

La Nouvelle Chartres (planète Leminkainen)

Par Benoît Felten.

La Nouvelle Chartres est une cité prospère, bien que de petite taille, située à quelques kilomètres de **Talmen**, la capitale du **Jyväskylä Nord** (planète Leminkainen). Bien qu'il n'ait aucune influence politique d'importance, **le Comte Zacharie Hawkwood**, dirigeant de la ville, n'en est pas moins un proche ami de l'Empereur – la Nouvelle Chartres a d'ailleurs été citée à l'ordre du jour, comme étant un parfait exemple de ce que pouvaient donner une juste direction ainsi que la collaboration entre l'Église et l'État. En réalité, bien des choses ne sont pas ce qu'elles semblent être. Sous la façade de richesse et d'euphorie reposent bien des secrets compromettants...

LA NOUVELLE CHARTRES ET LES COLLINES POURPRES :

Les Collines Pourpres forment la zone entourant la Nouvelle Chartres – ce nom provient de la couleur caractéristique de la roche et du sol de cette région. Ce dernier est fertile, d'autant plus que le climat est relativement clément, au grand bénéfice des agriculteurs, bien que les Collines ne facilitent guère les moissons (les machines sont difficilement employables, d'autant plus que seules les plus grosses fermes peuvent employer de tels moyens). Ainsi, les cultures ont dû s'adapter aux exigences du terrain : nombreux sont les arbres fruitiers et les cultures à racines, puisque rarement détériorés par les pluies, mais les vignes sont de loin la plantation la plus en vogue chez les exploitants, produisant des raisins verts, noirs, ainsi qu'une variante pourpre. Le vin est ainsi la production la plus importante de la ville, exporté vers des mondes toujours plus éloignés.

Un canal relie Talmen à la Nouvelle Chartres ainsi que les villes en amont. Nul ne sait si la vallée où a été construit le canal est d'origine naturelle ou due à un terraformage, mais cela reste toujours une surprise pour celui qui découvre la région, étonné qu'un canal puisse exister dans une zone constituée de collines... D'autres récoltes comme le blé rouge, le maïs et l'orge sont produites en aval de la Vallée du Canal, là où le terrain est plus plat et donc plus propice à ces cultures.

L'accès vers la Nouvelle Chartres peut se faire soit par le Canal (il faudra alors payer une taxe à l'une des guildes chargées du transport), soit par la route, à pied ou à dos de cheval (qui s'est parfaitement adapté à l'écosystème de la région). Les routes sont trop étroites et rocailleuses pour permettre le passage de véhicules autres que des chariots (encore que ceux-ci ont parfois du mal à passer). Les diverses routes menant à la ville arrivent de la rive Est du Canal, à travers les collines recouvertes de vignes. Le panorama depuis ces hauteurs vaut le coup d'œil : la Nouvelle Chartres semble sortir d'un conte de fées, avec ses bâtisses de pierre et souvent sans étages, dominées par le Castel et la Cathédrale. La roche pourpre donne un étrange aspect à la ville et ce point de vue depuis les collines est largement exploité pour fournir des reproductions aux touristes. L'arrivée par barge est bien moins spectaculaire, bien que nombre de personnes s'accordent à dire que les guildes font leur possible pour satisfaire leur clientèle : le port est très bien entretenu et la garde municipale plutôt discrète, préférant surveiller les ponts – les personnes arrivant par barge sont supposées avoir des moyens, elles n'ont donc apparemment rien à voir avec des criminels.

LES CINQ QUARTIERS :

- **La Hanse** constitue la zone où la Ligue s'est taillée tout un territoire, bourdonnant sans cesse d'activité, mais parfaitement structurée.

- **Les Vignobles** sont le quartier des artisans – son nom est naturellement tiré de l'activité prédominante : l'industrie viticole emploie un pan entier de la population locale, non seulement dans le secteur de la production du vin et de sa vente, mais également chez les souffleurs de verre, les forgerons, les décorateurs, les menuisiers, etc.

- **La Cathédrale** est le centre d'un quartier paisible où affluent touristes et pèlerins – des dizaines de boutiques peuvent être trouvées ici, vendant tout un bric-à-brac religieux ainsi que des souvenirs. Deux monastères sont également établis dans les environs.

- **Le Roc Pourpre** était le nom original de la colline rocailleuse où est bâti le Castel, avant de finalement devenir le nom de tout le quartier résidentiel environnant.

- **Le Bourbier** : comme dans toute cité d'une certaine envergure, il existe un bas-fond où s'entassent toutes les classes inférieures. Pour la Nouvelle Chartres, il s'agit du quartier surnommé le Bourbier, depuis que l'ancien réseau d'égouts qui se jetait jusque-là dans le Canal ait cessé de fonctionner, les eaux ayant alors commencé à filtrer à travers les planchers des habitats, créant une zone insalubre où seuls ceux qui n'ont guère d'autre choix vivent.

- **Le Square du Marché** est à la croisée des cinq quartiers, tout juste au centre de la ville. Un important marché s'y tient chaque jour, du matin jusqu'au milieu de l'après-midi. Des dizaines d'échoppes peuvent y être trouvées, vendant pratiquement tout, bien que les objets de luxe aient davantage leur place sur le marché du Roc Pourpre. C'est également l'endroit idéal pour nouer des liens peu recommandables... On peut trouver autour du marché d'innombrables auberges et restaurants de tous les genres – et de toutes les qualités. Les plus renommés sont « Le Paradis du Vin », dans le quartier des Vignobles, « La Crosse de l'Évêque » à côté de la Cathédrale, « Le Palais exotique de Seng Chang » dans le quartier de la Hanse, « Le Bar de la Fange » dans le Bourbier et enfin « Les Armes du Comte » pour le Roc Pourpre.

QUARTIER DE LA HANSE :

La Hanse forme un petit faubourg à la lisière du port. La totalité du terrain est détenue par la Ligue Marchande et seules les guildes qui lui sont affiliées peuvent y louer de l'espace. De même, personne n'ignore que la Ligue préfère laver son linge sale en famille : après accord avec le Comte (en échange de services particuliers), la garde municipale n'a plus la possibilité d'entrer dans le quartier – la Ligue utilise sa propre milice ainsi que ses propres tribunaux pour maintenir l'ordre dans la zone. Cependant, les criminels qui cherchent à échapper à la garde du Comte en se faufilant dans la Hanse sont généralement refoulés, à moins d'être membres d'une guilde.

Le quartier est constitué de petits bâtiments serrés les uns aux autres, entourés de rues étroites et d'allées qui mènent dans toutes les directions. Seuls ceux qui ont vécu ici assez longtemps osent se risquer dans ce labyrinthe pavé, qui s'étend à partir des deux artères principales, la Rue du Port et l'Allée des Guildes.

Si plusieurs guildes ont pignon sur rue, les deux plus importantes sont les Auriges et les Recruteurs. Les Auriges possèdent en effet le port et disposent d'un contrôle exclusif sur tout ce qui circule sur le Canal – de même ils tirent énormément de profits du commerce du vin, des Recruteurs et des entrepreneurs locaux. Les Auriges sont partis d'une idée simple : ne pas se soucier des entreprises qui se sont multipliées autour de la Nouvelle Chartres, afin d'attendre qu'elles se développent suffisamment – à ce moment elles seront obligées d'employer les services de la guilde pour s'étendre géographiquement, ce qui donne aux Auriges un contrôle indiscutable sur la région, à moindre coût !

Les affaires (du moins officielles) des Recruteurs consistent à s'occuper de la main-d'œuvre destinée à la vendange, ce qui représente un personnel considérable – donc un profit à l'avenant. Mais officieusement, les Recruteurs utilisent la Nouvelle Chartres comme base arrière d'où partent leurs expéditions d'esclavagistes vers les tribus barbares des forêts de Leminkainen.

Les autres guildes majeures sont représentées : les Fouinards et les Baillis disposent de petits bureaux, et cohabitent avec de plus petites guildes qui ont une certaine importance locale, comme la Société des Éclaireurs, la Guilde des Maçons et les Croiseurs.

- **La Ligue Marchande** : le quartier général officiel de la Ligue est un petit édifice du port, qui semble impeccablement entretenu. L'administration locale se charge de la gestion des terrains aussi bien que de l'organisation de la milice. A noter qu'un crime commis dans la Hanse n'est considéré comme tel que si la Ligue le décrète : en effet, il existe une loi au sein du quartier parfaitement indépendante des lois du Comté et des Edits de l'Eglise. Pour les crimes les plus graves ou les situations tendues, le Conseil des Guildes est réuni, et vote pour savoir si un procès peut être tenu ou non.

Un certain **Grendel** dirige les affaires de la Ligue et sa gestion est particulièrement efficace, bien que froide et mécanique. Son métier consiste à ce que les affaires se poursuivent et il se soucie peu du fait que les Recruteurs utilisent le port pour transporter des esclaves – du moins tant qu'ils versent leur redevance.

- **Les Auriges** : comme souvent, ils disposent de nombreux bâtiments – entrepôts, garages, quelques grues pour les travaux importants, bureaux, ainsi qu'un centre de repos réservé aux équipages. Ils subventionnent également la taverne du coin, « La Barre du Marin », et le tenancier est chargé de vendre des billets pour les barges de la guilde, ainsi que de s'occuper des clients qui cherchent certaines choses moins légales...

Le responsable local est **Maitre Jonah**, un vétéran des Guerres impériales, doté d'un sens des affaires exceptionnel. Il a notamment réalisé que bien que les Auriges disposent du monopole des transports pour la Nouvelle Chartres, il ne serait pas raisonnable d'abuser de cette situation ou les clients pourraient chercher ailleurs, à moins de se montrer particulièrement agressifs. En réalité, il y a déjà eu plusieurs cas de sabotage sur les barges des Auriges, ce qui est particulièrement gênant puisqu'une barge coulée suffit à bloquer le Canal pendant des jours.

- **Les Recruteurs** : leur façade officielle est un petit bureau placé à quelques rues du port, c'est là qu'ils traitent leur paperasserie et s'occupent des chercheurs d'emplois – le travail temporaire est d'ailleurs une affaire juteuse, grâce aux vendanges et aux cueillettes de fruits. Jusqu'à l'arrivée d'**Omar**, quelques années plus tôt, cette activité était la seule pour les Recruteurs, mais à présent ce dernier a monté une occupation parallèle : capturer des barbares et les

vendre comme esclaves dans les régions voisines. La plupart des employés Recruteurs de la branche officielle n'ont pas été tenus au courant de ce changement et ils seraient particulièrement mécontents d'apprendre ceci, étant de ceux qui refusent d'associer Recruteurs et Négriers...

Les esclavagistes embarquent leurs proies de nuit, à l'intérieur de cages recouvertes de toile goudronnée, à l'intérieur desquelles les esclaves sont drogués afin de ne pas attirer l'attention. A noter que la capture d'esclaves est en général assurée par des indépendants employés par Omar, non pas directement par des Recruteurs.

- **Les Fouinards** : peu nombreux, ils vivent néanmoins confortablement, car dans une ville de cette taille il y aura toujours des profits à réaliser. De récentes rumeurs à propos d'artefacts Ur détenus par des chamans barbares attirent plus d'un membre curieux.

- **Les Baillis** : leurs activités se limitent aux gros clients, c'est à dire les trois principaux exploitants viticoles, l'Évêque, le Comte et les Recruteurs. Comme toujours, les Baillis mènent leurs affaires patiemment et efficacement, sans se soucier de la provenance de l'argent.

- **La Société des Éclaireurs** : les forêts de Leminkainen sont loin d'être sûres, mais elles contiennent un gibier important et certaines ressources de valeur – ainsi, il est fort rentable d'assister les gens en les guidant à l'intérieur. La Société des Éclaireurs rassemble les meilleurs guides, ceux qui connaissent les dangers de la forêt mieux que quiconque, à l'exception de certains chasseurs au service du Comte. Leurs services ne sont pas bon marché car les Éclaireurs sont peu nombreux, cependant vous pouvez espérer sortir vivant de la forêt, même s'ils doivent pour ça se mettre en danger – inutile d'espérer une telle offre de la part des guides barbares...

- **La Guilde des Maçons** : ce corps d'architectes et de bâtisseurs est né avec la construction de la Cathédrale. Ces hommes garantissent la qualité de leurs services, la durabilité, le respect des devis - mais également toute confidentialité. Leurs coffres contiennent nombre de secrets sur la Cathédrale, mais sur bien d'autres bâtisses de la ville également... L'activité majeure actuelle de la guilde consiste à développer la ville (qui a presque doublé de taille depuis la construction de la Cathédrale) et ses membres tâchent de faire pression sur le Comte et les Hawkwood de Talmen pour encourager les affaires de la Nouvelle Chartres.

- **Les Croiseurs** : le véritable nom de cette guilde est « Compagnie de la Rivière », mais les locaux emploient uniquement le surnom de « Croiseurs ». Ces derniers achètent les services des barges appartenant aux Auriges aussi bien pour transporter des personnes le long du Canal que pour organiser des croisières de plaisance. Ils encouragent le tourisme autant que possible et seraient plus que ravis qu'un événement spectaculaire ait lieu à la Nouvelle Chartres.

- **Le Palais Exotique de Seng Chang** : cet établissement est davantage un restaurant qu'une taverne, bien que certains se contentent de s'asseoir au bar pour siroter une boisson insolite et profiter de l'atmosphère inhabituelle. Dans une ville à l'écart des axes spatiaux, l'exotisme des lieux n'en est que plus étonnant pour les clients – bien peu peuvent d'ailleurs se prétendre lassés de la cuisine, de la musique ou de l'ambiance...

Seng Chang est un homme d'âge moyen, d'apparence asiatique (certains disent qu'il serait un noble li halan qui aurait fui l'austérité de sa famille), doué d'un incroyable talent culinaire. Les habitués s'amusent à dire qu'il suffit de donner n'importe quel ingrédient à Chang pour qu'il le transforme en plat délicieux. D'ailleurs, à la grande fierté du propriétaire, le Comte lui-même se rend de temps à autres ici afin de déguster une recette inconnue. Les nobles locaux – les plus jeunes notamment – préfèrent l'endroit au restaurant désuet des « Armes du Comte », de l'autre côté du Square du Marché.

QUARTIER DES VIGNOBLES :

Les Vignobles sont le secteur où se sont établis producteurs et marchands de vins. Étant donné que ce pan d'activité est vital pour la Nouvelle Chartres, les producteurs restent les plus gros entrepreneurs de la ville, à la tête de milliers d'employés, qui œuvrent aussi bien dans les entrepôts, les magasins ou les vignes. Trois compagnies se taillent actuellement 90% de la production et elles disposent d'au moins la moitié du quartier. Naturellement, le quartier est très surveillé, à la fois par la garde du Comte et une milice, nommée la Garde du Vin, constituée par les trois plus gros producteurs. Cette milice se contente de s'assurer que rien ne vient troubler l'ordre, auquel cas elle dispose de moyens de communication rapides pour alerter la garde du Comte.

Si la compétition est féroce, les coups bas sont interdits : les producteurs sont implantés de longue date dans la ville et seraient immédiatement boycottés s'ils devaient agir de façon non-commerciale. Les plus petits artisans ne souffrent pas de cette compétition, puisqu'en général ils s'adressent à une clientèle particulière, s'ajustant à ses goûts et visant une qualité plus élevée que celle des gros producteurs.

- **Vins Dalaney** : la plus grosse compagnie en matière de vins, dont le succès est dû à son talent de négociation. Les Dalaney sont parvenus à instaurer des liens solides avec d'autres planètes, afin d'écouler leurs stocks de Pourpre de Nouvelle Chartres, ce qui représente leur principale source de profits. De ce fait, la compagnie hésite à déplacer son siège social vers Talmen.

Bien que compagnie indépendante des guildes (en théorie), les Dalaney sont véritablement contrôlés par les Auriges, pouvant difficilement se passer de leurs services de transport. La compagnie dispose d'entrepôts dans tous les Vignobles, mais d'aucune boutique : elle ne vend jamais de vin directement à ses clients. L'affaire est dirigée par **Elona Dalaney**, mais elle se fait âgée et son état de santé se dégrade – aussi, on se demande quel membre de la famille parviendra à la remplacer, et déjà les rumeurs courent...

- **Kaloffi Frères** : l'affaire des deux frères Kaloffi n'était à l'origine qu'une petite entreprise locale mais **Ethan et Noël** ont profité d'une opportunité majeure, à savoir la construction de la Cathédrale - ce monument allait attirer non seulement des fidèles, mais également des touristes... Aussi, ils ont passé un arrangement avec l'Orthodoxie de la Nouvelle Chartres pour pouvoir afficher l'image de l'édifice sur leurs bouteilles, ainsi que pour appeler leur vin « Cathédrale », tout en s'affiliant avec les Auriges. Depuis, leur affaire s'est développée bien plus que prévu et leur vin se vend principalement dans les boutiques de souvenirs autour de la Cathédrale, tout comme à Talmen et dans d'autres villes de la planète. Ils disposent également d'une échoppe dans les Vignobles où ils vendent des crus spéciaux ainsi que de vieilles réserves et des liqueurs produites à base de leur vin.

Noël est mort il y a quelques années, et depuis Ethan est le seul dirigeant de la compagnie. C'est un homme âgé mais jovial, qui a su rester modeste malgré le succès.

- **Vins Tanaki** : le succès de cette grosse compagnie n'est que local. Au lieu de produire des vins de haute qualité et de les exporter, elle se concentre sur des vins plus ou moins bons, produits massivement et vendus dans les environs – ainsi les vins Tanaki sont présents sur pratiquement toutes les tables de la Nouvelle Chartres. La compagnie possède plusieurs boutiques tout autour de la ville, où elle vend ses vins mais également certains très bons crus produits par de petits vigneron, ainsi que d'autres alcools comme la bière ou le cidre, importés de Talmen. Tanaki dispose de solides contrats avec des estaminets, restaurants et tavernes. L'affaire est tenue par toute la famille, avec un membre désigné par secteur de responsabilité.

- **Saint Geladi** : cette petite entreprise produit l'un des plus célèbres vins de Leminkainen. Le raisin utilisé est particulièrement recherché mais les épices employées donnent également une touche essentielle au pourpre de ce vin. Ce cru est l'un des plus recherchés par les amateurs, certaines années pouvant atteindre les 1000 Fénix. La compagnie produit un nombre limité de bouteilles (aux alentours de 3000), et chacune est numérotée. La première bouteille est traditionnellement vendue aux enchères et peut parfois atteindre des prix faramineux.

Le propriétaire est un homme d'âge moyen, du nom d'**Ullan Thresmin**, qui se félicite de la qualité de son vin – sans pour autant souhaiter davantage de succès. Certains prétendent cependant qu'il pourrait produire bien plus et que la rareté des bouteilles ne sert qu'à faire excessivement grimper les prix.

- **Souffleries de Verre Tulman** : la Tulmann est une importante entreprise produisant des bouteilles pour la plupart des vigneron de la Nouvelle Chartres. La plupart des établissements consistent en de vastes fourneaux, fonctionnant nuit et jour, et la compagnie est jugée fiable d'après ses clients.

Mais ce qu'ils ignorent, c'est que la production a actuellement atteint sa limite et les accidents se multiplient. Jusque là, les propriétaires ont étouffé chaque drame, car si les nouvelles devaient jamais se répandre, le chiffre d'affaire en pâtirait. Ils prévoient d'ouvrir une nouvelle manufacture, mais cela prendrait au moins deux ans pour qu'elle entre en fonction. Pour le moment, le conseil d'administration ne parvient pas à se mettre d'accord sur la marche à suivre...

- **Les Curiosités de Verre** : à la suite d'un accident du travail qui lui a coûté sa jambe gauche, brûlée et mutilée, **Derek Manson** a perdu son emploi, tout en percevant une pension de la Tulmann, soucieuse que l'on ne divulgue pas les circonstances de l'accident. Utilisant cet argent pour bâtir son propre fourneau, la boutique de Derek propose divers objets en verre, aux formes étranges. Après quelques mois d'exercice, les vases et bouteilles de Derek ont gagné en popularité chez les dames de la haute société ; au vu des profits, Derek devrait sans doute embaucher d'ici peu un apprenti.

- **Le Paradis du Vin** : à la fois restaurant et cave à vin, cet établissement est le meilleur endroit où goûter les crus produits à la Nouvelle Chartres. **Merhan Koff**, le propriétaire, se félicite de ne préférer aucune production à une autre : « *dès qu'un vin a du goût, et tant qu'il est adapté au repas, il mérite d'être bu* ». Cette philosophie a rendu l'établissement populaire, aussi bien chez les amateurs de vin que chez les touristes : les plats servis conviennent à toutes les bourses et tous les goûts. Lorsque servis avec un repas, les vins accompagnent des fromages du terroir ou de la charcuterie et il est toujours avisé d'écouter les conseils et suggestions de Koff. Ce dernier tolère

n'importe qui, sauf les ivrognes : « *le vin ne convient qu'aux palais délicats, et il doit être dégusté avec modération* » comme il se plaît à le dire.

QUARTIER DE LA CATHÉDRALE :

Les origines de la Cathédrale sont devenues quasi mythiques, bien que la construction de celle-ci ne remonte qu'à quelques décennies en arrière. Les différentes versions de l'histoire s'accordent pour dire que le jeune **Frère Claytas** eut une vision dans laquelle le Pancréateur lui commanda de bâtir en son nom le plus grand monument. Claytas voyagea à travers le pays, afin de rassembler les fidèles, jusqu'à ce qu'il parvienne à la Nouvelle Chartres, où ses suivants commencèrent la construction, qui prit moins d'un an.

La vérité est bien évidemment plus réaliste : Claytas s'arrangea avec les Baillis pour obtenir le financement de la Cathédrale, la guilde profitant des retombées économiques dues à la construction, du fait du gain de popularité de la ville. La Guilde des Maçons dessina les plans et dirigea les travaux dans les premiers temps, alors que des dizaines de personnes offrirent leurs services, en échange d'un abri et de nourriture. Grâce à cette main d'œuvre inattendue, le chantier fut achevé en moins de cinq années (ce qui est déjà un miracle de rapidité !) tandis que Claytas fut nommé Évêque (le plus jeune de Leminkainen) à la tête de la Cathédrale.

Le quartier de la Cathédrale (appelé tout simplement « Cathédrale ») se développa rapidement tout autour de l'édifice saint, d'abord avec les commerces destinés aux pèlerins et touristes, puis avec l'installation de deux monastères : les Frères de la Sainte Porte et les Moines Pourpres. A présent, c'est un quartier actif, mais qui conserve malgré tout une certaine sérénité – les troubles sont rares. Toutes les rues sont pavées et fermées à la circulation (sauf autorisation de l'Église), et le quartier se donne un air de village médiéval (c'est du moins la conception du Moyen Age qu'ont les résidents !).

L'Église dispose de sa propre garde, qui assure à la fois la sécurité de ses édifices mais également l'arrestation des personnes qu'elle préfère ne pas voir tomber entre les mains du Comte ou des guildes. Après accord tacite (si ce n'est à contrecœur), le Comte a admis que les gardes de l'Église auront autorité de police dans tout le quartier, même s'ils restent subordonnés à sa propre garde.

- **Saint Gildas de la Nouvelle Chartres** : la Cathédrale est un superbe édifice, entièrement constituée de pierre pourpre. Elle se dresse au milieu d'une place où marchands de souvenirs et artistes tiennent place pour le plaisir des touristes. Au-dessus de l'entrée, on peut apercevoir un immense vitrail en forme de rosace qui illumine tout l'intérieur de l'église, les jours ensoleillés. Plusieurs sculptures décorent aussi bien l'intérieur que l'extérieur et l'on prétend que certaines curiosités architecturales furent élaborées à partir d'importants secrets détenus par les maçons.

Les prêtres vivent dans les quartiers aménagés sous la Cathédrale, dont l'accès est surveillé par l'Ordre de St Gildas, composé de Frères d'armes dédiés à la Cathédrale et à ses reliques, peu à peu accumulées au fil des années (parmi lesquelles on peut trouver la main de St Gildas ou un morceau de la robe du Prophète). Depuis peu, l'Évêque Claytas n'apparaît plus en public, ce qui est sans doute dû à son âge avancé – les cérémonies sont donc assurées par les autres prêtres. Parmi ces derniers, les plus jeunes sont surpris du fait que l'Évêque semble vivre reclus, ne voyant que quelques rares personnes et le responsable de l'Ordre de St Gildas, **Frère Antonius**. Les novices savent cependant qu'il vaut mieux tenir sa langue que de savoir ce qui se passe réellement...

- **Les Frères de la Sainte Porte** : cet ordre orthodoxe est composé de moines contemplatifs, vivant dans un monastère fermé au monde extérieur, bâti sur l'un des côtés de la Place de la Cathédrale. Leur règle de vie est rude et implique de longues périodes de silence, de jeûne et diverses pénitences – ce qui, d'après les milieux bien informés de l'Église, semble faciliter l'émergence de pouvoirs thérurgiques.

Cette rumeur semble confirmée depuis que le **Père Renaldo**, ancien abbé du monastère, ait été considéré comme un théurge exceptionnellement puissant. Cependant, celui-ci a disparu dans d'étranges circonstances et personne dans la hiérarchie de l'Église ou du monastère ne souhaite évoquer le sujet avec des étrangers. Le nouvel abbé est le **Père Lebrun**. A noter que d'autres monastères du même ordre existent, dispersés sur Leminkainen et d'autres planètes.

- **Le monastère des Moines Pourpres** : tirant leur nom de la couleur des robes de bure qu'ils portent à tout moment, les Moines Pourpres forment une étrange congrégation, y compris d'après les normes de l'Église. Ce n'est pas tant leur comportement qui est en cause, mais ils semblent ne pas pouvoir appartenir à une branche définie de l'Église et même s'ils adhèrent aux dogmes de l'Orthodoxie, ils n'en restent pas moins incompris par les autres sectes...

Le monastère fut ouvert et dirigé par le **Frère Django** quelques années après la construction de la Cathédrale. Frère Django et plusieurs autres prêtres participèrent aux dernières touches de l'édifice et c'est ainsi que lorsqu'ils demandèrent à l'Évêque la permission de fonder un monastère au sein du diocèse, celui-ci accepta.

Les moines sont perçus par les autres ecclésiastiques comme étant étranges. Ils parlent de façon cryptique, emploient les Écritures dans des circonstances inattendues et suggèrent des interprétations peu canoniques. Mais ils passent la plupart de leur temps dans les rues des quartiers de la Cathédrale et du Bourbier à aider les pauvres et à leur offrir la charité – ce que la plupart des prêtres de la Nouvelle Chartres leur auraient donné à eux-mêmes... Beaucoup pensent qu'il y a un mystère derrière cet étrange comportement, mais jusqu'à présent, nul n'a pu le percer.

Dans les années qui suivirent l'ouverture du monastère, l'Évêque Claytas commença à regretter sa bénédiction accordée à l'ordre : les moines agissent de manière bizarre, parfois provocante, et sont (trop) appréciés de la population grâce à leurs œuvres. L'Évêque attend impatiemment que l'un des moines franchisse la ligne pour les juger hérétiques...

- **L'auberge de la Rose de Verre** : situé face à la Cathédrale, cet établissement est particulièrement prospère. En effet, c'est une étape incontournable pour les touristes, qui disposent là d'un point de vue formidable sur l'édifice religieux, tandis que les riches pèlerins s'y arrêtent pour la nuit – les lits sont chers, mais très confortables. L'établissement sert également de taverne nuit et jour, sous la direction de **Lady Amanda**, qui s'arrange pour que tout reste en ordre. Ses employés ne l'apprécient pas particulièrement, mais la paie est meilleure qu'ailleurs.

- **Le Foyer des Pèlerins** : alors que l'on achevait la Cathédrale, certains réalisèrent que le pèlerin moyen n'était guère qu'un pauvre hère sans argent, qui finirait donc par dormir à même le pavé... Les braves gens de la Nouvelle Chartres s'en inquiétèrent et le Comte décida de fournir des moyens pour financer des abris.

Léon le Petit fut le premier à se saisir de l'opportunité – il était lui-même pèlerin, mais n'attendait qu'une occasion pour s'installer sur place. Son établissement a le mérite d'être bon marché et propre, et donc populaire, bien que les chambres soient étroites, ne comportant rien de plus qu'un lit, une couverture et une chaise.

Ainsi, le Foyer est devenu une étape de choix pour les nombreux pèlerins et il affiche souvent complet. Mais en réalité, il est tellement apprécié que certains prêtres d'autres sectes que l'Orthodoxie préfèrent s'installer là, plutôt que dans les quartiers souterrains de la Cathédrale, où ils se sentent surveillés et mal à l'aise.

- **La Crosse de l'Évêque** : « la Crosse », comme disent les habitants du quartier, est un endroit calme, au décor traditionaliste qui met l'accent (naturellement) sur l'art religieux. Des reproductions des grandes scènes de la vie du Prophète sont suspendues à tous les murs et l'ambiance invite au respect. Les menus sont frugaux, bien que savoureux – on est loin de l'excentricité et de l'imagination de Seng Chang.

Le propriétaire et chef cuisinier se nomme **Maltin Bod**, qui dans sa jeunesse aspirait à devenir prêtre mais n'a pu supporter la pression du séminaire. Cependant, il décida de servir tout de même le Pancréateur à sa façon, en mettant son talent culinaire au service de l'Église et en ouvrant la Crosse de l'Évêque. Si le succès est certain, les ecclésiastiques sont pourtant rares à venir... Seuls les plus jeunes du diocèse sont devenus des habitués, sirotant une tasse de thé ou discutant théologie autour d'un repas, pour le plus grand plaisir de Maltin.

QUARTIER DU ROC POURPRE :

Le Castel du Comte est bâti sur la colline rocailleuse du nom de Roc Pourpre. Alors que la cité se développait, le Castel devint le centre d'un quartier où se rassemblèrent les riches et les puissants. Toute la zone semble sortir droit d'un conte de fées : de hautes bâtisses pourpres serrées autour d'une route en spirale menant au Castel.

L'atmosphère du Roc Pourpre n'a pourtant rien d'une idylle : peu important les convictions du Comte Zacharie sur l'égalité, les nobles et les marchands sont absolument nécessaires au bon fonctionnement de la ville, or ce genre d'individus n'a guère envie de croiser la populace dans son quartier... Ainsi, le Roc est gardé nuit et jour, tout en étant entouré de petites barricades. Toute personne qui souhaite visiter le quartier doit avoir l'air convenable et ne doit pas porter d'armes – à l'exception de certains invités du Comte et des nobles qui peuvent conserver leurs armes familiales.

Le Roc comporte peu de boutiques, et la plupart d'entre elles sont des établissements huppés, principalement des tailleurs, parfumeries, bijouteries et galeries d'art. Une fois par semaine se tient le marché du Roc, sur un square paisible à mi-hauteur de la colline. L'atmosphère n'a rien de celle du marché principal : tout est propre, calme, les aliments vendus sont hors de prix mais immaculés (et probablement insipides), et les articles autres que la nourriture sont souvent de riches articles artisanaux (bouteilles ornementées, poupées faites mains, etc.).

- **Le Castel** : de loin, les hautes flèches pourpres du Castel semblent sortir tout droit d'un château légendaire. Mais si l'on se rapproche, on peut alors observer les nombreuses installations de sécurité de l'édifice : c'est la caractéristique du Castel, le mélange d'une architecture talentueuse et d'une défense efficace.

La légende prétend que le Castel fut bâti par le bisaïeul de Zacharie, **Léopold**, au cours d'une féroce bataille contre les barbares qui avaient envahi Leminkainen. Un avant-poste était nécessaire pour abriter les hommes et les meilleurs stratèges hawkwood se mirent à l'ouvrage : utilisant la technologie la plus avancée, le Castel fut bâti en secret en une seule année. A peine la garnison fut-elle installée que les barbares découvrirent le Castel et l'assiégèrent. Léopold Hawkwood et ses soldats durent alors tenir des mois (bien sûr, ajoutent certains, les passages secrets permirent de se ravitailler en eau et en nourriture) jusqu'à l'arrivée des renforts.

Les défenses les plus redoutables du Castel ne sont pas visibles à l'œil nu, ce sont des batteries laser rétractables placées sur les parapets qui peuvent être activées en quelques secondes, en cas d'attaque aérienne. De même, le Comte entraîne une unité spéciale à l'utilisation de lance-roquettes portatifs. Tout cela est bien entendu ignoré de la population, qui pourrait s'inquiéter d'un tel déploiement de force. A part ces quelques précautions particulières, le Castel dispose d'une garde classique, équipée d'armures de cuir renforcées et d'épées (sans compter les armes à feu pour les officiers). De même, la bâtisse est parsemée de caches où sont entreposés du matériel médical et des injecteurs d'Elixir.

Les quartiers d'habitation du Comte et de sa famille se situent dans l'aile est du Castel, qui sans être luxueux restent très confortables. Tous se promènent dans le Roc Pourpre sans escorte et ne sont accompagnés que de quelques gardes dans les autres parties de la Nouvelle Chartres.

La chambre d'audience est une grande salle où le siège du Comte (qu'il refuse d'appeler trône) est disposé sur un dais. Toute personne est en droit de venir présenter ses griefs devant le Comte, quelle que soit sa condition sociale. Le personnel du tribunal est réputé pour sa compétence aussi bien que sa rapidité – dans la majeure partie des cas, la conciliation entre les parties permet de régler l'affaire au mieux. Le responsable de l'instruction se nomme **Liam Parker**, l'un des conseillers les plus loyaux du Comte formé pendant plusieurs années chez les juristes baillis.

Mais le Castel est plus particulièrement réputé pour l'importante salle de spectacle qu'il abrite – baptisée tout simplement le Théâtre. Le Comte est particulièrement friand de musique classique et il finance le Théâtre pour les projets qui attisent son intérêt. Il dispose de son propre balcon, afin de pouvoir se rendre au Théâtre sans être remarqué. La gestion de l'ensemble est confiée au Théâtre lui-même, qui tâche d'assurer au moins une représentation par semaine. Mais faute d'une troupe permanente suffisamment importante (les acteurs ne pouvant se permettre de vivre à la Nouvelle Chartres), le Théâtre doit compter sur les troupes itinérantes, sans quoi la scène est ouverte aux musiciens de la ville.

La gérante du Théâtre, **Landra Masseri**, est l'une de ces Masseri qui savent pertinemment que le sort de leur famille est scellé. Son amertume s'exprime à travers les pièces qu'elle rédige, mais elle n'ose pas les faire jouer, leur lourd contenu politique risquant d'embarrasser le Comte... Ce dernier est non seulement le principal parrain du Théâtre, mais Landra est également tombée secrètement amoureuse de lui. Landra se maudit, à ressentir de tels sentiments, mais elle ne peut s'en débarrasser. Alors elle fait de son mieux pour les dissimuler, sachant qu'ils pourraient être utilisés comme armes politiques à l'encontre du Comte, s'il devait être soupçonné d'adultère.

- **Les Armes du Comte** : cette auberge est aussi bien un restaurant pour les nobles du cru et les riches marchands qu'un hôtel pour les clients les plus aisés. Les prix sont exorbitants, mais le luxe que l'on trouve ici est sans pareil dans toute la ville.

Toute personne qui souhaite rendre visite à un client doit d'abord passer à travers le crible du personnel, qui a pour consigne de n'accepter que les personnes polies, propres et bien vêtues. Les employés sont toujours courtois, mais ils n'hésiteront pas à jeter un intrus dehors.

QUARTIER DU BOURBIER :

Dans chaque cité, il existe une zone où les individus désargentés finissent par se regrouper, parce qu'ils n'ont nulle part ailleurs où aller, ou parce qu'au moins ils ne s'y sentent pas méprisés. Ce qui forme aujourd'hui le quartier du Bourbier était autrefois un faubourg aussi salubre que les autres, portant un nom autrement plus élégant. Malheureusement, le nom s'est perdu tout comme le confort et personne ne s'en souvient plus... Il y a cinquante ou soixante ans de cela (à l'époque de la construction de la Cathédrale), le réseau local d'égouts s'est rapidement dégradé, faute de maintenance, et peu à peu les eaux puantes sont remontées à la surface, transformant la zone en un cloaque infect.

Si cette transformation s'était réalisée d'un jour à l'autre, les autorités seraient probablement intervenues, mais les choses se sont lentement déroulées et personne n'y a prêté attention. Le prix des terrains a commencé à chuter et les habitants qui devaient alors lutter pour verser leur loyer ont fini par affluer, avant que ne suivent les escrocs à la petite semaine. En une décennie, le quartier est finalement devenu le Bourbier d'aujourd'hui.

Lorsque les causes réelles du dysfonctionnement des égouts furent découvertes, **le Comte Xerxès**, père de Zacharie, s'échina à rebâtir le réseau, mais au même moment les techniciens employés par le Comte se rendirent compte que les autres quartiers allaient finir par être touchés par le même phénomène : tous les crédits furent alors alloués à la prévention et non plus aux réparations. Le Bourbier continua à lentement s'enfoncer ...

Comme on peut s'y attendre, une promenade dans le Bourbier n'a rien d'une expérience impérisable. Les relents sont omniprésentes et la quasi-totalité des rues sont recouvertes de quelques centimètres de boue – voire une bonne douzaine dans certains recoins. Les résidents savent quels chemins ignorer et par où passer pour rester au sec, mais ils se refusent à les indiquer : l'un de leurs passe-temps favoris est d'indiquer une mauvaise direction aux étrangers pour les voir s'étaler dans une fosse boueuse.

Les habitants du quartier sont crasseux, pauvres et souvent hargneux : ils se jugent (à juste titre) abandonnés des Comtes. Le seul bâtiment officiel représentant l'autorité comtale est la prison et les patrouilles de gardes se limitent aux artères principales. En revanche, la Ligue maintient une forte présence, plus particulièrement les Fouinards et les Recruteurs. Les premiers détiennent la plupart des tripots, usuriers, monts-de-piété ainsi que la toute puissante « Compagnie des Égouts ». Quant aux Recruteurs, leur quartier général se tient dans le quartier, dont ils ont fait le point de départ de leurs expéditions forestières.

- **Le Cain** : ce tripot est le seul à détenir une licence dans tout le Bourbier. Les Fouinards en sont les propriétaires et le font fonctionner - s'ils l'ont officiellement déclaré, ce n'est que pour mieux attirer le touriste. L'endroit s'appelait à l'origine le Casino, mais le néon frontal n'affiche plus que CA.IN. – d'où son nom actuel.

Le bâtiment se situe en bordure du Bourbier, à une petite distance du Square du Marché, de ce fait le niveau de boue n'y est pas très élevé. Les Fouinards ont chèrement payé afin que la rue qui relie le marché au Cain soit repavée – et c'est l'unique voie véritablement praticable du Bourbier. Cette rue est depuis surnommée « Boulevard Fouinard » et la plupart des boutiques du Bourbier s'y sont installées (nombre d'entre elles appartiennent aux Fouinards).

L'intérieur du Cain est bien plus chic que ne pourrait le laisser entendre le quartier. Même si l'on est loin des casinos snobs du reste des Mondes Connus, cela reste un palace d'après les critères de la Nouvelle Chartres... La plupart des tables de jeu sont accessibles au rez-de-chaussée mais plusieurs autres sont situées au sous-sol, réservées aux clients « particuliers », où l'on peut miser illégalement, comme sur des combats d'esclaves nues par exemple. Naturellement, la sécurité est extrêmement resserrée et l'efficacité des gardes est telle que les affaires se déroulent sans soucis, depuis les vingt dernières années.

Le Cain est dirigé par **Florian Zweiger**, un Fouinard de haut rang, qui s'assure de bien des façons que tout se déroule selon ses plans. A son efficacité s'ajoutent des goûts modestes ainsi que l'absence de tout scrupule : il ne gâchera jamais quelque opportunité que ce soit.

- **La Prison** : toute personne condamnée à l'emprisonnement par la justice du Comte y est détenue. Même si ce n'est pas un trou à rats, les conditions sont loin d'être idylliques – ce qui est davantage dû aux conditions locales (humidité, etc.) qu'à une volonté délibérée de plonger les prisonniers dans la misère. La prison est dirigée par **Anatoly Zuchiansky**, un vétéran de la garnison du Comte Xerxès. Très pragmatique et bon juge de la nature humaine, il sait donner sa chance à un bon prisonnier (dans les limites de la loi).

La prison dispose de sa propre garnison permanente et très peu d'hommes ont réussi à s'en évader. Les hommes d'Anatoly sont en général particulièrement loyaux, il se charge d'ailleurs lui-même du recrutement. Il y a rarement plus d'une centaine de personnes détenues : le Comte tâche de trouver différentes façons de traiter les petits malfaiteurs, alors que les criminels les plus importants sont condamnés aux travaux forcés dans les mines ou exécutés.

Le bâtiment est un ensemble robuste, bâti de pierre noire, qui semble bien peu affecté par les problèmes d'égouts (le Comte Xerxès s'est lui-même assuré que sa prison ne coule pas comme le reste du quartier...). Il y a deux sentinelles en permanence devant l'unique porte, auxquelles s'ajoute une ronde de quatre gardes. Les criminels locaux savent qu'il vaut mieux rester hors de leur portée : les gardes de la prison n'hésitent pas à procéder à des arrestations.

- **La Compagnie des Égouts** : en théorie, celle-ci consiste en un groupement de plombiers et d'artisans employés par les Fouinards et loués au Comte ainsi qu'à toute personne nécessitant leurs services. Cette vision des choses est exacte dans la majeure partie de la ville – à l'exception du Bourbier : là, la compagnie survit principalement en rackettant les résidents, et son pouvoir est redoutable... Toute personne qui refuse de payer voit soudainement sa maison s'empuantir, et parfois lentement s'enfoncer dans la fange, tandis que l'alimentation en eau potable est coupée, etc. Si jamais cette personne revient sur sa décision, les choses rentrent dans l'ordre immédiatement. Les « loyers » sont mensuels et les « percepteurs » ont l'habitude de voyager à trois, armés et engoncés dans des armures, afin que nul ne soit tenté de s'en prendre à eux.

La compagnie est composée d'un petit groupe de Fouinards : **Anna Lissova, Jérémy Jones « le Borgne », Heinrich Buttet et Draïm Itchov**. Ce quatuor se taille la meilleure part de profits dans le secteur, cependant il pourrait tout perdre si jamais le Comte se dressait contre lui. S'ils sont toujours persuadés que ce dernier ne sait absolument rien, ils n'en restent pas moins prudents.

- **La Société des Expéditions** : officiellement, il s'agit d'un concurrent meilleur marché face à la Société des Éclaireurs, mais en réalité elle constitue le quartier général des activités illégales des Recruteurs autour de la Nouvelle Chartres. C'est de là qu'Omar et ses hommes préparent leurs raids vers les forêts de Leminkainen.

Omar est entouré de plusieurs armoires à glace (y compris au féminin) et cherche actuellement à étendre ses activités sur les habitants de la Nouvelle Chartres, peu importe si cela doit entraîner une guerre larvée avec les Fouinards.

AUTOUR DE LA NOUVELLE CHARTRES :

La Nouvelle Chartres s'étend sur la rive Sud du Canal, avec seulement quelques bâtisses au Nord. Les routes du Nord s'étendent à travers les Collines Pourpres, croisant de nombreux petits chemins qui mènent aux grandes vignes, dont les ouvriers sont en majorité des serfs. Après accord, ces derniers appartiennent toujours au Comte, mais les vigneron en disposent comme ils l'entendent – cependant chaque serf peut toujours faire appel à la justice du Comte, ce qui empêche les contremaîtres d'abuser d'eux.

Le raisin pousse bien, trop peut-être, et très peu d'exploitants produisent autre chose – en réalité, une large partie des aliments nécessaires à la Nouvelle Chartres doivent être importés d'autres fiefs. La situation ne plaît guère au Comte ; récemment, il a diligenté une enquête discrète sur l'efficacité de certains fermiers. Zacharie se montrerait prêt à les affranchir, en l'échange de quoi ils devront promettre de cultiver des céréales et de travailler pour le Comte. **Nazul Keddah**, l'un de ses conseillers, est chargé de cette mission.

Si la partie Est de la ville est composée de villages entourés de cultures, ces dernières ne peuvent désormais plus s'étendre qu'au Sud, vers la forêt. Mais toutes les tentatives visant à couper des arbres pour gagner de la place ont échoué : temps exécrable, pannes fréquentes, paysans effrayés par des fantômes, etc. En homme rationnel, le Comte est convaincu qu'il doit exister une explication à ces étranges répétitions, mais il lui manque le temps pour enquêter et, entre-temps, les projets de développement ont été abandonnés.

En réalité, les paysans ont tellement peur de la forêt qu'ils ne s'y aventurent que de quelques mètres. Ils prétendent que des créatures bizarres y vivraient, prêtes à les embrocher et à les manger crus... Ils n'ont pas totalement tort : il existe plusieurs villages barbares au cœur de la forêt, qui à force d'avoir été tolérés au fil des siècles pour leur non-dangereux ont fini par être oubliés de tous.

De tous... sauf des Recruteurs. Lorsque Omar a pris contrôle de la branche locale des Recruteurs, il étudia les meilleures possibilités de capturer des esclaves pour les revendre sur de lointains marchés. Malheureusement pour lui, vu les positions humanistes du Comte, Omar comprit que capturer des paysans ici et là ne lui attirerait que des problèmes. Mais depuis, il finit par avoir vent de l'existence des barbares ; sachant pertinemment que personne ne se soucierait d'eux, il rassembla plusieurs groupes de crapules (qui travaillent secrètement pour lui) afin de lancer régulièrement des raids sur la forêt.

Les hommes d'Omar emploient des tétaniseurs et d'autres armes non-létales contre les barbares, capturant hommes, femmes et enfants. Pendant deux ans, les opérations se sont déroulées sans problèmes et Omar pouvait compter sur un quota de quelques dizaines d'esclaves par mois, les faisant discrètement disparaître dans des barges spécialement commandées aux Auriges. Mais depuis peu, les choses semblent se corser, plusieurs de ses brutes ont déjà disparu...

POLITIQUES & RELATIONS :

Le Comte Zacharie dirige la Nouvelle Chartres depuis à présent quinze ans, succédant à son père Xerxès, et de tous les points de vue c'est un bon gouvernant. Ses sujets l'aiment et sous sa férule le clergé, la noblesse et les marchands ont prospéré et coopéré – ou du moins, c'est ce que croit le citoyen lambda... La vérité est naturellement plus compliquée, avec des accrochages aussi bien entre factions qu'en leur sein.

- **Le Comte et l'Église** : Zacharie est le premier à reconnaître que la Cathédrale est une formidable source de revenus pour la ville. Il est également un fervent croyant et normalement il ne devrait donc n'y avoir aucun désaccord avec l'Église...

Néanmoins, d'après les lois de l'Église, chaque diocèse est en droit de lever une dîme, versée par tout fidèle, pour permettre l'entretien de ses propriétés ainsi que de fournir une assistance aux nécessiteux. Le poids de cet impôt est déterminé par le représentant local de l'Église (donc l'Évêque), qui n'a de comptes à rendre à personne en dehors du clergé. Or, le Comte qui est préoccupé par le bien de ses sujets trouve cette dîme anormalement élevée. Celle-ci a déjà plongé des gens des petites classes dans la pauvreté, sans que cela ne choque l'Église. De plus, le Comte se demande à quoi peut bien servir une telle masse d'argent : l'entretien de la Cathédrale n'a jamais nécessité des fonds aussi élevés...

Ce sujet est devenu une pomme de discorde entre Zacharie et Claytas, et même si, officiellement, les relations sont toujours aussi cordiales, le Comte n'a plus aucune confiance envers l'Évêque, tandis que ce dernier est furieux que Zacharie vienne mettre le nez dans ses affaires. Le fait que le Comte et sa famille n'assistent plus aux offices religieux depuis la Cathédrale ne fait rien pour améliorer les choses.

- **L'Église et la Ligue** : l'Église de la Nouvelle Chartres a un besoin absolu des guildes, ne serait-ce que pour les pèlerins qui viennent visiter en masse la Cathédrale, contribuant à sa richesse et à sa notoriété – or, les Auriges disposent de l'exclusivité des transports.

Rapidement, l'Évêque a exonéré les Auriges de la dîme, privilège bientôt étendu à l'ensemble de la Ligue, depuis que les Baillis ont accordé des prêts à taux minimal sans poser de questions. L'arrangement profite à tous mais l'Évêque commence à avoir des regrets, estimant qu'il ne dispose désormais plus d'aucun moyen de pression sur la Ligue. Il souhaite ainsi trouver un nouveau moyen de transporter les pèlerins pour pouvoir ensuite excommunier quelques Auriges hauts placés pour le premier motif venu.

- **Le Comte et la Ligue** : Zacharie n'a que très peu d'emprise sur les affaires de la Ligue. La Hanse est un quartier soigneusement verrouillé où ses gardes ne peuvent pénétrer sans l'accord de Grendel – ce qui n'est pas pour plaire au Comte qui voit là une faille dans son appareil policier, sans qu'il puisse y faire quoi que ce soit. Maître Jonah, qui est à la tête des Auriges locaux, conserve cependant d'excellentes relations avec le Comte et il comprend qu'il vaut mieux pour la Ligue en faire autant, afin d'éviter tout conflit. Ainsi, entre autres guildiens, il milite fermement pour que le Conseil des Guildes remette les criminels arrêtés entre les mains de la garde du Comte.

De son côté, le Comte tâche de s'accommoder avec la situation telle qu'elle est et il s'est mis d'accord avec les Auriges, pour que ceux-ci l'informent de tout noble parvenant en ville ainsi que des possibles auteurs de troubles. Les Auriges sont ravis de ce travail, ce qui ne les empêche pas de garder certains secrets pour eux... Récemment, ils se sont divisés pour savoir si oui ou non ils devaient informer le Comte des cargaisons affrétées par l'Évêque et soigneusement emmagasinées sous la Cathédrale.

Mais le problème le plus important actuellement est celui de savoir s'il faut aider le Comte, qui souhaiterait retrouver un Bourbier salubre et habitable. En effet, le Comte ne peut supporter l'idée qu'une partie de sa ville puisse être aussi répugnante et il réalise parfaitement que le Bourbier est le cœur des activités criminelles de la Nouvelle Chartres. Tout en reconstruisant le quartier, il espère ainsi se débarrasser des trouble-fête. Un tel projet ne pourrait que satisfaire les guildes, en leur apportant de nouvelles ressources ainsi qu'en leur permettant de nouvelles affiliations avec les nouveaux commerces implantés, cependant...

Cependant, les Fouinards et les Recruteurs sont totalement satisfaits du Bourbier actuel : aucune force de police digne de ce nom et un parfait terreau pour les activités criminelles, depuis les maisons de passes jusqu'aux petites mafias locales. De ce fait, les projets du Comte connaissent des retards continuels, mais le Conseil des Guildes devrait rendre sous peu une décision définitive.

- **Auriges et Recruteurs** : malgré un accord commercial entre les deux factions, les tensions ne cessent de se multiplier pour diverses raisons.

Tout d'abord, Maître Jonah voit Omar comme un porc sans scrupules, tandis qu'Omar voit Jonah comme un pleurnichard républicain sans tripes. Ce sont pourtant deux professionnels qui ne laissent pas passer leurs jugements personnels avant les intérêts économiques, mais leurs relations sont de plus en plus tendues au cours des réunions du Conseil.

Enfin, il est de plus en plus difficile pour les Auriges d'ignorer le commerce d'esclaves d'Omar et certains pilotes refusent d'embarquer les cages pleines de captifs (généralement abrutis par les drogues et camouflés en animaux durant le transport), d'autant plus que le nombre d'enfants capturés est en nette progression.

Maître Jonah craint le jour où le Comte découvrira tout ce commerce et coupera tous ses liens avec les Auriges en représailles. Tout comme Omar, il sent que le vent tourne et cherche un moyen de se sortir de là.

- **Fouinards et Recruteurs** : Omar a décrété depuis peu qu'il pourrait employer ses esclavagistes afin de diversifier ses sources de profit, utilisant la manière forte pour racketter les habitants du Bourbier. Cependant, cette activité est déjà la spécialité de la Compagnie des Égouts... Peu importe pour Omar, qui ne pense qu'aux résultats, d'autant plus qu'il estime avoir le personnel nécessaire pour démarrer l'opération.

Il est parfaitement conscient que les Fouinards ne lâcheront pas le morceau facilement, mais Omar s'est préparé : il a secrètement engagé un ingénieur spécialisé dans les égouts ainsi que plusieurs techniciens afin de protéger son quartier général d'un « incident » de fosse septique...

Ses hommes n'attendent plus que son signal pour jouer les gros bras, prêts à rendre visite aux habitants du quartier, les « protégeant » de la Compagnie des Égouts, en échange d'une rétribution financière bien méritée.

- **Au sein des Hawkwood** : du fait des origines historiques de la Nouvelle Chartres, toutes les terres appartiennent à la Maison Hawkwood. Le Comte dispose personnellement de la plupart des lopins, à l'exception de quelques fiefs confiés à des membres de la famille :

- Le village de Bauce, 15 kilomètres à l'est de la Nouvelle Chartres, situé au bord du Canal, bourg prospère dirigé par **le Chevalier Alexander Hawkwood**, ancien bras droit de Zacharie lors des Guerres impériales.
- Le village de St Quentin, niché dans les Collines Pourpres au nord de la Nouvelle Chartres, qui vit essentiellement des exploitations du minerai de fer découvert il y a 50 ans de cela. Son seigneur, **Anton Hawkwood**, est mort récemment et sans descendance (ses deux fils ont péri au cours des Guerres Impériales), de ce fait ses terres sont revenues au Comte. De nombreux Hawkwood attendent de se voir confier le bourg, mais jusqu'à présent le Comte semble s'y refuser, à la surprise de beaucoup.

Au cours des Guerres impériales, Zacharie s'est distingué en tant que précieux conseiller auprès d'Alexius, devenant rapidement son ami. Depuis qu'Alexius est monté sur le Trône, les contacts se sont faits rares, mais une rumeur récente laisse entendre que l'Empereur serait sur le point d'appeler Zacharie sur Byzantium Secundus en vue de le nommer conseiller personnel. Nul ne sait si cette rumeur est vérifiée et le Comte prétend ne rien savoir, mais ses sujets craignent de le voir partir. C'est d'ailleurs le sujet de discussion le plus en vogue dernièrement dans les tavernes.

PERSONNALITÉS :

La Noblesse :

Cette caste est principalement représentée par des membres de la Maison Hawkwood, mais d'autres nobles gravitent autour de la Nouvelle Chartres, liés au Comte ou à sa famille, ou présents pour des raisons plus douteuses...

- **Comte Zacharie Hawkwood (50 ans)** : cet homme exemplaire tient à respecter les valeurs typiques hawkwood et tâche de les appliquer aussi bien dans sa vie publique que privée. Malgré ses 50 ans, il reste toujours aussi actif et ne semble pas faire son âge : ses cheveux commencent tout juste à blanchir mais le bleu de ses yeux est toujours aussi perçant. Il aime se vêtir dans un style semi-militaire et garde toujours une mise impeccable.

C'est un très bon juge des personnalités et il sait rapidement en qui faire confiance ou non. De même, il a rarement tort – c'est ce qui l'a rendu si indispensable à Alexius lors de la course au Trône.

- **Comtesse Eleanore Hawkwood (47 ans)** : la Comtesse a un don pour commander et malgré son amour et son respect pour son mari, elle n'en est pas moins une meneuse d'hommes. Durant les trois années d'absence du Comte, lorsque celui-ci servait aux côtés d'Alexius, elle se chargea elle-même de diriger la Nouvelle Chartres – et elle en profita même pour apporter certaines améliorations.

Même si elle reste moins liante que son époux, la Comtesse Eleanore reste appréciée de ses citoyens. C'est une femme grande et élancée, avec de longs cheveux argent attachés de façon complexe au-dessus de la tête. Son sens de l'habillement est un exemple de sobriété.

- **Sir Léopold Hawkwood (26 ans)** : à la grande fierté de son père, Sir Léopold n'a pas gagné son titre en étant fils de Comte mais au service d'Alexius au sein des Chevaliers errants. Pendant deux années, il a parcouru les Mondes Connus pour redresser les torts et représenter l'Empereur, ne retournant chez lui qu'à quelques occasions pour voir sa femme et ses enfants. A la naissance de son second fils, Léopold a décidé de revenir pour de bon et de s'occuper de sa famille.

Sir Léopold a nombre des traits de ses parents, bien qu'il soit plus aventureux. Son épouse Selima est une al-Malik, ce qui a froissé certains Hawkwood au moment du mariage – mais immédiatement après l'avoir rencontrée, le Comte Zacharie n'a cessé de faire des éloges à son égard.

Le sens de l'habillement de Léopold est assez inhabituel pour un Hawkwood : il apprécie les tenues bouffantes et colorées – sans doute l'influence de sa femme. Jeune homme athlétique aux cheveux noirs et au regard d'acier hérité de son père, il ne se sépare jamais de l'épée remise par Alexius lors de son entrée au sein des Chevaliers errants.

- **Lady Selima al-Malik Hawkwood (24 ans)** : une femme charmante et affable qui a aussitôt séduit la plupart des Hawkwood lors de son mariage. De petite taille, son principal atout physique est son sourire. Elle s'habille avec d'amples robes multicolores – ce qui énerverait bien des Hawkwood, si ce n'était sa grâce...

Elle n'a aucune implication dans les jeux politiques locaux, et du fait qu'elle provienne d'une branche al-Malik mineure, elle n'a aucune valeur en tant que pion. Mais mis à part son époux, nul ne sait qu'elle est une psychomancienne très capable. Son sens de l'honneur lui interdit d'abuser de ses pouvoirs ; cependant, si jamais son mari ou ses enfants devaient être mis en danger, elle pourrait devenir un ennemi redoutable. Ses sens lui ont permis de détecter des facultés psychiques chez son jeune fils Charl et elle commence à l'éduquer en ce sens.

- **Pricia Hawkwood (19 ans)** : pleine de grâce et posée, Pricia s'intègre parfaitement dans le milieu noble, tout comme dans les conversations où elle montre toute son intelligence, mais elle s'ennuie dans un monde reculé comme le sien et rêve de partir pour la Cour Impériale, où en tant que Lady elle pourrait assister d'autres Hawkwood et peut-être trouver son prince charmant. Elle attend impatiemment que son père exauce son souhait, mais en réalité ce dernier l'aime trop pour la voir éloignée, d'autant plus qu'il sait que la cour d'Alexius a tout du panier de crabes...

Pricia a une grande silhouette élancée ainsi que de longs cheveux auburn. Elle apprécie les longues robes noires ainsi que le maquillage, et n'a rien de la turbulence de sa sœur. Mais malgré leurs différences, les deux sœurs s'aiment énormément l'une l'autre et ne se cachent jamais rien.

- **Rapunzel Hawkwood (17 ans)** : le contraire absolu de sa sœur... Rapunzel s'habille comme un garçon, passant son temps à chevaucher et à visiter les bas fonds de la ville en quête de frissons. Elle compte déjà plusieurs relations masculines (mais rien de sérieux), et jusque là aucun homme n'est parvenu à percer son identité – son apparence change du tout au tout en public !

Sa plus grande peur est de finir cloîtrée dans une cour et elle rêve de rejoindre les Chevaliers errants comme son frère fut un temps, mais elle suspecte son père d'y être fermement opposé. Ses parents n'ont aucune idée de ses escapades grâce à la découverte de l'un des vieux souterrains du Castel, qui mène discrètement vers la forêt. Seule Pricia est au courant de tout cela et elle ne le révélera que lorsque sa sœur sera en danger. Rapunzel a de longs cheveux blonds, noués en queue de cheval lors de ses sorties, tandis que son regard est particulièrement troublant. Elle porte dès que possible une épée à son côté – et elle sait fort bien s'en servir.

- **Alexius et Charl Hawkwood (3 ans et 1 an)** : les fils de Léopold sont aussi différents que les filles de Zacharie – autant Alexius est un bambin énergique et aventureux sous constante surveillance, autant Charl est paisible, presque trop pour les médecins. Lady Selima connaît bien les raisons, mais elle les garde soigneusement pour elle-même...

- **Sir Gerhard Hawkwood** : vétéran des Guerres impériales, il dirige à présent la garde du Comte. C'est un homme endurci mais juste, dont les manières et l'apparence peuvent paraître rustres, mais dont l'efficacité est reconnue. On peut souvent le croiser aux côtés du Comte, d'autant plus qu'il est officieusement l'un de ses conseillers les plus fidèles.

L'un de ses meilleurs amis est Roman Tannhausen, tous deux passent de longues soirées ensemble à jouer aux échecs en salle de garde ou dans une taverne.

- **Roman Tannhausen** : constituant autrefois une Maison mineure, les Tannhausen n'ont pas survécu aux Guerres Impériales. Seuls demeurent quelques membres, dispersés à travers les Mondes Connus, et maintenant réduits au rang de roturiers.

Roman est un homme âgé qui accompagne le Comte Zacharie depuis que ce dernier lui a sauvé la vie lors d'un raid décados dans les premières années des Guerres. Sa femme est morte de vieillesse il y a peu et ses enfants sont loin à présent, alors il fait de son mieux pour conseiller le Comte dans ses affaires et pour amuser les petits enfants de ce dernier. Roman croit qu'il ne lui reste plus que quelques années à vivre et il n'hésitera pas à se sacrifier pour le Comte et sa famille.

- **Boyard Gunther Décados** : ce jeune noble s'est installé récemment à la Nouvelle Chartres, provoquant aussitôt la suspicion des Hawkwood. Mais grâce à son charme et à la finesse de son esprit, il a prouvé qu'il n'était guère aussi répugnant que les autres membres de sa Maison.

En réalité, il est de loin l'un des pires Décados qui soient... Gunther a été soigneusement entraîné pour des missions d'infiltration et d'espionnage au sein de l'Agence Jakovian. Son objectif : trouver un chemin qui le mènerait droit vers l'Empereur, en utilisant l'amitié de ce dernier pour Zacharie. Après avoir multiplié les contacts et les liens, Gunther se tourne à présent vers l'Évêque Claytas, tout en gardant un profil bas, ce qui lui a permis de rester insoupçonné.

L'Église :

La secte la plus représentative est naturellement l'Orthodoxie, d'autant plus que l'Évêque s'est arrangé pour conserver une majorité relative au Synode Inquisitorial planétaire - ce qui lui coûte certaines concessions, notamment sa non-opposition à la présence d'Avestites, qui critiquent particulièrement la corruption de la foi des croyants par la faute des barbares.

- **L'Évêque Claytas** : Claytas a toujours été un homme rongé par l'ambition. Certains ont même pu dire qu'elle outrepassait sa foi, mais ceux-là n'ont pas longtemps survécu... En effet, tout semble s'accorder selon les plans de Claytas, depuis son prêche pour la construction de la Cathédrale jusqu'aux incroyables ressources avec lesquelles s'enrichit l'Église depuis quelques années. En réalité, Claytas s'est comporté durant toute cette période en gérant efficace et sans scrupules, dirigeant sa paroisse comme les Baillis dirigent leurs banques, c'est-à-dire avec un seul objectif en tête : le profit et rien que le profit.

Peu de personnes ont réalisé cet état de fait et la vie personnelle de l'Évêque est mêlée à la légende tissée tout autour, mélange de vrai et de faux soigneusement diffusé par les sbires de Claytas. Certains ecclésiastiques suspectent Claytas ou ont eu vent de ses projets, mais il est trop populaire pour que l'on agisse contre lui ouvertement...

Mais au cours des dernières années, l'esprit acerbe de l'Évêque a perdu de sa vivacité, et Claytas a commencé à se plonger dans les plaisirs de la vie, jusqu'à l'excès en comparaison à son austérité d'autrefois et ses besoins d'argent ont considérablement augmenté. C'est pourquoi il projette d'alourdir la dîme, malgré l'avis contraire du Comte.

Depuis peu, l'Évêque n'apparaît plus en public et seuls ses conseillers les plus loyaux sont admis à le voir régulièrement. Ses quartiers sont disposés sous la Cathédrale et sont soigneusement protégés. Le Diacre Jones est son « bras droit » et se charge de filtrer les différentes requêtes des visiteurs.

- **Diacre Jones** : cet homme féroce et violent a toujours rêvé de devenir Inquisiteur, mais même le Temple Avesti a fini par le trouver trop brutal et Jones se vit refuser l'entrée dans l'ordre. Il comprit alors qu'afficher ouvertement sa colère ne lui apporterait que des ennuis et il se tourna vers l'Orthodoxie. C'est alors qu'il fut remarqué par l'Évêque Claytas qui vit en lui un pantin facilement manipulable...

Jones est un être robuste, avec des cheveux coupés en brosse qui accentuent les angles de son visage. Il porte continuellement une épée ainsi qu'un bouclier énergétique. Extrêmement autoritaire, il se montre parfois violent avec les novices – ce qui explique pourquoi il est autant détesté.

- **Frère Django** : cet homme âgé et étrange paraît sénile pour beaucoup, ce qui expliquerait son comportement – pourtant celui-ci n'a guère changé depuis sa jeunesse... Mais bien qu'il soit du même âge que l'Évêque, il n'affiche pourtant qu'une cinquantaine avancée.

Tout comme ses Moines Pourpres, on peut souvent croiser Frère Django dans les rues des quartiers du Bourbier ou de la Cathédrale ; c'est un homme que l'on aime et que l'on déteste à la fois. Django semble connaître certains secrets sur les gens, y compris sur des personnes qu'il n'a jamais rencontrées – bien qu'il n'en parle presque jamais en public, certains se sentent ciblés par ses commentaires et ont tenté de s'en débarrasser, mais nul n'y est jamais parvenu... Même les Fouinards ont fini par apprendre à cohabiter avec lui : inconsciemment, ils semblent avoir adouci les pires aspects de leur activité. L'Évêque Claytas lui-même semble avoir été ébranlé par une conversation avec Django et depuis il s'est efforcé de l'éviter.

Django est un homme pâle de grande taille, avec des yeux noirs et brillants, aujourd'hui chauve mais toujours aussi imposant. Il conserve en permanence une impression de douceur. S'il ne parle jamais à voix haute, il est cependant toujours sûr d'être entendu.

- **Sœur Théodora** : cette prêtresse amalthéenne est venue s'installer à la Nouvelle Chartres sur requête personnelle du Comte Zacharie – ce qui n'était guère du goût de l'Évêque Claytas. Les Amalthéens furent sur le point d'abandonner pour des raisons politiques, lorsque Sœur Théodora eut une vision d'elle-même protégeant les enfants du Comte d'un grave fléau, ce qui lui permit d'être dépêchée malgré tout.

Théodora est une femme d'âge moyen aux cheveux argentés, particulièrement aimable et qui a encore toute sa beauté. Elle adore les enfants et a gagné l'affection des filles et petits enfants du Comte. Bien qu'elle ait réussi à lire à travers Rapunzel, elle garde son secret pour elle.

Elle est également une théurge accomplie, notamment pour ce qui est de soigner et apaiser. Sa vision la hante toujours et elle tâche d'en découvrir le sens par la prière et la réflexion. Enfin, elle est consciente de la présence d'un pouvoir bienveillant au cœur de la forêt, mais son instinct lui dicte que ce pouvoir ne souhaite surtout pas être dérangé...

- **Le Vieil Ermite** : les membres de la Société des Éclaireurs savent qu'un ermite repose dans les tréfonds de la forêt, celui-ci semblant avoir perdu l'esprit. Étant donné qu'il est sans importance et non nuisible, les Éclaireurs l'ignorent (ce qui est parfaitement réciproque), de ce fait peu de personnes sont au courant de son existence.

Mais ce que personne ne sait (sauf peut-être Frère Django), c'est que l'ermite n'est nul autre que le Père Renaldo, fondateur et Premier Maître des Frères de la Sainte Porte... Ses pouvoirs théurgiques sont impressionnants, voire inégalés dans les Mondes Connus, et Renaldo devint à cause d'eux un outil politique majeur pour l'Église contre son gré. Après quelques années, il finit par craquer, la pression étant trop importante, et il s'enfuit pour devenir ermite.

Jusque là, ses pouvoirs ont empêché qu'on ne le retrouve et sa seule compagnie est celle des tribus barbares qu'il a peu à peu converties à la foi du Pancréateur, tout en conservant certaines de leurs traditions – une sorte de micro Église, que l'Orthodoxie n'hésiterait pas à qualifier d'« hérétique »...