

Pandémonium - Guide de la Ligue Marchande

Par Steve.

Avant-propos : il vous est plus que conseillé de lire l'aide de jeu consacrée à [la noblesse de Pandémonium](#) avant de vous lancer dans la lecture de ce fichier – en effet, plusieurs personnalités que vous serez amené(e) à croiser ci-dessous y sont décrites, ainsi que leurs objectifs, ce qui facilitera grandement votre compréhension une fois plongé(e) au beau milieu de ce panier de crabes !

LES AURIGES :

Les Auriges de la planète ne sont guère soudés entre eux, deux positions divisent la guilde et deux chefs ont fini par émerger, alors qu'officiellement il n'en existe qu'un seul... Pour le moment, aucun Hong n'a pris le contrôle de la guilde sur Pandémonium, du fait de la farouche indépendance des familles Di Fontis et Crackburn - depuis des générations déjà, ces deux clans se sont soutenus pour éviter une telle prise de pouvoir. Mais l'alliance a ses limites...

► **Alustria Di Fontis :** chef de la guilde des Auriges, cet homme d'une soixantaine d'années en paraît cinquante. Les cheveux gris, le visage rond, on lui donnerait le Bon Dieu sans confession – mais cette façade cache en réalité une âme corrompue, qui a sacrifié ses scrupules sur l'autel du bénéfice... Cependant, il ne faut pas croire pour autant qu'il tombera dans le piège de l'argent à tout prix : certains principes doivent être soigneusement observés, à commencer par la préservation de son apparente respectabilité. Alustria préfère également le profit à long terme – il n'y a rien de pire pour lui que de tout gâcher par un trop grand empressement.

Son point de vue sur ses collègues : les Auriges de Pandémonium sont bien trop portés sur le domaine de l'expédition et du pilotage, oubliant ainsi les bienfaits du commerce... Actuellement, lui et Crackburn se livrent une guerre froide pour le contrôle de la guilde.

► **Le Capitaine Crackburn :** numéro deux de la guilde sur Pandémonium, il n'en demeure pas moins le chef des membres attirés par l'exploration – une douzaine de guildiens en tout, mais leur éparpillement sur la planète ne fait qu'amoindrir l'influence de Crackburn. Tous ont décidé de se battre contre Alustria pour le contrôle de l'Agora de Pandémonium, le guildien leur faisant vivre un véritable enfer, les noyant sous les chiffres, statistiques, quotas, marges bénéficiaires et autres facéties comptables... Crackburn abhorre cette paperasserie au plus haut point et ne rêve que de parcourir l'espace (ce qui n'empêche pas certains membres de son groupe de préférer les étendues de sable au vide spatial, s'attirant ainsi la sympathie de la guilde des Arpenteurs – cf. plus loin). Son autre rêve : mettre les Fouinards au pas, pour ce qui est de la récupération d'objets abandonnés dans les ruines des villages désertés de Pandémonium.

Crackburn est un chef juste, qui ne demande jamais à ses hommes plus qu'ils ne peuvent donner. Pour le moment, il se contente d'opposer une résistance passive face à Alustria ; mais si un jour, quelqu'un s'avisait de lui donner les moyens pour renverser son « collègue », Crackburn passerait aussitôt à la vitesse supérieure... Seulement, il n'est pas sûr que le capitaine du vaisseau *Confiance de Ryko* soit un meilleur administrateur qu'Alustria, bien au contraire même : la guilde subirait à coup sûr un revers de fortune, alors même qu'elle traverse une période de vaches maigres (même si elle se renfloue plus ou moins grâce aux importations vitales de vivres d'outre-planète).

► **Le Commodore Devions Marshal :** ce jeune homme de 23 ans, en dépit de sa petite taille et de sa frêle carrure, endosse la responsabilité de porte-parole des Auriges – du moins de ceux qui recherchent un juste milieu entre astropilotes et marchands. Timide en apparence, il devient un tout autre homme dès qu'il passe derrière un étal ou un manche à balai – le vol et le négoce sont ses deux réelles passions. Entouré de trois assistants formés sur le tas (l'un d'entre eux, Wilfrid, a fait ses preuves au point de pouvoir demander une bourse afin d'aller étudier sur Ligueheim), Marshal achète et revend des œuvres d'art humaines et xénomorphes, ce qui l'oblige à partir sans cesse en voyages de « prospection ». Sa dernière cargaison provient d'un certain Vérald, un Aurige des cités-dômes de Mars (cf. la campagne des Sables de la Foi pour plus d'informations sur Mars et Vérald) qui lui a déniché plusieurs artefacts religieux – Marshal, faute d'expérience, ne s'est pas encore rendu compte que ces artefacts étaient quelque peu... déviants vis-à-vis de l'esthétique de l'Orthodoxie, mais les certificats délivrés par Vérald ont de quoi le rassurer, pour l'instant...

L'attitude de Marshal quant à la nouvelle direction de l'Agora est des plus mitigées, aussi il s'arrange pour qu'on ne le croie affilié ni à un camp ni à l'autre.

► **Henry Tudor :** un vieil homme de 50 ans, cheveux gris et longue barbe, toujours vêtu de son antique combinaison spatiale (un reliquat des flottes marchandes de la Seconde République). Paisible, sans réelle ambition ou envergure, la moitié de son vaisseau appartient à Alustria – tous deux se connaissent déjà depuis des années, ils n'ont de cesse de maugréer contre les « jeunes » et leur envie de tout bousculer.

► **James Gailbreath :** à la tête du Hong encore balbutiant de Pandémonium, ses vues sur l'Agora et les différents partis restent encore un mystère... On sait uniquement qu'il travaille actuellement de plus en plus fréquemment pour la famille Décados, affrétant d'énormes quantités de marchandises en provenance de Severus – personne ne sait ce qui se trouve réellement dans les soutes, toujours est-il que Gailbreath mène une vie de roi depuis qu'il s'est associé à la Maison de la Mante.

Quant à son Hong, il dispose sur Pandémonium de deux vaisseaux et de leurs équipages au complet, placés directement sous les ordres de James. Apparemment, ce dernier aurait maille à partir avec quelques francs-marchands et pilotes

indépendants de la guilde, mais la raison demeure inconnue. Une affaire de respect des monopoles et des règles du commerce, à coup sûr...

LES BAILLIS :

Les Faces Grises ont toujours conservé une large influence au sein du personnel des agoras et Pandémonium n'échappe pas à la règle : la plupart des transactions ne peuvent avoir lieu sans l'approbation expresse d'Eslmera. Grâce à elle, la guilde est devenue la créancière de la plupart de ses consœurs, sans oublier la noblesse qui exige de maintenir son train de vie dispendieux, en dépit de revenus amoindris par le cataclysme des machines de terraformation. Les Baillis, perspicaces, ne s'attendent pas à revoir la couleur de leur argent ; en échange de cette « mansuétude » et de quelques ardoises effacées, son influence sur Pandémonium n'a jamais été aussi importante, au point qu'aujourd'hui, les Faces Grises peuvent opérer comme elles l'entendent sur la planète.

► **Dame Eslmera Devaux** : usurière attirée de la cour, du rang de Consul, élancée et charmante, elle n'en garde pas moins la mine renfrognée caractéristique de sa guilde et des cheveux coupés court qui atténuent quelque peu sa beauté – mais son charisme opère toujours face aux personnes qu'elle côtoie. Dure en affaires, retorse, des bruits de couloir laissent courir que la plupart des nobles de Pandémonium lui doivent leur luxueux train de vie... Nombreux sont d'ailleurs à penser que certains nobles et hauts dignitaires de l'Eglise lui remboursent leurs dettes considérables à l'aide d'informations, rumeurs et calomnies sur les autres membres de la cour.

A l'heure actuelle, son objectif est de faire voter lors du prochain Conseil de l'Agora de Pandémonium une taxe sur les transactions contractuelles, dont le produit reviendrait directement aux Baillis. Le pourquoi de cette taxe ? Eslmera justifie cette mesure par le fait que toute transaction ainsi taxée serait validée par la guilde, et les deux parties assistées par un ou plusieurs Baillis le long de leurs démarches, le tout pour parvenir à un accord équilibré et exhaustif, mais également pour éviter tout litige par la suite et désengorger les tribunaux compétents ; en bref, une mesure de sérieux et de précaution.

► **Gusso Balioni** : ce jeune homme de vingt et quelques années, fringant, de type méditerranéen, n'est autre que le neveu d'Eslmera. Gusso est né sur Vera Cruz où il vécut une jeunesse paisible auprès de ses parents – également Baillis. Quand il fut temps pour lui de prendre sa décision au sujet de son apprentissage, il choisit Ligueheim et son Académie Interatta ; après trois années d'études, on lui confia son premier poste sur Pandémonium, « territoire-frontière prometteur », en tant qu'administrateur de biens.

Malheureusement, Gusso a un défaut – du moins aux yeux des Baillis : sa gentillesse, qui l'empêche d'être suffisamment détaché et carnassier à l'encontre de ses clients... Il a beau essayer de s'endurcir, rien n'y fait. Seulement, il est temps pour lui d'entrer sur l'échiquier politique : sa bonne tante Eslmera lui a remis il y a peu un mandat afin de participer aux délibérations du Conseil de l'Agora, car elle soupçonne (à juste titre) que certains Baillis cherchent à l'abattre politiquement – autant dire que les alliés et pions deviennent précieux au Conseil. Enfin, après la fin de la session annuelle du Conseil, Gusso pourra rencontrer son tout nouvel employeur : sire Malphas Décados, Marquis de la lune de Lux Aeterna.

► **Karzalka Dourmann** : ce vieil homme de 60 ans, bedonnant, charmant mais monotone, a une peur viscérale des nobles, ce qui lui a toujours empêché de prendre une réelle ascendance sur la guilde en dépit de sa longue expérience. Digne de la tradition des Faces Grises, les conflits lui font horreur et tout ce qui l'intéresse sont les chiffres ainsi que les cahiers de comptes et bases de données bien tenus. Maître comptable au service d'Eslmera, il ne tentera jamais rien contre elle, trop soumis et attaché à son confort pour cela.

► **Jovarius Abedonis** : un jeune loup aux dents longues, d'une trentaine d'années et à la barbiche soigneusement entretenue. Membre du Conseil, il aspire à se faire remarquer et à montrer que les Baillis ne sont pas tous inféodés à leur Consul en titre, Dame Eslmera – jusque-là, ses projets laissent encore à désirer... Tentant de se justifier maladroitement auprès d'Eslmera (faute d'appuis solides au Conseil pour le moment, il espère ainsi échapper à la vindicte du Consul, le temps de gagner en influence), cette dernière n'est pas dupe, mais elle n'entreprendra rien... pour l'instant.

LES INGÉNIEURS :

Comme à leur habitude, les Ingénieurs s'entourent d'un voile de mystère... Seulement, les membres de l'Ordre Suprême de Pandémonium souffrent d'un manque cruel de matériel, à l'exception peut-être de la « cellule terraformation », qui ne manque pas de pain sur la planche. Le but des Ingénieurs est simple : se fabriquer une façade de « gentils réparateurs » tout en tâchant de récupérer des parcelles de terre pour construire un laboratoire enfoui, loin des curieux, et étudier les indices quant au second Portail de Saut de Pandémonium.

► **Maître Erwan Mac Bride** : chef de la « Forge » (terme affectueux désignant le foyer des Ingénieurs, qui ressemble effectivement à une vaste forge et qui regroupe un atelier de réparation et plusieurs machineries permettant de réparer à peu près tout équipement jusqu'au NT5). Véritable armoire à glace (2,10m de haut pour 1,20m de largeur d'épaules), Erwan est né sur Pandémonium avant de partir étudier la biogénétique à l'Académie Interatta et de faire sa thèse sur « la régénéscence des tissus par le biais de cellules obun » (en effet, certaines communautés obun sont réputées pour leur étonnante vitesse de cicatrisation). Peu après, il demanda à être affecté sur sa planète natale, ce qui lui fut accordé de bonne grâce (alors qu'il aurait pu demander un poste bien plus prestigieux) et depuis il passe aussi bien son temps à forger des fers à cheval ou des socs de charrue qu'à visiter les entrailles de machines pensantes, le tout avec amour du métier. De temps à autres, on lui demande de procéder à une transplantation cybernétique mais cela reste rare, les

Décados disposant généralement de leurs propres chirurgiens de confiance.

Promu au rang de Maître depuis à peine deux ans, Erwan ne s'est pas fait orgueilleux pour autant, le plus important pour lui est de continuer à faire ce qu'il aime dans les règles de l'art. Cependant, tête en l'air, confiné dans sa Forge et peu soucieux des mondanités en dépit de son rang, Erwan fut complètement surpris par la révolte des esclaves : « pourquoi chercherait-on à me faire du mal ? » se disait-il jusque-là. Pris au dépourvu et piégé par sa naïveté, il ne dut sa survie qu'aux systèmes de défense automatisés de la Forge.

Personne n'ignore que c'est sa fille aînée, Ernalda, qui tient réellement les rênes du pouvoir au sein des Ingénieurs : elle s'occupe de toute l'administration de la guilde et prend en main les relations politiques et commerciales – c'est elle qui a notamment négocié avec le Marquis Enis Sharn pour le rétablissement des machines de terraformation.

► **Karine Mac Bride** : cette rousse de 26 ans affiche une carrure à faire peur à un lutteur ! Ses traits jadis fins ont été durcis et rougis par la Forge ; de plus, son bras gauche, un amalgame de métal et de plastique, rebute la plupart de ses anciens soupirants. Toujours vêtue de tenues de travail couvertes de crasse, Karine n'est jamais la dernière quand il s'agit de plonger les mains dans le cambouis ou de disséquer une machine quelconque. Son point de vue sur la politique de la Ligue est des plus simplistes : elle apprécie le travail des Négriers pour la façon dont ils ont aidé les Ingénieurs à remplir leurs contrats à temps, peu importe les détails, point barre.

► **Frederik von Gauss** : responsable de la cellule « électromagnétisme », cet homme froid a eu la moitié du visage calcinée lors de son affectation sur le *Constrictor*, une frégate guildienne attaquée par des raiders vuldrok. Autrefois réputé pour sa beauté, Frederik ne se remit jamais de l'incident et en conçut un vif ressentiment pour ses supérieurs, qui lui refusèrent une « reconstruction esthétique », prétextant que le guildien apportait trop d'importance à son enveloppe charnelle. Réduit à se greffer un masque métallique pour cacher ses plaies, Frederik exècre les Ingénieurs depuis ce jour, et c'est pourquoi il s'est laissé acheter par le Marquis Enis Sharn. Officiellement, le Docteur von Gauss travaille sur une thèse basée sur « les dégagements électromagnétiques des machines de terraformation de Pandémonium », mais officieusement...

► **Assam Hal Fuffir** : ancien noble ayant renoncé à son titre, Assam refusa de partir lorsque les al-Malik abandonnèrent Grange aux Décados, préférant rester pour prêter main-forte à son frère, le Chevalier Hakim Hib en-Rafib, actuel représentant des al-Malik sur la planète. Tous deux issus de la branche al-malik cloîtrée sur Grange pendant deux siècles, ils ont appris à aimer ce monde ; aujourd'hui, même s'ils savent qu'il ne sera guère possible de reprendre Pandémonium aux Décados, ils espèrent tout de même pouvoir dérober quelques parcelles de pouvoir au Marquis Sharn, aidés en cela par plusieurs serfs et francs-sujets.

Depuis, Assam a pris sur lui afin de devenir Ingénieur, spécialisé dans la terraformation ; après de longues années d'études, il réussit à se faire accepter à la tête du département « terraformation ». Une grande partie de son savoir est d'ailleurs due à l'ancien chef du département, aujourd'hui à la retraite sur Ligueheim. A l'heure actuelle, Assam compte deux assistants et un autre Ingénieur sous ses ordres – ironie du sort, le Marquis Sharn devra tôt ou tard la résurrection de la planète à un guildien al-malik...

► **Le Professeur Haubstein** : ce jeune homme d'une vingtaine d'années est l'actuel Gouverneur de l'Agora et de son Conseil, depuis bientôt trois mois (c'est-à-dire depuis la révolte des esclaves). D'après les rumeurs, le Professeur aurait des amis haut-placés dans la noblesse, même si personne ne l'a encore vu fréquenter la cour du Marquis Sharn.

LES RECRUTEURS :

Les Recruteurs sont l'une des guildes majeures les plus impliquées dans le quotidien de Pandémonium – et dans les sommes qui y sont brassées – qu'il s'agisse des Négriers (qui organisent raid sur rad au sein des populations déplacées) ou des mercenaires (engagés notamment pour des missions de sabotage discrètes ou de déstabilisation pour « calmer » un adversaire trop gênant). Mais depuis quelques mois, les mercenaires ont gagné en ampleur, dépassant même l'opulent chiffre d'affaire généré par la vente d'esclaves ; par ailleurs, de plus en plus de nobles de la planète font appel à des unités de Recruteurs de façon permanente, pour assurer la sécurité des rares ressources planétaires encore exploitables.

► **Le Colonel Edouard Finnegan** : homme mûr d'une quarantaine d'années, ses tenues impeccables et ses cheveux poivre et sel coupés court lui donnent un air martial. Posé et calme, cet homme froid a redonné un second souffle à la guilde sur Pandémonium : à la mort de son prédécesseur (le Colonel Froideval), lors de la révolte des esclaves, Finnegan parvint à mater la situation et à gagner ses galons par la suite.

On sait de Finnegan qu'il exècre les Négriers et qu'il est bien plus proche des mercenaires et des autres factions de sa guilde, alors que Froideval était clairement acquis à la cause des Négriers. Le choix politique de Finnegan s'explique peut-être par le fait que les plus grandes factions de la planète s'arment progressivement, craignant une guerre future entre le Marquis Enis Sharn et son opposant direct, le Marquis Aronax Malphas Décados... Autant dire du pain béni pour les mercenaires.

► **Le Capitaine Armando Caligari** : chef de la faction des Ashtati, glacial et calculateur, les gens le soupçonnent de prendre plaisir à faire souffrir ses proies. Actuellement, il a à son tableau de chasse le plus grand nombre de captures de serfs et d'esclaves tâchant de fuir Pandémonium – s'il n'accepte que des contrats « mort ou vif », 80% de ses proies n'ont jamais pu s'expliquer avec leur ancien seigneur ou maître... Toujours engoncé dans une armure de plate noire, dont le seul signe extérieur est le symbole des Ashtati, on dit de Caligari qu'il ne dort jamais et que rien n'échappe à son regard félin.

Si les Ashtati ne sont guère représentatifs des Recruteurs de Pandémonium, vu leur faible nombre, ils n'en demeurent pas moins fortement présents sur le terrain. Mais depuis, Caligari est parvenu à fédérer ces redoutables combattants et fins limiers, de façon à donner une solide image des Ashtati, aussi bien aux Recruteurs qu'aux personnes extérieures ; désormais, prendre une décision importante au sein de la guilde des Recruteurs sans demander leur avis relève du suicide – au propre comme au figuré...

► **Le Lieutenant Felipe Villanova** : successeur d'Ernest en tant que porte-parole des ouvriers, bâtisseurs et architectes, Felipe est un homme au corps trapu et aux cheveux gras, qui ressemble davantage à un pilier de bar qu'à un officier recruteur. En réalité, Felipe a profité de l'alliance entre ouvriers et mercenaires, décidés à damer le pion aux Négriers (trop gourmands et expansionnistes à leur goût), pour monter en grade sans pour autant changer son allure de vulgaire simple soldat ; mais décrié comme il l'est, il ne tardera guère à perdre son poste, à moins qu'il ne fasse quelques concessions aux ouvriers dans les mois à venir.

► **Le Major Ermid Kermann** : frustré, bouffi et hideux, le patron des Négriers a la puanteur d'un Vorox sauvage, l'haleine d'un chacal et la libido démesurée d'un chat lazurite d'Aragon – autant de qualités qui font de lui la risée des guildiens de Pandémonium, et son travail de Négrier ne fait rien pour améliorer les choses... Mais s'il a été mis au ban de la « bonne société », Ermid reste cependant l'un des hommes les plus riches de la planète, contrôlant toute la chaîne du trafic d'esclaves ainsi qu'une flottille de cargos stellaires lui obéissant au doigt et à l'œil.

Tout récemment, Ermid s'était présenté comme successeur pour le poste de Colonel, mais il fut battu (à plate couture) par son adversaire de toujours, Edouard Finnegan. Aujourd'hui, on dit que le Négrier serait prêt à verser une fortune pour se débarrasser discrètement de celui-ci.

LES FOUINARDS :

Truands et malfrats, les Fouinards n'en sont pas moins guildiens, avec pour domaines le racket, la prostitution, les narcotiques, le jeu, ainsi que la récupération. Sur ce dernier marché, les Arpenteurs des sables et les Auriges font de leur mieux pour doubler les Fouinards – ceux-ci commencent à comprendre que quelque chose se trame, mais ils sont loin d'avoir toutes les cartes en main ; sans quoi, il y aurait déjà eu une guerre ouverte entre Fouinards et Auriges, et à ce petit jeu, les astropilotes et marchands ne sont pas donnés gagnants...

Comme à leur habitude, les Fouinards sont scindés en plusieurs clans, familles et syndicats, mais deux blocs devancent les autres : les Altieri et les Diasopore. Ces derniers contrôlent la guilde sur Pandémonium, mais depuis la mort de Vichenzo Diasopore, au cours de la révolte des esclaves, son fils Adam a dû accepter quelques tractations ardues pour prendre la suite.

► **Adam Diasopore** : 30 ans, énergique, sûr de lui, il a tout des Parrains de l'ancienne Teyr – à commencer par un code d'honneur, strictement limité à sa proche famille. Adam a appris que son père avait pour habitude de conclure plusieurs contrats avec un individu dont il ignore encore l'identité, et que Vichenzo aurait « oublié » d'accomplir sa part du marché peu avant sa mort soudaine... Il sait également que Antonio Altieri a connaissance de ce pacte et qu'il baigne dans l'affaire. Adam redoute le moment où « l'Inconnu » refera surface pour exiger son dû.

► **Antonio Altieri** : à 45 ans, Antonio est le patriarche d'une large fratrie dont le dernier-né, Vito, s'annonce prometteur (c'est d'ailleurs lui qui sera désigné d'ici peu comme bras droit de son père). La Famille Altieri n'existe que sur Pandémonium – à défaut de posséder des liens et des ressources outre-planète, les Altieri sont les Fouinards les mieux implantés du cru. Certaines Familles, dont les Takeda, n'apprécient guère que les Altieri empiètent sur leurs monopoles et domaines de compétence. La rumeur prétend que Antonio aurait été présent au moment de la mort de Vichenzo Diasopore, et qu'il n'aurait rien fait pour sauver son « Oncle ».

► **Vito Altieri** : blond aux yeux bleus, ce jeune homme est réputé pour son ambition, qu'il s'agisse de son ascension personnelle ou celle de son clan. Depuis peu, il a pris le contrôle d'un pub, Le Chien Noir, dont il a fait son quartier général. Tôt ou tard, on entendra parler de ce jeune loup aux dents longues, qui dispose déjà de plusieurs contacts importants au sein de la Ligue Marchande de Pandémonium.

► **Shiryku No Takeda** : ce vieillard contrôle actuellement la Famille Takeda sur Pandémonium, et ce depuis 30 ans. Durant tout ce temps, la Famille a dû innover et s'adapter afin de s'implanter durablement sur la planète – habitués à fournir des gros bras et des hommes de main, mais le marché étant déjà noyauté par les Altieri, les Takeda ont dû se lancer dans un tout autre domaine pour s'enrichir : les combats illégaux (d'hommes et d'animaux), rapidement suivis par les fumeries d'opium. Shiryku doit sa longévité à sa sagesse et à sa perspicacité, qui lui ont appris à ne pas s'immiscer dans les affaires d'autrui, quelles qu'elles soient.

► **Fujiroma No Takeda** : fils de Shiryku, cet homme d'une trentaine d'années se distingue par sa culture (à commencer par les lointaines origines teyriennes de sa Famille) et son raffinement, à l'inverse de bien des Fouinards. Idéalisant les yakusa de l'ancienne Teyr, Fujiroma a conçu un code d'honneur calqué sur celui de ces malfrats. Partisan d'une croisade éclair face aux Altieri, il passera à l'attaque pour « recouvrer le dû de la Famille » une fois que son père, fermement opposé à ce projet, aura disparu – et les Fouinards de Pandémonium connaîtront alors une guerre intestine sans précédents...

LES BRASSEURS :

Suite aux cataclysmes qui ont ravagé la planète et transformé Grange en Pandémonium, les Brasseurs ont tout perdu... Guilde profondément villageoise, ancrée dans les couches populaires de la société et largement dépendante des ressources agricoles, les Brasseurs n'ont jamais pu redresser la barre et pour l'instant seule une partie de la guilde parvient encore à œuvrer, mais ne nourrissant guère plus qu'une partie de la population.

► **Contremaître Edwing Dutchman** : chef de la guilde, cet homme d'une cinquantaine d'années fait office de père/mentor pour les Brasseurs. Son épaisse barbe grise, son embonpoint prononcé et son physique chaleureux le font apprécier d'une bonne partie des petites gens ; bonne pâte, il essaie tant bien que mal de faire de sa guilde une béquille sociale pour les plus défavorisés. La preuve en est que, depuis la création des bidonvilles du Moyeu, les Brasseurs ont reversé une part de leurs gains pour acheter des vivres et de l'eau afin de créer des soupes populaires – avec l'aide et l'appui, dit-on, du Chevalier James Goodale Hawkwood.

LES ARPENTEURS DES SABLES :

L'objectif des Arpenteurs ? Gagner de quoi vivre tout d'abord, mais surtout mieux connaître et comprendre la planète et ses habitants, en sillonnant Pandémonium et ses villes en ruines – et, à l'instar des Fouinards, récupérer et recycler ce qui peut l'être. Depuis peu, ces guildiens proposent également leurs services en tant que guides planétaires, avec des prix convenant (ou peu s'en faut) à toutes les bourses. Ce commerce s'est montré étonnamment lucratif et a permis à de nombreux laissés pour compte de vivre dignement – la plupart des Arpenteurs sont en effet des villageois et paysans forcés d'errer et de s'exiler suite aux cataclysmes ; sans un sou, ne pouvant plus exercer leur métier ou artisanat, ils finirent ainsi par se regrouper sous l'effort d'Ahmed Ibn Farid.

► **Ahmed Ibn Farid** : cet ancien serviteur de la Maison al-Malik, voyant le fruit de ses efforts anéanti par le déchaînement des éléments, a préféré abandonner ses maîtres pour venir en aide aux hordes de réfugiés hagards et les aider à vivre décemment. Voilà maintenant dix ans qu'Ahmed a fondé la guilde, mais elle n'a commencé à dégager des bénéfices réels que depuis quelques mois, grâce à une alliance avec les Auriges. Si en temps normal, les guildes mineures n'ont guère de pouvoir (sauf sur Ligueheim), l'arrivée du nouveau gouverneur de l'Agora a permis aux Arpenteurs (et à d'autres petites structures) d'avoir voix au chapitre.

Plusieurs de ses amis savent qu'Ahmed a quelques griefs vis-à-vis du Recruteur Ermid Kermann, et l'on dit au sein des Arpenteurs que toute la famille d'Ahmed aurait d'ailleurs été déportée par les Négriers. Après une enquête approfondie, Ahmed aurait ainsi découvert que le raid esclavagiste était commandité par Ermid en personne ; depuis, si les deux hommes s'évitent comme la peste, cela n'augure rien de bon pour autant...

LES LIEUX LES PLUS MARQUANTS DE L'AGORA :

► **Le Bar du Crépuscule** : la dernière halte pour les astropilotes avant le « grand saut dans le vide », et avant le crépuscule de l'Empire, dit-on en riant. Le maître des lieux et tenancier, Fergus (lui-même ex-pilote d'une soixantaine d'années), connaît toutes les ficelles du métier de « voltigeur » ainsi que tous les Auriges qui transitent ou vivent sur Pandémonium. Il est à noter qu'aucun Aurige marchand n'est le bienvenu ici... Dans l'arrière-salle, on vient pour jouer à l'Eclipse, le jeu le plus dangereux et le plus en vogue au sein de la Ligue, paraît-il ; mais c'est également le quartier général officieux de Crackburn, qui vient systématiquement « s'en jeter un dans l'écouille » après une dure journée de labeur.

► **La Fumerie de Yan Tsu** : détenue par la Famille Takeda, cette fumerie d'opium n'est pas la seule du Moyeu (et encore moins la seule des Takeda), mais de toutes, elle est la plus réputée dans le réseau de la Ligue. Bien que personne ne fasse évidemment confiance aux Fouinards, l'apparente neutralité de la Famille Takeda sur Pandémonium a permis d'achever bon nombre de négociations et de signer calmement plusieurs contrats dans l'enceinte de la fumerie. Le tenancier, Yan Tsu, est un vieil homme tatoué des pieds à la tête – on dit qu'il fut autrefois, dans sa prime jeunesse, le « Yojimbo » (garde du corps) de « Shiryku-sama » ; seulement, sur Pandémonium, plus personne ne sait ce que le titre « Yojimbo » signifie... Toujours est-il que son établissement est systématiquement rempli de jeunes Décados en mal de divertissements et de plaisirs – les masseuses de la Famille Takeda sont alors entièrement dévouées à leur service.

► **La Station Tétra** : bien qu'elle n'appartienne pas officiellement à la guilde des Auriges – ni même aux structures de l'Agora – la Station reste néanmoins l'une des clés de voûte de la mécanique guildienne. En effet, c'est sur cette station (orbitant autour de Lux Aeterna) que transitent les plus gros cargos de la flotte des Auriges, incapables de se poser à même Pandémonium. Tétra appartient au Marquis Malphas Décados, qui la sous-traite aux Auriges en versant un pourcentage fixe (non négligeable) sur les bénéfices engrangés ; en échange de quoi les Auriges prennent à leur charge les frais de maintenance et de réparations, ainsi qu'une partie des améliorations nécessaires.

Si les bars et tavernes de Tétra sont réputés, la station n'a rien d'une halte pour touristes : les coursives sont remplies d'astropilotes, de techniciens et de personnels navigants – ici, on ne compte pas de « rampant », les Auriges se sentent chez eux, entre eux. Seulement, une rumeur grandissante prétend que la station abriterait un tueur, mais pour l'instant aucun cadavre n'est venu accréditer l'hypothèse. Pourtant, certains Auriges (dont le capitaine Crackburn) croient dur comme fer que ce tueur ne serait rien d'autre qu'un monstre ou un redoutable fauve d'outre-planète échappé d'une soule... Une autre rumeur a vu le jour, depuis l'arrivée du Marquis Malphas, d'après laquelle les Ingénieurs souhaiteraient racheter Tétra pour la transformer en chantier naval orbital, en association avec le Marquis.