

L'Archipel des Turquoizes



un p'tit coin de Pile pour les P'tites
Sorcières

les P'tites Sorcières

un jeu d'Antoine Bauza

L'archipel des Turquoises est un p'tit coin de Pile proposé par John Grümph. Textes & illustrations sont de l'auteur, ainsi que la mise en forme. Décors & costumes sont formidablement, et comme toujours, inspirés par Hayao Miyazaki. Les P'tites Sorcières est un jeu de rôle de Monsieur Antoine Bauza. Merci à tous les participants réguliers de la liste de diffusion consacrée à cet univers magique pour leur encouragements et leur patience.

L'archipel des Turquoises

L'archipel des Turquoises est une vaste région du côté pile du Pièce-monde, connue pour ses eaux limpides et chaudes, son ensoleillement permanent et ses petits nuages souriants qui dérivent en douceur dans le ciel bleu. Les îles occidentales de l'archipel proposent au visiteur de magnifiques paysages et des spectacles naturels impressionnants ; aussi n'est-il pas étonnant que les habitants de l'Archipel de Gran'ville, situé à quelques jours de bateaux, viennent y passer toutes leurs vacances.

Six mois par an, ils sont des milliers à venir se reposer et se promener, parcourant les Monts Moutons, allant se baigner aux Sources de Belladone, siestant le long des immenses plages de sable blanc qui s'étendent de Cornemuse à Samine sur l'île des Myrtilles, ou folâtrant dans le plus simple appareil sur l'île Nue.

Le reste de l'année, l'archipel est très calme et ses habitants profitent d'un repos très mérité. Seules les classes de mer, de montagne ou les classes natures viennent encore y occuper hôtels et pensions.

Les pirates de l'air ont rapidement compris l'intérêt de s'installer dans la région, pour attaquer les paquebots et forcer les gros porteurs à se poser, afin de dépouiller, avec circonspection, les infortunés voyageurs. Bien que les pirates ne prélèvent jamais qu'une partie minime des cargaisons et des biens, afin de ne pas tuer le filon

4

ou provoquer des réactions trop vives, les compagnies locales ont dû engager de nombreux pilotes aventuriers pour protéger les lignes commerciales et un ballet incessant anime les cieux de l'archipel des Turquoises, attirant d'autres voyageurs, fascinés par l'aventure et le frisson de ces duels aériens.

Et les p'tites sorcières dans tout ça ? Elles ne manquent pas d'ouvrage lors de la saison touristique – et quelques-unes des plus courageuses se sont rangées aux côtés des pilotes pour surveiller et protéger les convois de voyageurs, engageant, depuis leurs balais-volants, les avions des pirates de l'air. Elles sont de véritables héroïnes pour toutes les autres.

Une p'tite visite de l'archipel des Turquoises

L'Archipel des Turquoises est bien plus grand que celui des Sourires, déjà connu de nos lecteurs. Il comprend une demi-douzaine de grandes îles, et autant de plus petites. Ces îles sont assez clairement séparées en deux : les îles occidentales sont bien connues, touristiques et très-civilisées ; les îles orientales sont mystérieuses, barbares et, dit-on, très dangereuses. Les p'tites sorcières vivent dans les îles occidentales et seules les plus âgées et les plus expérimentées osent se rendre dans le lointain est pour y chercher quelques composants rares et précieux.

Les îles occidentales

Grandes et petites, la carte compte une douzaine d'îles occidentales. La plus grande, la plus peuplée – et aussi la plus touristique – est l'île des myrtilles, dont la capitale est Cornemuse. Les îles occidentales sont aimablement habitées : les créatures sauvages n'y sont guère agressives, les autochtones sont souriants et disponibles et l'hospitalité est un art de vivre – d'autant plus quand les visiteurs de Gran'ville ont la bourse déliée et de grands sourires.

L'île des Myrtilles

L'île des myrtilles est la plus vaste des îles occidentales et aussi la plus visitée. Elle offre en effet de nombreux paysages remarquables : le Pic Griffon et le ballet gracieux de ses habitants légendaires ; le chemin de crêtes qui suit les Monts Moutons du nord au sud, jusqu'au vastes champs de lave du volcan Kraken ; les plages de sable fin et blanc entre Cornemuse et Samine ; les arbres étonnants de la Forêt Bleue ou ceux de la forêt pétrifiée ; et bien d'autres endroits encore...

La capitale de l'île des Myrtilles est **CORNEMUSE**. C'est la plus grande cité des îles occidentales, coincée dans le fond de la baie de Musette, au pied des pains de sucre. Construite le long des pentes des collines de Bombarde, presque tous ses habitants peuvent profiter de la vue incroyable de la baie. On y trouve : l'embarcadère des hydravions ; les quais à paquebot ; la statue de la sorcière Razovskaia, au sommet du Bourdondaine ; l'université de danse exotique ; la faculté de lettres ; le centre d'appel d'urgence des pilotes ; le syndicat d'initiative de l'archipel des Turquoises ; le musée archéologique ; le musée des Beaux-arts ; le Grand Théâtre ; l'Opéra lyrique ; et bien d'autres encore...

Autour de Cornemuse, il y a de nombreux petits villages dans lesquelles les touristes qui préfèrent le calme et le repos au tumulte de la ville peuvent se retirer, sans s'éloigner pour autant du grand centre culturel.

SAMINE est une ville de taille plus réduite, où les plus fortunés aiment à se retrouver entre eux. Tout y est plus cher, plus compliqué, mais aussi plus luxueux. De nombreuses sorcières y travaillent, en raison des pourboires généreux qu'elles peuvent espérer toucher, mais le marché du travail tend à y être particulièrement saturé.

GRATINE est la patrie de la gastronomie et des trouvailles culinaires. Les restaurants y sont très nombreux, et toute l'année des concours opposent les chefs et les cordons bleus.

OLBEROLE, sur la côte est, est surnommée la cité des vents. C'est le paradis des surfeurs et des véliplanchistes. La mer y est particulièrement rude et d'immenses rouleaux attirent tous les casses-cous de Gran'ville. De nombreuses p'tites sorcières se sont installées dans cette ville, particulièrement en raison de la bonne humeur et de l'attitude détendue des touristes.



Archipel des Turquoises



TRAMANTE, au sud, est une petite cité de caractère, construite autour de la Forteresse Maritime – un ancien lieu qui devait défendre l’entrée des îles occidentales aux terrifiantes – et inconnues – forces des îles orientales. Elle attire les amateurs d’Histoire et de légendes.

Le roi de Myrtille est un très chouette roi, avec carrosse, garde personnelle dans de beaux costumes colorés, défilés annuels pour son anniversaire et coups de canon pour la naissance de ses enfants. Le roi de Myrtille a un très chouette palais sur les collines de Cornemuse, où il s’ennuie beaucoup. Il n’a pas grand chose à faire, car la plupart des décisions prises dans son royaume le sont par le Syndicat d’Initiative.

Le roi traverse une grave crise en ce moment. Il a deux enfants : l’aîné, Grundter, a vingt ans ; la cadette, Solveig, a tout juste douze ans. La rumeur dit que Grundter est amoureux d’une ravissante sorcière nommée Andréa. Bien entendu, le roi ne voit pas cela d’un très bon œil et pique que graves colères dans son confortable palais. Malheureusement pour lui, la reine trouve tout cela très romantique.

Le Syndicat d’Initiative dirige dans les faits les affaires du royaume. Ses membres sont élus par les commerçants, les artisans et les notables du royaume ; les sorcières ont un siège, généralement réservé à la doyenne. Le Syndicat d’Initiative est devenue une administration parallèle à celle du roi, plus puissante car bien plus reconnue et appuyée par la population. Ses fonds sont aussi plus importants, grâce à la manne touristique.

L’île des Ours-Armure

Les principaux habitants de cette île sont les terrifiants ours en armure. Comme le climat y est plus difficile qu’ailleurs – pour une raison inconnue, il y fait froid et les terres sont gelées et couvertes de glace – les ours blancs sont nombreux et ont appris à se couvrir de plaques de métal pour pratiquer leur jeu favori : la bataille. Pour autant, ils ont bien compris les règles du tourisme et ont su mettre en valeur leurs terres désolées en y installant des stations de sport d’hiver. Ils se réservent le centre de l’île pour vider leurs différents et se battre sans s’inquiéter de la présence de créatures plus fragiles.

GLACE est la station touristique la plus septentrionale ; elle est connue pour son concours interarchipel de patinage artistique qui s’y déroule tous les ans, et pour

sa course de balais des neige, qui attire les meilleures spécialistes de la conduite de balais en condition climatique difficile.

L'île des pirates

L'île des pirates est la seule île qui n'est pas, au moins un peu, touristique – si l'on excepte les quelques otages qui y sont parfois invités. C'est là que se cachent les différentes familles de pirates de l'air et que se trouvent leurs ateliers de réparation et de construction aéronautique. Les pirates se battent entre eux à peu près aussi souvent qu'ils se battent contre les pilotes réguliers de Cornemuse.

L'île des Ormes

L'île des ormes est aussi appelée l'île des jeux. Les trois grandes cités de l'île sont autant de casinos géants, avec, néanmoins, quelques caractéristiques particulières.

TYMUS est la ville la plus populaire, celle où l'on peut se rendre rapidement, sur un coup de tête, depuis Cornemuse grâce aux nombreuses navettes aériennes mises en place. Les plaisirs y sont rapides, brefs, passionnels.

NIROS est la plus grande des trois cités. C'est une cité propre aux séjours plus longs et elle accueille aussi les très nombreux salons et colloques des sociétés de Gran'ville.

GAMILANE est le casino des grands joueurs et des grands flambeurs. Luxe, calme et volupté sont les maîtres-mots de cette cité où la discrétion est de mise pour tous.

L'île Tournevis

L'île Tournevis est sans doute la moins touristique de toutes les îles occidentales. Cela tient au fait que **OSKRYK** est avant tout une ville industrielle, où sont manufacturés la plupart des matériels utilisés dans l'archipel turquoise. Les p'tites sorcières qui n'ont pas la chance de travailler dans les lieux plus prestigieux y trouvent des emplois réguliers, mais dans des conditions assez particulières. En effet, **FORTIN**, la cité du roi Nervos aux larmes, la deuxième cité de l'île, est interdite aux p'tites sorcières depuis que le conseil des sorcières a maudit le roi. Militariste

et agressif, le roi voulait lancer ses armées à l'assaut de l'archipel ; les sorcières les plus puissantes le lui interdirent en le rendant incapable de penser à une pensée agressive sans fondre en larme. En réaction, il a interdit les sorcières sur l'île, et plus particulièrement dans Fortin.

L'île des choucas

L'île des choucas n'a qu'une importance toute relative dans le dispositif touristique de l'archipel. Seuls les amateurs du camping sauvage et de l'inconfort y trouvent leur bonheur. Les habitants de l'île, des corbeaux géants et doués de parole, n'aiment pas trop les conséquences de l'afflux touristique et le contrôlent strictement.

L'île Améthyste

L'île Améthyste ne possède pas de cité, mais de nombreux mouillages sûrs en font une escale incontournable pour tous les amateurs de plaisance.

L'île Graouf

L'île Graouf est le pendant de la côte ouest de l'île des Myrtille. **GLAVIOLE** est une petite cité touristique entourée de nombreuses petites plages et de calanques. Moins couru que Cornemuse, elle a su garder son caractère et sa douceur de vivre. A cause de son caractère préservé, il y a souvent des tournages cinématographiques organisés par les studios de l'archipel des Albatros.

L'île du Phare-hibou

L'île du phare-hibou est la plus septentrionale de l'archipel. Elle est le premier – et le dernier – signe lumineux avant la grande traversée vers Gran'ville. Autour de l'île, les baleines à creux nagent majestueusement et on peut entendre leur chant mélodieux lorsqu'on met la tête sous l'eau. C'est un objectif d'excursion et de croisière assez connu et fréquenté.

Sanctuaire

Sanctuaire est une toute p'tite, minuscule, île au milieu de l'archipel. Elle appartient à Madame Sigisse, une grande chanteuse très connue qui y a pris sa retraite.

Elle a ouvert un hôtel restaurant qui est fréquenté par tous les pilotes de l'archipel, pirates ou non. Tous sont amoureux d'elle et il ne leur viendrait jamais à l'esprit de se battre ou de s'affronter dans les environs immédiats de l'île.

Les îles orientales

Les îles orientales de l'archipel des Turquoises n'ont pas du tout la même réputation que leur consœurs occidentales. Peu connues, habitées de créatures bizarres et d'hommes étranges et mystérieux, elles sont évitées par tous les tour-opérateurs de Cornemuse. Seuls les amateurs d'aventures s'y rendent parfois, sans aucune assurance. Les p'tites sorcières ne s'y rendent elles-mêmes que rarement, et les légendes qui courent les en dissuadent souvent d'y aller plus vieilles.

Pourtant, les îles orientales ne manquent pas de charme et les spectacles naturels y sont autant, sinon plus, extraordinaires qu'à l'ouest.

L'île des Merveilles

L'île des merveilles est tout simplement immense, et toute tentative d'une description exhaustive est vouée à l'échec.

LES MONTAGNES DES DRAGONS, au nord, accueillent les nids de ces magnifiques, et dangereuses, créatures ; le désert des Daphnies, au centre, est inhospitalier, parcouru seulement par le peuple barbare de Dhrûnn ; à l'est, de l'autre côté de la Muraille-Toute-Blanche, **JINESINGUE** est la cité des fous bondissants, les maîtres des arts martiaux et de la sagesse calme ; **THANÉROS**, à l'ouest, est la cité des sorciers sombres et de leurs amantes voilées. Telle est la diversité incroyable de l'île des Merveilles, mais aussi son grand danger.

L'île de Despère

L'île de Despère est un bout de rocher battu par l'eau et les vents, seulement habité par des varans et des oiseaux de mer. Mais un mystère semble entourer cette île...

L'île du Borgne

L'île du Borgne est une île légendaire. On dit que Johnny Stompanato, le plus grand des pirates de l'air que l'archipel ait connu, y a caché son phénoménal trésor. Mais l'île, depuis ce jour, est demeurée introuvable. Il paraîtrait qu'il y aurait une carte quelque part, entre les mains d'un vieux pirates tuberculeux.

Une pite visite de Cornemuse

Cornemuse est la capitale du royaume de Myrtille. C'est une grande cité radieuse et touristique, adossée à des collines connues sous le nom de collines des Bombardes, d'où émergent trois pains de sucre : Petit-Bourdon, Grand-Bourdon et Bourdondaine. Devant la ville, la baie de Musette est parfaitement abritée et fournit un excellent mouillage aux panoramas magnifiques. La cité compte quatre fois plus d'habitants durant la période touristique que l'hiver et de nombreuses maisons ont les volets clos lors de la saison froide, donnant alors à la ville un caractère fantomatique et irréel. L'été, la vie y est industrielle et difficile pour les habitants permanents ; l'hiver est calme, courtois et nonchalant. Beaucoup de magasins sont fermés durant la saison froide.

Le plus gros problème de Cornemuse, et de toute l'île Myrtille, est que l'actuelle direction du Syndicat d'initiative – la plus haute instance politique du royaume, en opposition avec la chancellerie et le roi – brade des pans entiers de son territoire à des entreprises immobilières de Gran'ville. La situation commence à devenir critique et les habitants de Cornemuse, ceux qui suivent l'actualité au moins, se partagent en deux camps : ceux qui bénéficient des mannes extra-insulaires et ceux qui en sont les victimes.

Les quartiers de Cornemuse

Aéfloport

L'aéfloport est situé en front de mer. C'est un quartier presque industriel, avec ses nombreux ateliers de construction et de réparation aéronautique. Il y a peu d'habitations, en dehors de quelques lofts très luxueux habités par les as de la chasse.

EMBARCADÈRE À HYDRAVION : c'est là qu'embarquent et débarquent les visiteurs et les touristes qui empruntent les lignes aériennes entre Grand'ville et Cornemuse. Le grand bâtiment qui accueille les voyageurs est une merveille de l'architecture métallique, avec sa grande coupole et ses immenses baies vitrées qui permettent d'admirer la baie et le ballet des hydravions qui amerrissent ou décollent. Au premier étage de l'embarcadère, se trouve le restaurant Ochiman, spécialités exotiques, tenu par un ressortissant de Jinesingue.

CENTRE D'APPEL D'URGENCE DES PILOTES-CONVOYEURS : c'est un petit bâtiment en brique situé près des quais et surmonté d'une immense antenne radiotélégraphique. C'est là que les appels à l'aide sont reçus et que les pilotes sont mis en alerte.

BASE DES HYDRAVIONS DE LA CHASSE : le syndicat d'initiative entretient une petite flotte de chasseurs-hydravions, pilotés par les meilleurs pilotes – les mieux payés. Cette flotte est censée assurer la sécurité des paquebots et des avions de ligne contre les attaques des pirates. Mais les « as » sont avant tout des éléments de publicité pour Myrtille car leur efficacité est souvent remise en cause par les vrais spécialistes qui préfèrent travailler en freelance.

Bas Caillou

Bas Caillou est un petit quartier tranquille aux rues étroites, juste derrière le centre d'affaire. Jadis, c'était le ventre de la cité, mais aujourd'hui ses entrepôts et ses magasins abritent de nombreux petits appartements très confortables ou des grands lofts. C'est un quartier assez cher et très chic.

LES ABATTOIRS : les abattoirs ne servent plus à tuer des bestiaux et à découper la viande. Ces entreprises polluantes ont été repoussées à l'extérieur de la cité. Les locaux ont été transformés en salles de répétition pour les groupes de musique, de danse, de théâtre amateur de Cornemuse. Il y a même une grande salle qui organise de fréquents concerts. Des groupes célèbres viennent tout l'été depuis les autres archipels et attirent tous les jeunes de Myrtille.

LES FORGES ROYALES : les forges royales sont le dernier endroit sur Myrtille où l'on fabrique encore des armes blanches, des épées et des couteaux, selon la grande tradition du damas turquoise. Les forgerons sont des trésors vivants et attirent une

grande foule de touristes qui viennent les voir travailler, et éventuellement, acheter des souvenirs hors de prix. Le maître-forgeron s'appelle Trocduc Maquebroust ; c'est un homme dur, très costaud et grognon la plupart du temps ; c'est aussi un très, très bon ami de Hirilna, la sorcière qui gère la Clinique magique.

Belfontaine

Belfontaine est un quartier populaire situé au sommet d'une colline. Dans le temps, c'était un petit village de pierre, organisé autour de la place de la fontaine. Le cœur du quartier a été conservé même si de nombreuses cités ont été construites autour, essentiellement pour accueillir les touristes les moins fortunés.

LE MAGASIN DE JOUET IRDAKIS LUDOPOULOS : la caverne d'ali-baba pour tous et toutes, de la naissance à la maison de retraite. Irdakis Ludopoulos est un homme charmant qui connaît tous les jeux et tous les jouets, et sait toujours vous conseiller pour faire un cadeau ou trouver le petit jeu utile et distrayant.

LE DRIVE IN DE BELFONTAINE : grand cinéma en plein air un peu à l'extérieur de la ville. Il attire de très nombreux couples d'amoureux lors des vacances. L'hiver, une fois par semaine quand il ne fait pas trop froid, il diffuse de vieux films d'horreur de la Hammer, avec Peter Cushing, Christopher Lee et Boris Karloff. Ambiance assurée.

L'ORPHELINAT DE BELFONTAINE : le petit orphelinat de Belfontaine, doté par le roi, accueille une trentaine d'enfants de tous les âges, venus de tout l'archipel des Turquoises. Le directeur de l'orphelinat, Josquin des champs, est un excellent mélomane mais un piètre pédagogue. Il est facilement dépassé par ses enfants, soufflant le chaud et le froid, une fois sévère une fois coulant... Le bâtiment de l'orphelinat est entouré d'un petit parc dont chaque arbre porte une cabane ou les vestiges d'une cabane.

Beuglante

Beuglante est un quartier qui a su rester populaire et pas trop cher, contrairement au Fronton. Situé au nord du Boulevard Montebiribi, Beuglante est organisé autour de sa fête foraine permanente. Les rues sont animées jusqu'à tard le soir, durant les mois d'été et il y a de nombreuses petites maisonnettes entourées de beaux jardins cachées au fond de ses impasses.

LE PORT DE PLAISANCE : le port de plaisance accueille toute l'année les bateaux de ceux qui aiment parcourir les archipels par leurs propres moyens. Certains Granvillais y laissent leurs luxueux yachts qui ne quittent guère la baie de Musesette.

LA FÊTE FORAINE DU FRONT DE MER : la fête foraine de cornemuse est une attraction sans concurrence ! La grande roue, le grand huit, le roller-coaster, les baraques à horreurs et les labyrinthes de miroir, sans oublier les jeux d'adresse et les machines à lire dans les pensées, tout concourt à faire de cet endroit un lieu mythique et mystérieux où les grands et les petits se font des souvenirs éternels. Ne manquez pas le Chapiteau des Horreurs de Monsieur Onésime, ou le Manège de la Folie, tenu par la famille Volwinzki.

LE THÉÂTRE DES « MARTEAUX À DEUX TÊTES » : ce théâtre accueille une petite troupe dirigée par Gracmo Borinskaia, le spécialiste des spectacles incroyables et déjantés. Mélange de Grand-Guignol et de comédie musicales, avec ses mises en scènes impressionnantes et son orchestre de baltringue, le théâtre des « Marteaux à deux têtes » réjouira l'amateur de spectacles complets et fou-furieux.

LES BUREAUX DU JOURNAL, LE « CORNEMUSE BUGLE » : le Cornemuse Bugle est un petit journal d'opinion, en opposition systématique avec le Syndicat d'Initiative. Ses enquêteurs et rédacteurs (au nombre de trois) mettent leurs nez dans toutes les affaires que le Syndicat aimerait étouffer et tentent, malgré les pressions, de faire éclater tous les scandales liés à la gestion des îles Myrtilles. Les rédacteurs du Cornemuse Bugle sont Hector Gahinac de Cabistouille, Girin Tarldowskwyi et Camilla Chessbatt.

Bonaterra

Bonaterra est un quartier qui était encore populaire il y a quelques années. Mais un fort programme immobilier a fait changer les choses. Aujourd'hui les petites ruelles qui ressemblaient à celles de Bas Caillou ont laissé place à de larges rues plantées de palmiers, bordées d'immeubles de rapport et d'hôtels de grand standing pour les touristes fortunés.

LE PETIT CASINO : loin de pouvoir rivaliser avec les casinos de l'Île des Ormes, le petit casino de Cornemuse permet tout de même aux visiteurs de la ville d'al-

ler s'encanailler dans l'enfer des jeux : black-jack, chemin de fer, roulette, poker, billards, machines à sous ; tous les jeux sont pratiqués ici sous la surveillance de R-man Roumiko, l'homme de main et l'envoyé de la mafia Gran'villaise qui tente de s'implanter dans l'Archipel des Turquoises.

LE MUSÉE DES CHOSES ÉTRANGES : le musée des choses étranges est un lieu très fréquenté par les touristes. Musée de cire pour une bonne part, retraçant les épisodes les plus bizarre ou les plus sanglants de l'histoire mystique ou réelle des archipels, il propose aussi plusieurs expositions sur les sorcières, un peu fantaisiste parfois. Pourtant, dans les profondeurs du musée, il existe quelques salles réservées aux vraies pratiquantes des arts magiques, où divers artefacts, ou photos de ceux-ci, sont exposés. Son directeur est l'honorable Pasteur Kanzen, un érudit parfois un peu décalé et étrange, mal aimé de la communauté des sorcières de l'île car il refuse de rendre certaines pièces qui ne devraient pas être exposées.

Bourdonndaine

Le quartier de Bourdonndaine est construit sur les flancs d'un pain de sucre. Une route l'enlace mais la grimpe reste ardue. C'est un quartier calme, assez loin du centre pour ne pas encore avoir éveillé l'attention des investisseurs gran'villais, et suffisamment difficile d'accès pour décourager les touristes. C'est un centre important de la contre-culture cornemusine et de nombreuses sorcières ont choisi de s'installer là afin d'y vivre confortablement et sans soucis.

LA CLINIQUE MAGIQUE : la sorcière Hirilna a créé la clinique magique dix ans plus tôt, suite à une rentrée d'argent très importante. Elle avait sauvé la vie de l'enfant unique d'un riche milliardaire et celui-ci, en échange, a financé la construction d'un petit centre de soin et d'un laboratoire alchimique complet. Avec le temps et le succès, la clinique a grandi et emploie aujourd'hui dix sorcières-prunes à temps complet : qui a le temps d'être malade ou blessé en vacance ? Personne. Ici, si les soins sont onéreux, ils assurent une remise en forme rapide. Secrètement, pour ne pas nuire à son image de femme d'affaire impitoyable, Hilrina fait aussi parvenir de nombreux médicaments magiques à des centres de soins dans les quartiers les plus pauvres et dans les autres îles. Hilrina est très liée à Trocdur Maquebrout, le maître des Forges Royales.

LA STATUE DE LA SORCIÈRE RAZOVSKAIA : au sommet du Bourdondaine, la statue de la sorcière Razovskaia contemple la baie de Musette. C'est une grande statue de plus de dix mètres de haut, offert par un roi de Myrtille aux sorcières en souvenir de la défense du royaume contre des envahisseurs venus de l'est, il y a très longtemps. C'est un lieu très visité par les touristes car il offre un panorama impressionnant de la baie et des environs. On retrouve fréquemment cette statue dans les cadeaux-souvenirs vedettes de l'île, ce qui énerve et rend fier à la fois toutes les p'tites sorcières.

LE PETIT CHÂTEAU D'EAU : juste devant la statue, un tout petit peu en contre-bas, vers le vieux port, on trouve le petit château d'eau. Il est intéressant à signaler car il a vaguement la forme de l'étrave d'un navire, comme sortant de la montagne et de la végétation. Les enfants adorent se promener sur son toit, qui est comme un pont, et se laisser glisser le long de l'immense toboggan pluvial qui en part et qui atterri au pied de la colline. La municipalité a tenté à plusieurs reprises d'interdire cette pratique, mais sans succès.

LES LOCAUX DE « LA GAZETTE DES SORCIÈRES », CHEZ ELENN SOUAPE : la gazette des sorcière est un petit bulletin d'information destiné aux p'tites sorcières de l'île. Toutes sont d'ailleurs invitées à y participer et ses colonnes sont ouvertes aux billets d'humeur comme aux petites annonces. Elenn Souape est une sorcière charmante bien que peu pratiquante. Elle n'a jamais aimé travailler ses sorts ou ses recettes, oublie facilement les légendes et n'utilise pour ainsi dire jamais son balais ; seul son familier, un flamand rose tout noir répondant au nom de Prosper, lui apporte joie et bonheur.

Caillepoix

Caillepoix est un petit quartier tranquille, assez en retrait par rapport aux endroits plus fréquentés par les touristes. Les loyers y sont abordables et les rues bordées de petites maisons très tranquilles. Le seul problème est la proximité du Val Cigale et sa déchetterie un petit peu polluante lorsque le vent souffle de la terre, ce qui, heureusement, est rare.

LE GRAND HÔPITAL : le grand hôpital de Cornemuse est tranquillement installé au milieu d'un vaste parc. Il possède toutes les installations modernes nécessaires au traitement de toutes les blessures et les maladies, et ses équipes médicales sont

réputées, car presque toutes formées à Gran'ville et attirées là par le confort et les salaires élevés. On vient de tout l'archipel pour se faire soigner à Cornemuse.

LA PENSION DE MADAME SIDONIE RACHEL VIT : cette petite pension tranquille est dirigée avec compétence par madame Vit. Elle y accueille p'tites sorcières et touristes mêlés et tous ceux qu'un loyer modeste et une nourriture saine attirent.

Centre d'affaire

Les hauts buildings du centre d'affaire de Cornemuse, ultra-modernes et presque futuristes, accueillent les grandes administrations de Myrtille et de nombreuses entreprises privées.

LE SYNDICAT D'INITIATIVE DE L'ÎLE MYRTILLE : le syndicat d'initiative de Myrtille est l'organe politique le plus important de l'île, et même de tout l'archipel. Aucune décision n'est réellement prise sans que le syndicat n'ait son mot à dire. Même le roi a dû abdiquer – officieusement – une partie de ses charges envers le tout-puissant syndicat. Il est dirigé par un conseil de délégués élus ou désignés par les grandes corporations artisanales, hôtelières, touristiques et agricoles. La doyenne des sorcières a un poste consultatif et d'observation, mais n'a pas le droit de prendre part aux votes. Pour de nombreuses personnes, dont le porte-parole est le journal « Cornemuse Bugle », la gestion du syndicat d'initiative est obscure, indigne et entachée de scandales que les autorités tentent d'étouffer à tout-prix. La rumeur coure en effet que les pirates seraient en fait à la solde du syndicat ; mensonge ou réalité : le « cornemuse bugle » enquête.

LA MAIRIE DE CORNEMUSE : la mairie de Cornemuse est un très beau bâtiment ancien enchâssé dans le décor futuriste du quartier. Les services de la mairie sont ouverts presque tous les jours afin d'aider et d'informer les citoyens de la ville. C'est aussi là que les impôts sont payés et que le tribunal de police est installé. Le maire s'appelle Ernest Borguigne. Sous des dehors de bouledogue, c'est un homme très serviable qui ne dort pas beaucoup, tout occupé à faire tourner la ville et à pallier aux insuffisances chroniques du syndicat d'initiative.

LA CASERNE PRINCIPALE DES SAPEURS-POMPIERS : la caserne ultra-moderne des pompiers s'est installée dans le centre-ville après que l'ancienne ait brûlé. Les pompiers ne comprennent que quelques sapeurs professionnels, formés à Gran'ville

et beaucoup de volontaires qui suivent des formations difficiles afin être admis. On compte trois sorcières parmi les volontaires, dont l'une, le lieutenant Pyrite de Flambée, est professionnelle.

HÔTEL DE LA GARDE MUNICIPALE : la garde municipale est chargé de surveiller la cité, d'empêcher les délits et d'enquêter sur ceux qui ont été commis. A la fois gardes-champêtres, miliciens, policiers et enquêteurs, les gardes municipaux ont une haute idée de leur mission. Ils se déplacent presque exclusivement en vélo afin de rester plus proches des administrés et visiteurs. « Protéger et servir » est leur credo.

L'IMMEUBLE DE LA TÉLÉVISION ROYALE (TVRI & 2) : Myrtille possède deux chaînes de télévision. La première diffuse des divertissements, des jeux et des films ; tandis que la deuxième est plus spécialisée dans les reportages, les documentaires, la musique et l'enseignement. Les chaînes appartiennent au roi, et celui-ci apparaît une fois par mois pour saluer ses sujets et leur donner quelques nouvelles du pays.

L'IMMEUBLE DU JOURNAL « MYRTILLE TODAY » : le « Myrtille Today » est le grand journal de l'île. Outre ses pages informations, il comprend des cahiers mode, potins et rumeurs, bricolage, divertissements et jeux, spécial vacance, bandes dessinées, etc. Très épais, il sort toutes les semaines. (A l'origine quotidien, le « Myrtille today » n'a pas changé de nom lorsque sa maquette actuelle, incroyablement lourde, l'a obligé à modifier son rythme de parution. Un bulletin d'information quotidien est néanmoins disponible, uniquement sur abonnement.)

L'IMMEUBLE DE LA CORPORATION INDUPANCHIPELLE (IPA CORP.) : IPA Corp. est l'une des plus grandes corporations de Gran'ville. Elle a des investissements dans de nombreux secteurs d'activité de l'archipel des Turquoises et est l'une des têtes de pont du nouveau capitalisme sauvage gran'villain. Il se murmure que le patron de IPA Corp. serait un homme du GPV infiltré sur le Piècemonde pour y semer le désordre et le malheur. Les agents de la corporation hantent les rues de Cornemuse et les chemins de Myrtille pour y dénicher les bonnes affaires...

L'IMMEUBLE DE LA COMPAGNIE DES PAQUEBOTS PARNASSES : les grands paquebots luxueux qui font la navette entre Gran'ville et l'archipel des Turquoise appartiennent presque tous à la compagnie Parnasse. Compagnie familiale, fondée par Flegmon Parnasse il y a bientôt soixante ans, c'est la seule société purement Cor-

nemusoise qui soit parvenue à damner le pions aux gran'villains. C'est peut-être dû à la gentillesse de ses équipages et à l'excellente tenue de ses bateaux. Le Pacifique Princesse est le fleuron de sa flotte de quatre navires. Les p'tites sorcières peuvent trouver des emplois saisonniers à bord de ces derniers.

LA DÉLÉGATION DIPLOMATIQUE GRAN'VILLAINE : le consistoire de Gran'ville a rapidement pris conscience de la nécessité d'avoir une délégation diplomatique permanente à Cornemuse. Les touristes qui perdent leurs papiers ou leur argent, ont des ennuis avec la garde municipale ou se font plumer au casino sont très nombreux et avaient besoin d'une assistance. L'ambassadeur gran'villain loge dans un très beau bâtiment futuriste construit par le plus grand architecte de l'archipel des Turquoises.

Chaos de Trochepigne

Le chaos de Trochepigne est un petit quartier situé en haut d'une colline sur l'arrière de la ville. Parsemé d'immenses roches plus grosses que des maisons qui sortent du sol pour un oui pour un non, la colline a longtemps été considérée comme habitée par des Trolls et laissée inoccupée. Mais l'agrandissement de la ville de Cornemuse a rendu nécessaire l'installation d'habitations au milieu du chaos rocheux. Néanmoins, ce sont les classes sociales les plus basses qui se sont installées ici, formant un semblant de banlieue...

LA CITÉ TAQUET : la cité Taquet est la plus grande des trois cités qui sont installées sur le sommet du Chaos de Trochepigne. Les cinq immeubles installés en étoile autour d'un petit square abritent une population de saisonniers, pour la plupart immigrés de Gran'ville, qui gagnent juste de quoi tenir l'année en travaillant durant les mois touristiques. La cité Taquet est aussi le territoire de la Bande à Graou, des blousons noirs qui traficotent des solex et ont souvent des problèmes avec la garde municipale. Graou Galou était le chef de la bande originale ; il est plus âgé maintenant et a une petite fille de deux ans. Il travaille à la MJC de trochepigne.

LA MAISON DES JEUNES ET DE LA CULTURE DE TROCHEPIGNE : la MJC de Trochepigne est le seul lieu neutre de la colline, là où toutes les bandes peuvent venir sans se sentir obligées de se bagarrer. Graou Galou s'assure, de sa présence imposante, que tout se passe bien. Animateur, éducateur, moniteur de mécanique, organisateur de courses de solex, musicien, Graou Galou n'économise par son énergie

pour que la petite MJC tourne rond et que les gamins du quartier aient toujours des choses à faire. Il est redouté par le roi, le maire et le président du syndicat d'initiative, car lorsqu'il a besoin d'une subvention, il ne lâche jamais l'affaire jusqu'à avoir satisfaction ; heureusement, il n'est pas très gourmand. Graou est marié avec Marie, et a une petite fille de deux ans nommée Galine. C'est un grand gaillard, barbu, chevelu et ventru, avec un cœur grand comme ça et une bonne droite si on parle mal de son amour.

Colline Sarclette

LE PARC FLORAL ET L'ARBORETUM : un des plus beaux endroits de Cornemuse, le parc floral et l'arboretum ont une fonction conservatoire qui leur a permis de recueillir une collection de toutes les plantes connues à la surface de Pile. Quelques très rares arbres de Face y sont aussi représentés. La conservatrice du parc floral est une sorcière nommée Passiflora Tropicana, un petit de femme boulotte qui marche toujours pieds nus et ne quitte jamais son grand tablier de cuir aux multiples poches.

LE VIDE-GRENIER SONOTONE & FILS : Marcel Sonotone et ses fils Gontran et Violon ont une petite entreprise de vide-grenier et brocante. L'adresse idéale pour meubler à bas-prix l'appartement d'une p'tite sorcière qui viendrait de s'installer. Les vastes entrepôts des Sonotones sont un vrai bazar où rien n'est rangé mais où ils savent toujours y retrouver l'objet dont vous avez besoin, même si vous n'en saviez rien l'instant d'avant : Marcel Sonotone a un vrai don pour cela.

LA CLINIQUE DES CYPRÈS : la clinique des Cyprès est une maison de retraite médicalisée qui accueille toutes les vieilles peaux fortunées de Gran'ville. Travailler là n'est pas une sinécure car ces vieillards sont exigeants, peu jolis et peu polis. On pourrait au moins s'attendre de leur part à quelques généreux pourboires, mais ils sont bien avares de leurs sourires. Les p'tites sorcières qui connaissent un peu l'alchimie peuvent assez facilement trouver un emploi dans la clinique.

Falaise

Falaise est un quartier assez peu peuplé, au sud de la ville, planté de pin maritimes et de genêt. Bien que la vue sur l'océan soit étonnante, il est rarement visité par les habitants de la cité à cause de vieilles légendes qui parlent de disparitions et de naufrageurs.

LA PRISON ROYALE (CHÂTEAU-PIRATE) : la prison royale abrite tous les malfrats arrêtés par la garde municipale ou royale et jugés coupables par les tribunaux. Surnommée Château-pirate par la population de Cornemuse, la prison n'a pas beaucoup de pensionnaires, et la plupart ne sont là que pour de courtes peines. Elle accueille tout de même un hôte de marque : le terrible Oyol McManus ! McManus était un scientifique venu d'on ne sait où, qui était persuadé que les sorcières n'étaient pas humaines. A travers tout l'archipel, il en a enlevé et tué trois, les disséquant ainsi que leur familier, avant d'enlever une petite fille qu'il soupçonnait d'être une sorceline. C'était bien le cas, mais, sans le vouloir, la petite fille a déclenché des pouvoirs énormes pour se défendre, attirant ainsi les enquêtrices sorcières au bon endroit. McManus a été condamné à la prison à vie et purge sa peine dans les oubliettes de la prison, sans qu'il soit permis de lui rendre visite. A quoi bon, personne ne veut plus voir cet horrible personnage.

Grand Bourdon

Face à la mer, Grand Boudon est une haute colline en forme de pain de sucre qui est la propriété personnelle du roi de Myrtille. C'est la plus grande des collines de la ville, très boisée et très belle de loin, car n'accueillant que peu de constructions en dehors du magnifique palais royal.

LE PALAIS ROYAL : le palais royal est une grande bâtisse de pierre blanche, avec, à l'extérieur, arcades, colonnades, cariatides, grandes fenêtres, nombreuses cheminées, girouettes découpées et un peu de lierre sur le côté. L'intérieur est richement décoré, accumulant avec une certaine élégance les objets et meubles accumulés par des générations de rois de Myrtille ; une armée de décorateur tente continuellement d'accorder les goûts très différents de ces monarques sans jamais rien jeter, ce qui a finit par transformer le palais en un musée iconoclaste et dérangé. Le palais est très vaste, séparé en trois ailes : l'une est réservée aux appartements de la famille royale, une autre aux réceptions, fêtes et à la vie des courtisans, la dernière enfin aux affaires du gouvernement et aux ministres.

LA CASERNE DES GARDES ROYAUX : la caserne est située à peu de distance du palais royal. Les gardes royaux sont un corps de soldats d'élite. Qu'on ne s'y trompe pas, sous leur uniforme (un peu) ridicule, les hommes qui font partis des gardes sont de vrais professionnels qui suivent des programmes d'entraînement très poussés. Il serait mal venu de les sous-estimer.

LE GRAND CHÂTEAU D'EAU : le grand château d'eau est l'un des premiers à avoir été installé à Cornemuse pour distribuer l'eau courante à tous les quartiers. Il a pris la forme d'une immense tour de guet qui surplombe toute la ville. Il est possible de visiter le belvédère à toute heure du jour et de la nuit (un rendez-vous très romantique) et admirer ainsi toute la ville d'un seul coup d'œil, mais pour cela, il faut grimper 312 marches assez raides... En plus du panorama, un autre spectacle attend les visiteurs : quatre sentinelles des gardes royaux sont en poste sur le belvédère et sont relevée toutes les trois heures après une chorégraphie impressionnante.

Haut Caillou

Situé sur les hauteurs d'un petit vallon, à l'arrière de la ville, Haut Caillou est un quartier populaire. Il abritait les ouvriers et artisans qui travaillaient dans Bas Caillou. Avec le départ des activités traditionnelles du centre, Haut Caillou est devenu un quartier plus calme, mais qui conserve son caractère et son ambiance familiale.

RADIO-CORNEMUSETTE : Radio-Cornemusette est la radio libre de Myrtille. Après des débuts discrets, Radio-Cornemusette, la radio pas bête, émet maintenant à travers tout l'archipel. Radio musicale, d'humeurs et d'humour, proche du Cornemuse Buggle, Radio-Cornemusette n'est toutefois pas aussi politisée. Par contre, elle soutient et sponsorise de très nombreuses initiatives culturelles, notamment en collaboration avec les abattoirs. Le patron de la radio, Dick Travis, est un homme d'une quarantaine d'année mais qui ne semble pas avoir jamais quitté son adolescence rebelle : habillé comme un punk, adepte du piercing et des tatouages, c'est un curieux et un passionné de musique (notamment le rock en provenance du GPV)... Suite à une scission au sein de l'équipe dirigeante, Radio-Cornemusette doit maintenant faire face à la concurrence de Radio-Trépigne. Dick Travis ne semble pas s'en soucier mais c'est tout de même une sérieuse épine plantée dans son derrière.

LE CIMETIÈRE : le cimetière est un lieu calme et apaisant, planté d'arbre, plein d'ombre et de fraîcheur, parfait pour les petites promenades, les longues méditations et les parties de boule. Mais seuls les habitants de Cornemuse s'y rendent, sachant qu'ils y seront tranquilles au milieu de leurs morts, loin du fracas touristique du port. Le gardien du cimetière est un énorme type au crâne rasé qui fait peur aux enfants et possède trois énormes molosses. Bougon et à peine aimable, c'est un

homme qui cache un secret : il possède l'une des plus grandes collections de bandes dessinées de tout Pile, cachée dans les profondeurs de sa cabane, dans un immense bunker qu'il a creusé de ses mains. Il fait venir ses livres du GPV par le biais du propriétaire du Bloomingdales of New York, et en possède maintenant plus de dix milles... Ses trois chiens s'appellent David, Lewis et Socrate

La citadelle

Le quartier de la citadelle est l'un des plus anciens de la baie de musette. Très tôt construite pour protéger la rade et le port des attaques des barbares des îles orientales, la citadelle est encore aujourd'hui une base navale et militaire d'importance même si une partie de son activité est tournée vers le prestige et le tourisme et l'autre vers la lutte anti-pirate.

ACADÉMIE NAVALE : l'académie navale de Myrtille forme les officiers marinières, civils et militaires, de tout l'archipel des Turquoises. Ses bâtiments de pierre blanche, situés en front de mer, sont magnifiques et ici règnent constamment une grande discipline et un grand ordre. On vient de loin pour être formé dans cette prestigieuse académie – même si le costume de l'école est assez ridicule pour la plupart des Gran'villais : bonnet à pompon rouge, surcot rayé blanc et bleu, pantalon bleu et espadrilles. Seuls les professeurs et les étudiants de dernière année peuvent porter le long manteau bleu à gros boutons dorés. Le chef de l'école est l'amiral Aimé Bonnaventure. C'est un vieux loup de mer qui a traîné son sac sur tous les bateaux de Pile avant d'échouer ici avec une jambe de bois et son perroquet apprivoisé, convaincu par le roi de Myrtille que son savoir serait très précieux à des générations de marins.

LE PORT MILITAIRE : le port militaire porte encore ce nom eut égard au lointain passé guerrier de Cornemuse, quand on craignait les invasions venues de l'île des Merveilles. Aujourd'hui, le grand bassin a été transformé en port de plaisance pour les grands voiliers. On y trouve bien entendu les trois voiliers-écoles de l'académie navale, mais aussi le vieux bateau-musée de la marine.

LE MUSÉE DE LA MARINE : installé dans le bassin du port militaire, le galion « Jaksparo » accueille le magnifique musée de la marine de Cornemuse. Les collections de coquillages, de maquettes en bois, de poissons empaillés, de figures de proue et de planches de tatouage remplissent tous les ponts du magnifique navire, retraçant l'histoire et la géographie de tous les archipels connus de Pile.

Pendant de la Citadelle, la vieille ville abrite les restes du village de pêcheur à l'origine de la ville. A l'abri du Bourdon, la vieille ville est enclose dans des remparts magnifiques et parfaitement conservés qui offrent une très belle promenade et de beaux points de vue sur le reste de la cité et notamment les deux bourdons, petit et grand, qui se dresse dans le creux de la baie.

LE BAZAR AUX VOLETS BLEUS DANS LA PETITE RUE QUI MONTE : vrais lances-pierres et faux vases ming, fils à scoubidou et rouleaux à bigoudis, graines pour pigeons et bonbons acidulés, boîtes de conserve et pochettes surprise, tissus au kilo et plomb de pêche, nommez et trouvez. Le tout petit bazar aux volets bleus dans la petite rue qui monte est le paradis des grands et des enfants. Personne ne se souvient plus du nom de la très vieille dame qui tient le bazar. C'est juste la vieille dame du bazar aux volets bleus dans la petite rue qui monte. Elle est très gentille mais n'aime pas qu'on vole dans son magasin. On dit qu'elle est une sorcière qui ne connaît plus qu'un seul sort depuis que son familier a disparu : donner des boutons et faire l'haleine fétide... Du coup, personne ne penserait jamais à voler chez elle – bien trop dangereux.

LE MUSÉE ARCHÉOLOGIQUE : le vieux musée archéologique est très difficile à trouver dans le dédale de la vieille ville. Il est situé dans une petite maison en hauteur et en retrait à laquelle on n'accède que par un grand escalier. Les collections du musée archéologique sont assez nombreuses et disparates et proviennent de tous les archipels de Pile et de Face. Le conservateur en chef est Annabelle Jones, une jeune femme très érudite qui est absente six mois par an pour aller faire des fouilles. Depuis plusieurs années, elle a quelques soucis avec un mystérieux collectionneur de Gran'ville qui semble lui passer devant pour toutes les découvertes importantes, faisant disparaître les meilleures pièces. Il aurait aussi tenté de cambrioler le musée à plusieurs reprises et au moins une belle et très rare pièce aurait disparu...

Le Fronton

Front de mer bordé d'arbre, au pied du Grand Bourdon, le fronton est un quartier éminemment touristique aux très nombreux bars et restaurants. En fait, le quartier se limite à la longue rue qui borde la mer et aux façades qui lui font face. Quelques petits jardins plantés font offices de parcs privés pour les hôtels de luxe

avant que les pentes abruptes du Bourdon ne s'élancent loin au dessus des toits du quartier.

LA CAPITAINERIE GÉNÉRALE : c'est de ce bâtiment en bois, à l'aspect peu engageant, situé au bout d'une jetée tremblante, que sont gérés tous les problèmes du port de Cornemuse : enregistrement des arrivées et des départs, location des mouillages, paiement des taxes d'accostage, différents entre pêcheurs et plaisanciers, etc.. Le capitaine du port, Nicomède Euréka, paraît toujours hautement dépassé et court aussi souvent qu'il le peut au café étroit pour boire un coup. Quand il n'y est pas, c'est qu'il joue à la pétanque avec quelques amis ou qu'il tape le carton. En fait, le capitaine a un secret : un adjoint aussi efficace qu'invisible, un génie libéré jadis d'une bouteille où il était enfermé depuis trop longtemps. En remerciement de sa libération, le génie proposa un vœux à Nicomède. Ce dernier ne demanda rien mais proposa au génie de voyager avec lui. La proposition étonna grandement le génie mais il accepta, heureux d'avoir un ami. Quand le poste de capitaine du port de Cornemuse lui fut proposé, Nicomède commença par refuser mais le génie, connaissant la flemme légendaire de son pote, le convainquit de s'installer et, à la place du vœu jamais utilisé, fait tout le travail – avec toute l'efficacité qu'on peut attendre d'un génie.

L'EMBARCADÈRE DES PAQUEBOTS : c'est de ce luxueux embarcadère que partent tous les paquebots Parnasse à destination de Gran'ville et des autres archipels. Immense jetée en pierre, l'embarcadère possède un petit secret. Son intérieur est percé d'un long tunnel secret qui permet au célèbre gentleman-cambrioleur Mercure Félix de monter et de descendre des paquebots sans jamais se faire remarquer. Une fois à bord, il peut dérober les bijoux les plus précieux ou escroquer les plus cupides en étant sûr d'avoir une porte de sortie...

LE CAFÉ ÉTROIT : le café étroit porte bien son nom. Il fait trois mètres de large en façade et trente-neuf mètres de long, depuis le port jusqu'aux jardins au pied du Grand Bourdon. Une scène est installée sur une espèce de mezzanine encore plus étroite mais les groupes se pressent pour venir y jouer, certains de l'ambiance. Le patron du café étroit s'appelle Pierre Manzarella. Il est aussi haut et étroit que son bar, comme une espèce de don Quichotte anorexique. Silencieux et terrible d'apparence, c'est pourtant un homme très gentil qui dépanne de nombreuses p'tites sorcières en les faisant travailler derrière son interminable comptoir.

Flanquant la vieille ville, mais hors des remparts, voici le vieux port avec ses bateaux, son activité bonne enfant, ses odeurs forte de poisson et de crustacés, les rugissements des vendeuses à la criée. Véritable image d'Épinal, le port sert souvent de lieu de tournage pour d'improbables histoires concoctées par les nababs cinématographiques de l'Archipel des Albatros.

LE PORT DE PÊCHE : le port de pêche de Cornemuse a bien du mal à contrer la féroce concurrence des bateaux frigorifiques de Gran'ville. Mais le savoir-faire de ses pêcheurs compense largement la petitesse de leurs navires. Les petites barcasses de la flottille cornemusoise partent toutes les nuits pour aller pêcher au large, rentrant au matin chargées de poisson que l'on peut acheter tout frais sur les passerelles.

LA CONSERVERIE : la grande conserverie coopérative de Cornemuse achète une grande moitié de tout le poisson pêché ici. Préparés selon les recettes élaborées à Gratine, les poissons, mollusques et crustacés qui sortent d'ici en conserve sont un régal que les touristes s'arrachent toute l'année. Nous conseillons principalement le foie de morue à l'encre de calmar et les sardines à l'huile de coco.

Les Paillotes

Au nord de la cité, le quartier des Paillotes a une longue histoire. Jadis, c'était un lieu de promenade apprécié des pêcheurs de la Vieille ville à cause des criques et des calanques qui bordent ses côtes. Aujourd'hui, c'est un lieu de villégiature où les villas cossues ont remplacé, petit à petit, les cabanons des pêcheurs. Le quartier est désormais presque exclusivement habité par de riches personnages venus de Gran'ville.

RADIO TRÉPIGNE : concurrente de Radio-Cornemusette, Radio Trépigne est née d'une scission politique au sein de l'équipe de la plus ancienne des stations de radio de Cornemuse. Plus commerciale, en partie subventionnée par le syndicat d'initiative, Radio Trépigne présente des programmes copiés sur ceux de Gran'ville – avec des jeux, des émissions d'humeur et d'humour et même un vrai journal d'information. Radio Trépigne n'a pas encore le succès de Radio Cornemusette, mais gagne de nouveaux auditeurs tous les jours...

LE PARC DES DAUPHINS : le parc des dauphins était un aquarium géant qui présentait des spectacles de cétacés. Fermé à la suite de nombreuses pressions écologistes, il est devenu un centre de recherche océanographique et de soin pour les animaux marins, financé sur la cassette personnelle du roi de Myrtille. Il a pourtant conservé son ancien nom, notamment parce que la lourde grille de fer forgé à l'entrée du site n'a jamais été démontée. Le parc des dauphins possède un beau bateau de recherche océanographique nommé « la Licorne ».

LOCATION DE BATEAUX ANATOLE BOUZUPINE : Anatole Bouzupine est insupportable. Il parle sans cesse et toujours très fort, s'agite dans tous les sens sans beaucoup d'efficacité, se mêle des conversations, donne son avis sur tout et surtout son avis, révèle des petits secrets sur ses proches ou ses clients sans se rendre compte de son indélicatesse. Il loue aussi des bateaux petits et gros, du pédalo au yacht de vingt mètres. La seule raison pour laquelle il est sympathique est qu'il loue ses bateaux à la tête du client – et sans que celui-ci n'y trouve jamais à redire. Ses tarifs sont très changeants – combien de fois n'a-t-il pas loué fort symboliquement un gros bateau à l'un ou l'autre qui manquait de ressources.

STUDIO D'ENREGISTREMENT BACLABAZEL : Baclabazel est un musicien extraordinaire. Tout petit, pas très beau, il a pourtant une classe folle qui plaît à toutes les filles (et en plus, on murmure que c'est un amant merveilleux et tendre et attentionné). Jouant de presque tous les instruments, virtuose de la table de mixage, il compose des musiques entraînantes ou intellectuelles selon ses envies, et chacun de ses albums fait l'effet d'une claque à Gran'ville. Il sort peu de chez lui, donnant parfois, à l'improviste, un petit concert au café étroit ou à Radio Cornemusette. Baclabazel produit aussi de nombreux artistes de l'archipel des Turquoise. Son studio est situé au sein de sa grande propriété encerclée par les arbres.

Petit Bourdon

Plus petit des trois bourdons qui surplombent la ville, Petit Bourdon est resté un lieu de promenade plus qu'un quartier d'habitation, d'autant que la plus grande partie de sa superficie est occupé par le grand zoo de Cornemuse.

ZOO MUNICIPAL : le zoo municipal de Cornemuse est très, très beau, enserré dans un écrin de verdure sur les flancs du Petit Bourdon. Sa collection d'animaux de Face et de Pile est particulièrement impressionnante. Les animaux sont bien

installés, bien traités et plusieurs espèces, très rares en liberté, semblent trouver leur compte à vivre ici tant leur fertilité est importante. Le directeur du zoo s'appelle Ebénézer Zobrn. C'est un homme solide, large d'épaule à l'épaisse moustache noire et à l'accent aussi épais. C'est l'un des meilleurs vétérinaires de Pile et un grand connaisseur des animaux : on dit même qu'il est capable de leur parler. C'est peut-être dû à son enfance sauvage dans les forêts de l'île des Merveilles ? Nombreuses sont les sorcières qui viennent le voir quand leur familier est malade ou a été blessé.

LE GRAND AQUARIUM : situé au sommet de Petit Bourdon, le grand aquarium possède l'une des plus belles collections de poissons et de crustacés. Dans le grand bâtiment tout en rondeur, les immenses bassins accueillent des poissons de toutes les mers de Pile et de Face, y compris quelques poissons abyssaux et aussi de magnifiques requins.

Pied de Chèvre

À l'arrière de la cité, dans les collines, le quartier de Pied de Chèvre était autrefois une zone de pâturage où les bergers menaient leurs moutons. On trouve encore des traces de cette activité dans les quelques maisons de pierres sèches qui son regroupées au centre du quartier. C'est maintenant un quartier moderne, habité par des étudiants et des professeurs, aux vastes espaces verts, animé jour et nuit.

UNIVERSITÉ ROYALE DE CORNEMUSE : le campus de l'université royale s'étend sur presque tout le quartier de Pied de Chèvre. L'université elle-même est constituée de nombreux petits bâtiments de brique rouge aux intérieurs magnifiquement boisés. Le doyen de l'université est dame Sarah Schütz, une philosophe et chimiste qui a fait de nombreuses expériences sur les états psychédéliques. Cela a dû laisser des traces au vu de son incroyable garde-robe et de sa façon de s'absenter parfois des conversations – alors même qu'elle a la parole. Les professeurs les plus célèbres sont Thadéus Satch, le linguiste tatoué, Sir Edmund Cola, le polémologue spécialiste de l'histoire du GPV, Irvin Kitchen, professeur d'anatomie comparée et culturiste (il aime beaucoup comparer son anatomie à celle de ses plus belles étudiantes), Siléon Pachelbel, le musicologue et directeur de la chorale et de la fanfare et enfin Ursul Benquista, l'entraîneur des équipes sportives.

LES ARCHIVES ROYALES : le grand bâtiments aux murs aveugles des archives royales est aussi la bibliothèque universitaire et municipale ainsi que le dépôt légal

de toutes les publications des archipels des Turquoises, des Albatros et de Gran'ville. La construction est en grande partie souterrain car c'est en creusant qu'on l'agrandit lorsqu'on a besoin de nouvelles salles. Une foreuse est constamment en action – uniquement de nuit afin de ne pas troubler la lecture de ceux qui travaillent ici. On dit que ces travaux en profondeur ont libéré quelque chose dans le bâtiment et que les archives sont désormais hantées... Notons que des bibliothèques de quartier sont installées en plusieurs endroits de la cité pour permettre à tous de trouver des livres non loin de chez soi et aussi de désengorger le bâtiment central.

STADE MUNICIPAL CADET-MORRIS : le stade municipal Cadet-Morris accueille toutes les compétitions de Cornemuse, notamment celles qui opposent les équipes de l'université à ses adversaires de Gran'ville, de Fortin ou, une fois par an, de Jinesingue.

Récife

Jadis, Récife était un quartier mal considéré. Extérieur à la Vieille Ville, il abritait les marins de passage, les voleurs et les femmes de mauvaise vie. Il était connu pour ses tavernes et coupe-gorge. Avec la réhabilitation du centre ville, c'est devenu un quartier apprécié par les artistes et les musiciens. De son passé trouble, il reste encore de très nombreux bars et restaurants mais, d'après le Cornemuse Buggle, les voleurs résident désormais dans le quartier d'affaire.

LE THÉÂTRE EN PLEIN AIR : le théâtre en plein air de Récife propose une programmation éclectique : des petites productions intimistes et philosophiques, des grosses machines pleines de fumée et de fureur proposant aventure et action et une tonne d'acteurs, des vaudevilles et des one-man shows comiques, des lectures publiques, des soirées contes, etc.. Le patron du théâtre, Jan Haret, considère que le théâtre n'est pas réservé à une élite et s'arrange toujours pour proposer des spectacles intelligents à des prix intéressants.

L'HERBORISTERIE DE SYLVESTRE MAZURKA : Sylvestre Mazurka tient l'une des meilleures herboristeries de la ville, proposant à ses clients tout ce qu'il faut pour se soigner, se parfumer, embaumer les pièces, résoudre les mille problèmes du quotidien. Il propose aussi un important assortiment d'herbes sélinesques en toutes saisons. Il est le principal fournisseur de la Clinique Magique.

LE MUSÉE DE LA MODE : Crescent Moon est une ancienne égérie de la création Gran'villaine. Après d'être retirée des podiums où elle exerçait comme mannequin, elle a voyagé à travers tout Pile avant d'atterrir un peu par hasard à Cornemuse. C'est en suivant les conseils de sa bonne amie la sorcière Hirilna que Crescent Moon a fondé le musée de la mode. Commenant par quelques expositions temporaires, le musée est devenu au fil des ans un lieu incontournable de l'histoire des costumes et des tissus, regroupant ici toutes les créations de ces cent dernières années ainsi qu'un très grand nombre de costumes folkloriques.

CLUB DE NIGHT « ENTREPÔT 27 » : le club de night « Entrepôt 27 » est situé sur les docks de Récife au cœur d'un ancien entrepôt frigorifique destiné à la viande congelée. Fort heureusement, la décoration a entièrement été revue. La programmation est variée – Dick Travis vient régulièrement officier comme DJ mais les platines appartiennent réellement au Colonel MB (le patron de la boîte) qui colore un son club de touches jazzy et indus. Plusieurs fois par mois, le club organise des soirées spécial métal ou ultra-disco. Le Colonel MB est un ancien professeur de mathématique de l'université qui a tout plaqué pour se consacrer à ses passions : la musique et la fête le soir, et le calme et ses bonzaïs le jour.

Sans Vent

Vaste quartier à l'arrière de Grand Bourdon, Sans Vent fut longtemps considéré comme domaine royal, là où le souverain pouvait assouvir ses envies architecturales et installer ses lieux de loisir. C'est toujours le cas, même si la place manque aujourd'hui pour un agrandissement des structures. L'architecture est plus éclatante et baroque que partout ailleurs en ville et le quartier est fort apprécié par les bourgeois traditionalistes et les grands commerçants qui ont bâti leur fortune sur le tourisme.

L'OPÉRA ROYAL : l'opéra royal est réellement saisissant : tout de marbre doré, avec son grand escalier et ses tentures pourpres, sa grande salle décorée par une armée de lutins sous acide qui n'avaient qu'un seul matériaux à leur disposition : la feuille d'or. Notez, en levant la tête, le merveilleux plafond signé du chat Galle... Tout cela n'est rien en comparaison de ses coulisses qui comprennent des kilomètres de galeries, de loges, de couloirs, de passerelles, d'escaliers, de salles de répétition, de salles de danse, de salles d'orchestre, de passages secrets, d'entrepôts pleins d'accessoires ou de décors... De nombreux artistes se produisent à l'opéra royal, mais la

troupe maison est l'une des meilleures qui soit. La grande cantatrice Silea Shoemaker a une voix de cristal et ne ressemble pas du tout à une grosse dondon, bien au contraire. Le chef d'orchestre, Grünter Grüber, est un fou-furieux qui transforme chacune des répétitions en une véritable corrida. Mais une fois en scène, il parvient à tirer de son orchestre les meilleures interprétations possibles.

LES HARAS ROYAUX : les chevaux du roi de Myrtille n'ont pas une très bonne réputation. Ils sont très beaux, très rapides, très forts... mais ils ont invariablement un caractère de cochon. Quoique les palefreniers et les entraîneurs tentent pour les amadouer ou adoucir leur lignée, cela ne marche pas. Et cela fait deux bonnes centaines d'années que ça dure. Cela vient sans doute d'un étalon fougueux et ombrageux nommé Barricade qui couvrit presque toutes les pouliches à son époque et transmet son fichu caractère à toute sa descendance. Marcel Dirlidon est le chef des haras royaux.

LA STATION D'ÉPURATION : centre névralgique de Cornemuse, la station d'épuration traite toutes les eaux usées de la cité balnéaire et assure l'approvisionnement en eau potable. La station, tout d'abord expérimentale, fut construite par le roi. Elle aurait dû être déménagée depuis longtemps dans un endroit plus éloigné, plus spacieux et qui gênerait moins l'odorat des riverains. Mais le syndicat d'initiative n'a toujours pas débloqué les crédits. Il faut dire que la station d'épuration est entourée d'une véritable forêt de bambou destinée à filtrer les boues. Petit à petit, cette forêt extraordinaire s'est peuplée de plusieurs animaux étonnants dont une demi-douzaine de pandas débarqués d'on ne sait où. Dès lors, la station d'épuration est devenue un lieu de promenade très apprécié malgré les odeurs. Le directeur, Petrus Augustus, a même fini par faire installer un petit musée de l'écologie pratique pour expliquer aux visiteurs les règles du traitement de l'eau, des ordures, de l'énergie... Cette initiative commence à porter ses fruits à Gran'ville où des citoyens sensibilisés ont commencé à organiser un tri sélectif des déchets.

LA GARE CENTRALE : splendeur de l'art industriel rococo, la gare centrale de Cornemuse accueille les trains en provenance de toutes les villes de l'île des Myrtilles. Durant l'été, le trafic est intense car de nombreux touristes partent en excursion pour quelques jours jusqu'à Gratine ou Olberole ou rejoignent le pied des monts Moutons et son sentier de grande randonnée. L'hiver est beaucoup plus calme. Juste à côté de la gare centrale, la gare de marchandise est le poumon de la cité et de l'île car tout transite par ici. Le chef de gare s'appelle Amoco Sifflet. Il

est père de nombreux enfants (une vingtaine au total) mais aucune de ses quatre femmes n'est jamais restée. Elle sont toutes parties en laissant leurs mères à ce père exemplaire qui jongle avec ces gamins comme il le fait avec les trains.

Val Chipie

Petit vallon montant vers le Chaos de Trochepigne depuis Récife, Val Chipie a hérité des mauvaises réputations de ces deux quartiers. Populaire et commerçant, Val Chipie regroupe de nombreux magasins et bazars destinés bien plus aux habitants de Myrtille qu'aux touristes. On dit qu'on peut y trouver tout et même le reste.

LE GRAND MAGASIN BOURREDUCAS : Gédéon Bourreducas était l'heureux propriétaire d'une petite épicerie de quartier. Au retour d'un voyage à Gran'ville, il a entrepris de grands travaux pour transformer cette épicerie en un magnifique magasin sur plusieurs niveaux capable de vendre tout et le reste, depuis l'épicerie et la nourriture (en sous-sol) jusqu'à la lingerie fine, les parfums et les bijoux (au quatrième et dernier étage), en passant par de l'électroménager, des articles de cuisine et d'ameublement (au deuxième), du matériel de bricolage et des articles de pêche (au premier) et des vêtements pour tout le monde (au troisième)... Au grand magasin Bourreducas, on trouve de tout pour les bourses les plus modestes. Ce magasin – loin d'être aussi impressionnant que ceux de Gran'ville – n'attire qu'une clientèle locale, les touristes le trouvant souvent minable et peu achalandé.

LA FONTAINE RÉMUSA-ALAMAR OU FONTAINE AUX GRENOUILLES CHANTANTES : cette fontaine magique n'exauce qu'un souhait par siècle – mais on ne sait jamais quand. Entourée de grenouilles en pierre qui se mettent à chanter et à croasser dès la nuit tombée, le fond de la fontaine est tapissée de rires et de sourires. Une fois par an, le roi fait récupérer toutes ces pièces et en fait don à l'orphelinat de Belfontaine pour des sorties pédagogiques.

Val Cigale

Vallon ombragé au nord de Cornemuse, Val Cigale est peu habité bien que quelques projets immobiliers aient été proposés par le Syndicat d'Initiative en raison du faible coût des terrains dans cette zone.

L'ASILE D'ALIÉNÉ : bâtisse inquiétante et gothique, l'asile d'aliéné a été installé dans le manoir du richissime Magnus Orembar. Ce dernier, devenu fou, légua son domaine au roi à condition qu'une institution spécialisée s'y installe... L'asile accueille des fous de tout l'archipel et même quelques-uns venus de Gran'ville dont les équipements semblent insuffisants. L'asile d'aliéné est un sujet de conversation récurrent pour les écoliers de Cornemuse – notamment quand vient l'époque de la fête des Citrouilles – tant il est capable d'éveiller l'imagination la plus bizarre.

LA DÉCHETTERIE : la déchetterie est toute neuve. Elle a été installée sur l'ancien champ d'ordure qui défigurait le paysage de Val Cigale et empuantissait la ville quand le vent soufflait trop fort. Tous les jours, les ordures sont triées, recyclées, compactées, transformées en combustible à destination de la grande centrale thermique installée juste à côté et qui assure une bonne part de la production d'électricité de Cornemuse. Bien que le travail ne soit pas très reluisant, la déchetterie engage régulièrement des extras, surtout en plein été.

Val de figue

Vallée perdue dans les collines de Bombarde, le Val de Figue a connu, au cours des dernières années, de nombreuses opérations immobilières orchestrées par le Syndicat d'Initiative et présente désormais le triste spectacle d'un quartier semi-résidentiel, où s'alignent les petites maisons de vacances à destination des touristes réguliers mais peu fortunés de Gran'ville.

LE PARC D'ATTRACTION : le parc d'attraction du Val de Figue est assez extraordinaire. Prenant à contre-pied tous les standards habituels (grands manèges, lumières colorées et barba-papa), il ne s'agit ici que de jeux simples utilisant des cordes, des pneus, du bois, des systèmes mécaniques à force humaine, des jeux de société géants, des balançoires, des jeux de glisse et d'équilibre... Depuis trente ans qu'il existe, le parc d'attraction s'est constamment agrandi et comprend maintenant plus d'une centaine de jeux et d'activités différents. L'été, il organise en outre de nombreux ateliers de bricolage et de travaux manuels à destination de tous les âges (poterie, calligraphie, macramé, pyrogravure, linogravure, etc..) L'inventeur et le propriétaire du parc d'attraction s'appelle Léon Machicoulis. À près de soixante-dix ans, il a constamment de nouvelles idées. Mais son inquiétude est de trouver un successeur qui gardera son rêve intact. Il a scrupuleusement refusé toutes les offres et les aides du syndicat d'initiative, craignant que celui-ci ne transforme le parc en pompe à fric ou en nouveau lotissement s'il n'était pas assez rentable.

UNIVERSITÉ DE DANSE EXOTIQUE DE MADAME CHOUCRANE : Madame Choucrane est – comment dire – un fantasma masculin sur pattes, avec un cerveau et la manière de s’en servir. Cette femme d’une quarantaine d’année, ancienne danseuse à Gran’ville, dirige maintenant l’université de danse exotique de Cornemuse. Il serait plus juste de parler de club privé (fort couru par de nombreux étudiants), mais madame Choucrane tient à ce que l’on reconnaisse qu’elle forme et entraîne ses protégées et qu’elle leur enseigne tout ce qu’il faut savoir à propos de la danse exotique et de ses à-côtés. Parmi les danseuses qui étudient actuellement avec madame Choucrane, on trouve Ébroïcienne Souffreloup, une jeune sorcière d’une vingtaine d’année qui a autant de chien et de technique que son professeur.

Val Montpinçon

Le Val Montpinçon s’étend autour de la prestigieuse avenue Montpinçon, entre Grand et Petit Bourdon, vers Sans vent et le quartier bourgeois ou Pied de chèvre et le quartier étudiant. Très fréquenté et vivant, il offre tout le même le visage un peu figé d’un lieu historique que personne ne souhaite modifier.

LE MUSÉE ET L’ÉCOLE DES BEAUX-ARTS : le musée des beaux-arts de Cornemuse ne peut rivaliser avec ceux du GPV ou même simplement avec celui de Gran’ville. Mais ses collections d’estampes venus de l’archipel des bambous et ses aquarelles marines sont tout de même très réputées. Le musée des beaux-arts comprend aussi une école située dans un petit bâtiment coloré situé au fond du parc, juste sur les premières pente du Petit Bourdon. C’est là que les apprentis artistes s’en donnent à cœur joie et construisent maquettes et mobiles, sculptent, modèlent, peignent ou dessinent. La dernière mode est l’utilisation d’un gros ordinateur graphique importé à grand frais de Gran’ville... L’école édite un petit fanzine nommé le Sans-pareil. Il porte bien son nom...

LE CINÉMA PARTHÉNOS : le cinéma Parthenos et son célèbre fronton à l’architecture jésuite sont une des grandes attractions de Cornemuse. Chaque séance de cinéma comprend, à l’ancienne, un premier film, des films d’animation, une attraction (magiciens ou acrobates), les actualités et un deuxième film. C’est tellement loin des pratiques des salles de Gran’ville que c’en est délicieux. Le cinéma Parthenos propose bien entendu tous les films en provenance de l’archipel des Albatros (plus de trois cent par an !!!) mais aussi quelques séances plus discrètes de chef-d’œuvres venus du GPV...

LE GRAND MAGASIN BLOOMINGDALES OF NEW YORK : John Clearwater a ouvert ce petit magasin très discret dans une arrière-cour de l'avenue Montpinçon. Là, il y vend des articles qu'il affirme faire venir du GPV – mode, musique, livres, matériel, outils, etc.. Il a de nombreux clients en ville mais garde le profil bas afin de ne pas éveiller trop l'attention des sorcières de Cornemuse. En effet, le conseil vient tout juste d'ordonner une enquête pour savoir par quel biais M. Clearwater fait venir ce matériel et s'il est bien originaire du GPV.

Les pirates

Les pirates de l'archipel des Turquoises sont une véritable plaie pour tous les voyageurs... mais ils sont aussi un formidable levier touristique, attirant tous ceux en mal de sensations fortes qui espèrent croiser un jour leur chemin. Violent et cupides, mais sans jamais dépasser les bornes, les pirates ne volent jamais que le strict nécessaire, dépouillant les gens d'une fraction de leurs biens sans exagération. Il serait dommage que la poule aux œufs d'or disparaisse à cause d'un trop gros appétit.

Les pirates utilisent toutes sortes de véhicules volants – principalement des hydravions modifiés et lourdement armés. Ils sont organisés en plusieurs confréries qui passent autant de temps à se battre entre eux (surtout durant la trêve hivernale) qu'à attaquer les convois maritimes et volants. La confrérie la plus célèbre est celle de Mama Zorba.

Mama Zorba est l'une des pirates les plus puissantes et les plus efficaces de l'archipel. Avec ses dix enfants et toute une troupe de pirates aussi malins qu'audacieux, elle a mis le ciel de l'archipel en coupe réglée. Elle s'oppose aussi violemment à d'autres bandes qui planifient des attaques plus fréquentes et plus fructueuses.

L'argent dans l'archipel des Turquoises

La monnaie à Myrtille est le rire, qui est une petite pièce jaune arborant, côté face l'image d'un smiley, et côté pile, la valeur de la pièce. Il existe des pièces de 1, 3, 7 et 12 rires.

On peut diviser un rire en dix sourires. Un sourire est une petite pièce orange, beaucoup plus petite que les pièces de rire.

Enfin, vingt rires font un fou-rire. Les fou-rires sont les plus grosses pièces de monnaie et sont de couleur rouge. Il existe des pièces de 1, 4, 13 et 57 Fou-rires.

Il existe aussi des billets délivrés par les banques de chaque archipel, mais ils sont relativement rares.

On considère que l'on peut (sur-)vivre, manger, payer son loyer et ses factures avec 10 rires par jour et par personne. Le salaire moyen des habitants de Cornemuse est de 1,200 rires, mais une p'tite sorcière peut parfaitement s'en sortir avec moins de 400 rires par mois.

