un ou deux élèves tout au plus. Les mages de Stalis habitent surtout le Vieux Quartier ou le Quartier Libre ; on accordera moins d'importance aux pratiquants occasionnels qui ne connaissent qu'un ou deux sorcelets pour leur usage quotidien et qui sont répandus un peu partout en ville. La magie fait partie de la vie courante à Stalis, et elle n'a presque plus rien de particulier : c'est un art comme les autres, toutefois auréolée d'un certain mystère et d'une réputation d'érudition largement justifiée. En effet, sur quatre érudits à Stalis, trois pratiquent couramment la magie. Les mages ont donc la double responsabilité (non officielle, mais tout aussi lourde à supporter) de répandre la magie et la culture. Heureusement pour eux, le Musée est un formidable soutien dans cette tâche, même si cette aide se cantonne à la capitale.

Les religieux

D'aucuns pourront s'en étonner, mais la religion est pratiquement inexistante en Hiscontie. Mis à part quelques cultes minoritaires, dédiés pour la plupart à des dieux de la Chance ou de la Fortune, il n'existe aucune religion répandue dans le pays entier. Le manque total d'institutions religieuses est-il une cause ou une conséquence de cette situation ? Impossible de trancher avec certitude. On pourra cependant émettre l'hypothèse que le Nonsense a inhibé toute croyance stable par son action insensée et absurde. Comment distinguer dans ces événements spontanés si courants un quelconque signe d'une divinité extérieure ? Les choses se compliquent encore lorsqu'on cherche à savoir si les Hiscontes croient à l'existence d'un dieu. Les réponses sont vagues, imprécises. Il est facile de constater qu'aucun hisconte ne s'est véritablement décidé à ce sujet. Bien sûr, il existe un dieu quelque part... mais quant à savoir de qui il s'agit, ou même de la meilleure façon de l'adorer, les hiscontes ne s'en soucient apparemment pas du tout.

Les ethnies

Un dernier point ; les peuples représentés à Stalis sont au premier regard relativement peu nombreux ; les deux plus grands présents dans la ville sont les Humains et les Nains, couvrant respectivement 55% et 35% de la population totale. Les 10% restants sont des touristes ou des étrangers de passage en Hiscontie, qui représentent une multitude de minorités installées en Hiscontie ; il est impossible de détailler plus de qui il s'agit, car, ces gens venant de régions fortement touchées par le Nonsense, chaque individu est presque unique en son genre.

Chapitre 4

L'autre capitale

Secrets et mystères en Stalis

La vie quotidienne

La vie quotidienne des Stalisois est on ne peut plus calme. Il est rare qu'il se passe quelque chose de vraiment important au point de troubler l'ordre public. A Stalis, la plupart des gens sont aimables, souriants, heureux de vivre, optimistes, et ont envie de le rester. La plupart du temps, ces gens vaquent à leurs occupations normales, s'activent, travaillent, etc. Le Roi prend peu de décisions importantes, se contentant de réformer une loi ça et là, améliorant le quotidien par petites touches. La Garde elle-même a peu de travail ; les Stalisois sont pour la plupart honnêtes, et le Nonsense, la plupart du temps, ne se manifeste pas.

La plupart du temps. La plupart des gens. Effectivement, ce que j'ai dit plus haut se passe presque tout le temps pour presque tout le monde et presque partout. Mais qu'en est-il de l'infime partie non comprise dans ces "la plupart" ?

Il en va tout autrement. Les lieux de la ville que ne recouvre pas cette paix sereine sont certaines mesures du Vieux Quartier, certaines ruelles sordides du Quartier Franc, le "quartier des pauvres" , ce bidonville adossé à la muraille Nord, et surtout les Souterrains de Stalis. Qu'ont en commun ces parties de la ville ? Elles sont laissées à l'écart, peu fréquentées, peu habitées et surtout peu surveillées, et cela ne risque pas de changer avant longtemps. Pourquoi ? Tout simplement parce que le Roi sait peu de choses sur ces quartiers, et qu'il n'a pas envie d'en savoir plus. Il ne tient pas à agiter cette partie de Stalis, de peur de troubler la vie paisible de la ville. D'autre part, lui et ses ministres ont presque peur de savoir ce qui se cache dans ces bas-fonds. Ne pas s'en occuper ne résoudra pas le problème, mais puisqu'il ne se passe rien pour le moment, pourquoi s'en préoccuper ?

Les Souterrains

Les Souterrains sont la partie la moins bien connue de Stalis ; pourtant, ils sont extrêmement vastes, et leur superficie équivaut presque à celle de deux quartiers en surface. Construits en même temps que la ville, ils ont été abandonnés cent ans environ avant l'arrivée des Hiscascirs, et personne ne s'en est plus préoccupé depuis. Ils n'ont pas été cartographiés depuis 1463. Aucun roi n'a jamais songé à les réhabiliter ou à s'en servir à des fins quelconques. La Garde Royale elle-même ne s'y rend plus que rarement. Quelles sont donc les causes de ce désintéressement ?

En vérité, il semble que les Souterrains soient devenus peu après leur construction le lieu privilégié des manifestations du Nonsense. Des événements inexplicables s'y produisaient, des créatures étranges et inconnues s'y promenaient, des gens disparaissaient et réapparaissaient à intervalles réguliers. Il n'y eut jamais de mort, ni même de blessé, simplement des disparus provisoires qui revenaient tôt ou tard, sans être toutefois capables de raconter ce qui leur était arrivé. Petit à petit, les gens cessèrent d'y aller. D'ailleurs, ils n'avaient plus rien à y faire, la construction des égouts étant achevée depuis des lustres. Bientôt, on cessa même de les entretenir, et pourtant ils fonctionnent toujours à merveille, sans que personne ne s'en occupe. Aucun Stalisois aujourd'hui ne serait en mesure d'expliquer cela, et pourtant c'est ainsi. De même, il n'y a pas eu le moindre éboulement ou le moindre glissement de terrain, alors que les voûtes de pierre datant de l'an 1000 auraient dû depuis longtemps s'écrouler, minées par les ans. Le Roi et ses ministres gardent la même attitude que leurs prédécesseurs : ils ne s'occupent pas de cette situation étrange, et l'admettent sans en chercher la cause, trop heureux de ne pas avoir de problèmes plus graves à résoudre.

Les Souterrains ont été construits sous toute la ville, délimités par le tracé des anciens remparts. Ils s'étalent sur **cinq niveaux**, creusés entièrement dans la roche et reliés entre eux par des escaliers à intervalles réguliers ; le **premier niveau** est réservé aux égouts, ingénieusement conçus par les anciens rois de manière à en faciliter l'entretien et la surveillance. Personne n'y a plus mis le pied depuis cinq siècles au bas mot ; pourtant, ils sont encore en parfait état. Les quatre niveaux inférieurs sont pratiquement inconnus. On sait encore que le **deuxième niveau** abritait autrefois des catacombes, où furent enterrés les guerriers qui participèrent à l'unification du Royaume d'Hiscontie, du temps du roi Henyas et de la dynastie Fennovar. Les **troisième et quatrième niveaux** étaient irrigués par une rivière souterraine, qui communiquait avec le fleuve Hys-Martad grâce à un système complexe de salles inondées et de pompes à eau. La Garde Royale s'en servait jadis pour circuler dans le fleuve à

bord de petits sous-marins d'inspection, servant notamment à l'entretien du port. Le **cinquième niveau** est inachevé, sa construction fut interrompue en 1012 pour une raison obscure. On ne sait pas à quoi il devait servir, ni même s'il existe encore. De nombreuses rumeurs courent à son sujet, et notamment sur la présence d'une ligne de métro abandonnée avant sa mise en service... mais au fait, qu'est-ce au juste qu'un métro ?

Vous allez sans doute me demander pourquoi les Souterrains sont encore en parfait état alors qu'ils sont abandonnés depuis plus d'un millénaire ? Vous allez aussi m'interroger sur les raisons de la passivité du gouvernement en place ? Je ne peux rien répondre à la deuxième question ; le Roi d'Hiscontie fait ce qu'il veut, ce n'est pas à moi de lui dicter sa politique. Après tout, ses prédécesseurs sont aussi responsables que lui de l'abandon des Souterrains. Quant à la première question, je dois convenir que je ne sais pas grand-chose. Comme d'habitude, il y a quelques rumeurs (et encore, elles sont anciennes), mais aucune certitude.

Une de ces rumeurs affirme qu'un peuple de lutins arrivés clandestinement en Hiscontie à peu près en même temps que les hiscontes eux-mêmes s'est installé dans les Souterrains et qu'il y vit en parallèle avec les habitants de la surface, entretenant les Souterrains non pour faciliter la vie au Roi, mais parce qu'ils sont son lieu de vie naturelle. Personnellement, je n'attache pas grand crédit à cette fable, car aucun lutin ne s'est manifesté en Hiscontie depuis le début de son histoire, et il y a donc peu de raisons pour qu'une communauté entière se soit installée dans les Souterrains pour y vivre à l'insu de tous. Une autre rumeur prétend que ce sont les fantômes des guerriers enterrés dans les catacombes qui se réveillent de temps à autre pour entretenir les Souterrains, et qu'un jour ils remonteront à la surface pour reprocher son incompetence au Roi. Soit, mais alors quand ? Et pourquoi attendre un millénaire entier pour de simples souterrains ? D'autres gens encore disent qu'il n'y a vraiment rien dans les Souterrains, mais que c'est l'action du Nonsense qui les fait tenir debout, tout comme elle ouvre et ferme spontanément des portes dans les remparts de la ville.

Une autre rumeur affirme qu'en fait, le Roi et ses ministres connaissent parfaitement l'état des Souterrains et qu'ils y cachent une armada de nefs volantes ; ces bateaux volants serviraient au cas où l'Hiscontie perdrait sa stabilité et où le Nonsense reprendrait ses droits sur ce qui est actuellement une nation civilisée. Cette thèse n'est pas la plus invraisemblable de toutes, mais on pense toujours que le gouvernement cache des choses. Pourquoi le Roi dissimulerait-il à son peuple l'existence de cette flotte volante qui lui sauvera la vie un jour ? Cela augmenterait-il son mérite le jour où il la révélerait à tous ? Bref, aucune de ces rumeurs ne semble plus vraie que les autres... en fait, c'est au MJ de le décider.

Chapitre 5

Quelques Personnages Non Joueurs de Stalis et d'Hiscontie pour BaSIC/Fantasia

Compétences pour BaSIC

Voici maintenant quelques-uns des PNJ que vos joueurs risquent de rencontrer à Stalis. Les caractéristiques qui suivent représentent des exemples moyens des professions les plus répandues de la capitale. Vous pourrez les prendre comme modèle et les modifier légèrement selon le niveau d'expérience du PNJ, ou bien tout simplement vous en servir pour improviser.

Artisan

Très nombreux à Stalis, les artisans tiennent des ateliers où l'on peut venir acheter les produits manufacturés les plus divers : armes, chaussures, poteries, statues, éléments d'architecture, objets en bois, outres, parchemin et plumes, etc. Bref, tout ce qui nécessite un savoir-faire spécialisé. Certains d'entre eux font même des démonstrations de leurs compétences au Musée, et y rencontrent de futurs apprentis.

La plupart des artisans possèdent leur atelier et tout l'équipement nécessaire pour exercer leur métier convenablement. L'éventail des professions spécialisées est très large : potier, sculpteur, armurier, menuisier, forgeron, couvreur, cordonnier, libraire, etc. Faites varier les compétences en fonction de la spécialisation : un libraire spécialisé dans la confection et la vente de matériel d'écriture destiné aux érudits sera par exemple probablement plus expérimenté en "Lire écrire" qu'un cordonnier. De même, un armurier devra être plus versé dans les arts de la guerre ou l'escrime, afin de forger les armes les plus efficaces possibles.

Caractéristiques de l'Artisan pour BaSIC/Fantasia				
FOR 15	INT 14	Artisanat : spécialisé 65 %	Commerce 45 %	Sagacité 40 %
CON 14	POU 12	Athlétisme 40 %	Culture générale 40 %	Vigilance 35 %
TAI 15	DEX 15	Bricolage 30 %	Esquiver 25 %	Lire écrire 25 %
APP 14	PV 15	Chercher 35 %	Persuasion 25 %	Equitation 45 %

Commerçant

Les commerçants, qu'ils soient itinérants ou établis à Stalis, passent tous par la place du Marché du Grand Tout, l'endroit idéal pour écouler leurs stocks. On y vend les produits les plus variés : tissus, denrées alimentaires, antiquités, livres magiques...

Un commerçant est surtout habile à vendre sa marchandise : rien de plus aisé pour lui que de convaincre quelqu'un. Mais il doit aussi faire attention à ne se faire ni tromper, ni voler. Les commerçants possèdent en général une ou deux armes (épée courte ou arbalète : des armes discrètes et maniables) et ont appris à s'en servir pour parer à d'éventuelles agressions. Prévoyez donc une compétence martiale comme Armes de mêlée ou Armes de jet à 40% ou 60% selon les dangers auxquels s'exposer le PNJ durant ses voyages... ou ses négociations.

Caractéristiques du Commerçant pour BaSIC/Fantasia				
FOR 14	INT 15	Bricolage 25 %	Droits, usages 25 %	Vigilance 60 %
CON 16	POU 14	Chercher 40 %	Orientation 25 %	Conduite d'attelage 40 %
TAI 15	DEX 14	Commerce 65 %	Persuasion 55 %	Héraldique 25 %
APP 13	PV 15	Culture générale 40 %	Sagacité 60 %	Lire écrire : langue natale 50 %

Erudit

Les érudits non-mages ne sont pas nombreux à Stalis, mais ils y jouent un rôle important. Ce sont en général des passionnés de géographie ou d'histoire ancienne. Certains passent des heures au fin fond des Cinq Tours, à percer les secrets renfermés dans les archives ; d'autres s'embarquent à bord des expéditions vers l'inconnu, afin de cartographier les terra incognita ou de faire la chronique d'un voyage. Les érudits possèdent bien entendu en permanence de quoi lire et écrire, ainsi que quelques-uns des livres de leur foisonnante bibliothèque. Leurs lieux de rencontre favoris sont : les bibliothèques, l'Institut Pyramidal, le Musée, certains bars philosophiques et, moins souvent, les Cinq Tours.

Caractéristiques de l'Erudit pour BaSIC/Fantasia				
FOR 11	INT 16	Culture générale 60 %	Sagacité 60 %	Légendes 35 %
CON 14	POU 15	Droits, usages 55 %	Alchimie 40 %	Lire écrire 75 %
TAI 15	DEX 13	Equitation 40 %	Civilisations anciennes 30 %	Potions & Herbes 25%
APP 14	PV 15	Langue natale 85 %	Conn. des peuples 30 %	

Mage de l'Institut

Les Mages de l'Institut Pyramidal possèdent une très grande culture magique : les sortilèges, le Code Esotérique, n'ont pas de secrets pour eux. Ils sont chargés, soit d'élaborer de nouvelles lois sur la magie en intégrant au Code les nouveaux sortilèges, soit d'enseigner la magie, soit de maintenir l'ordre magique à Stalis en intégrant la Garde Royale, soit de venir en aide aux Gardes-Feu en cas d'incendie grave, soit de passer quelques années dans une Tour-Magie à scruter l'horizon. Mais ce que les mages aiment le plus faire, c'est étudier, pratiquer et renouveler la magie, soit en améliorant les sortilèges existants ou en les rendant plus faciles d'accès, soit en en créant de nouveaux, soit en retrouvant dans d'anciens manuscrits les formules de sorts depuis longtemps oubliés (ceux-là se rapprochent souvent des érudits).

Droit magique (05%) : cette compétence réservée aux mages ayant étudiés à l'Institut ou auprès d'un Maître-Mage regroupe toutes les connaissances en rapport avec la réglementation de la magie en Hiscontie, le Code Esotérique, les sortilèges interdits ou limités dans leurs effets, etc. Seul un mage ayant étudié à l'Institut Pyramidal durant de longues années pourra atteindre un score élevé dans cette compétence. Un jet réussi en Droit magique permet de se

remémorer précisément une loi sur la magie ou une partie du Code Esotérique sans avoir à se référer à un codex officiel. Le MJ fait lui-même les jets de Droit magique derrière l'écran : ainsi, si le jet est un échec, le mage sera convaincu de se rappeler correctement la loi qu'il cherchait à se remettre en mémoire, mais ne saura pas qu'il se trompe... cela peut avoir des conséquences assez dramatiques auprès des autorités magiques, surtout si cela amène un mage à lancer un sortilège interdit...

Caractéristiques du Mage pour BaSIC/Fantasia				
FOR 10	INT 17	Chercher 35 %	Sagacité 55 %	Potions & Herbes 65 %
CON 14	POU 18	Culture générale 55 %	Vigilance 50 %	Héraldique 30 %
TAI 15	DEX 13	Discretion 30 %	Alchimie 60 %	Droit magique 65 %
APP 15	PV 18	Equitation 40 %	Lire écrire 85 %	

Garde Royal

Les Gardes royaux sont des guerriers au service de sa Majesté le roi Tifelmas. Ils maintiennent l'ordre à Stalis et sont respectés par les citoyens. Leurs compétences martiales sont très étendues et redoutablement efficaces. Tuer, insulter ou provoquer en duel un Garde Royal, rappelons-le, peut être la source de quelques journées à l'ombre des Geôles...

Caractéristiques du Garde Royal pour BaSIC/Fantasia				
FOR 16	INT 15	Athlétisme 65 %	Esquiver 60 %	Art de la guerre 30 %
CON 16	POU 13	Cascade 30 %	Equitation 60 %	Armes de mêlée 85 %*
TAI 16	DEX 17	Chercher 45 %	Sagacité 55 %	Armes de tir 45 %
APP 14	PV 16	Discretion 55 %	Vigilance 65 %	Armes de lancer 50 %

* La compétence Armes de mêlée d'un Garde Royal est exceptionnellement égale à sa DEXtérité multipliée par 5. Cela est dû à l'entraînement rigoureux imposé par les maîtres d'armes royaux venus d'Olmart. Bien évidemment, cette compétence variera avec la DEX du garde, mais pourra aussi augmenter normalement avec l'expérience, amenant les vétérans à des niveaux rarement égalés, leur permettant d'appliquer les règles de BaSIC 2 sur l'Escrime et les actions multiples (voir Mousquetaires & Sorcellerie pp. 32-33).

Un Garde Royal possède une armure en cotte de mailles lui accordant une protection de 4. Il a toujours ses armes sur lui : une épée longue (dommages : 1d6+2) et une petite arbalète qu'il porte dans son dos (20m/40m, dégâts 1d10+2, 2 tir/round). Il possède aussi un bouclier rond (protection 2) et un casque.

Pour les Gardes-Feu : un Garde-Feu n'est pas aussi expérimenté qu'un Garde Royal dans le maniement des armes : il possède 75 % en Armes de mêlée, 40 % en Armes de tir, 50 % en Armes de lancer ; il a par contre 17 en CON. Les Gardes-Feu ont sur eux des haches pour briser les vitres et/ou enfoncer les portes des maisons en flammes (dégâts 2d6). Ils possèdent des canons à eau qu'ils branchent sur des bornes afin de pomper l'eau du fleuve pour éteindre le feu.

*

* *

Chapitre 6 Conclusion

Nous parvenons à la fin de ce background consacré à Stalis. Bien sûr, cette ville n'a rien de révolutionnaire, tout comme l'Hiscontie, mais elle comporte un certain nombre de points obscurs et de possibilités d'aventures que le Meneur de Jeu pourra exploiter à son gré. Stalis servira surtout de point de départ aux Personnages-Joueurs ; ils y reviendront à l'occasion entre deux explorations de Fantasia, pour s'y reposer et renouveler leur équipement. Bien entendu, vous êtes libre de modifier ce background comme vous l'entendrez afin d'y rajouter ce qui y manque à vos yeux. N'hésitez pas alors à me faire part de vos propositions par e-mail, afin d'en faire profiter les autres explorateurs de Fantasia. Vous pouvez aussi envoyer vos scénarios, campagnes ou compte-rendus d'aventures, même brefs, qui seront autant de sources d'inspiration pour les autres meneurs de jeu fantasiens.

Ouf ! Cette description de la capitale de l'Hiscontie est plutôt longue, je l'ai plus encore détaillée que je ne pensais le faire au départ. Mais ce n'est pas grave, Stalis n'y perd rien, bien au contraire. J'ai déjà plusieurs autres idées pour le prochain background à venir dans l'Atlas. Son cadre sera vaste, au moins autant que l'Hiscontie. Il pourra être consacré soit à Karr, cet univers géométrique déformé déjà mentionné dans le "Lexique" ou les "Conseils au MJ", ou à la Stratosphère de Fantasia, le ciel mythique peuplé de créatures étranges (mais peuvent-elles ne pas l'être ?) ; il faudra bien aussi détailler un jour les Trois Empires, qui restent encore plongés dans une brume d'incertitude et d'inconnu, tout comme le Désert des Transplans... mais chut, n'en disons pas davantage. Tout cela viendra en son temps, il n'y a pas d'inquiétude à se faire là-dessus. D'ailleurs, si vous êtes impatients, quoi de mieux que de l'imaginer vous-mêmes ? Cela fournira d'autres alternatives aux joueurs, et élargira encore un peu plus l'univers de Fantasia...

En vous souhaitant d'agréables heures de jeu, et avec mes salutations phantasmagoriques,

Tybalt, janvier 2001

P.S. : Oups ? Il restait quelque chose à dire... une simple vision rencontrée au coin d'un manuscrit ancien, le journal d'un certain *Yarenko*, ou quelque chose comme ça. Vraiment pas grand-chose, la description tient en un paragraphe, je vous la présente telle quelle :

"Un souterrain, quelque part en Hiscontie, profond, très profond sous la terre. Les ténèbres. Il fait si noir qu'on ne voit même pas l'obscurité... et une lueur tremblotante, fragile, attire notre attention, perdue aux confins de ce labyrinthe d'ombre. Nous nous rapprochons. La lueur émane d'un globe, une simple sphère qui semble seulement faite de lumière. En y regardant mieux, nous voyons que la sphère tremblote légèrement ; elle n'existe qu'à peine, comme perdue entre ce monde et un autre, si lointain... De la sphère s'échappent de longs rayons de lumière ; ils retombent sur le sol en une cascade éblouissante, serpentent entre les pavés recouverts de poussière, font naître un nuage de vapeur blanche, une vapeur claire. Cette vapeur se répand partout, se fond dans chaque objet, dans chaque chose, dans chaque être, s'y mêle d'une façon indescriptible... A l'instant, la révélation naquit en moi, et je fus certain de la vérité : cette boule créait le Souterrain, la vapeur se métamorphosait en êtres, donnait naissance à la terre, aux pavés, aux murs, même aux ténèbres ; elle montait, montait toujours plus, entraînant sa création après elle ; elle allait partout, semait la vie, et de ce nuage de lumière et de vapeur naissait toute la ville qui, sans un doute, marchait indifférente trois lieues au-dessus de sa source !"

?

? ?