



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Fading suns > Aides de jeu > Contrées des Mondes
Connus > Guide de Pandémonium > **Le guide touristique de Pandémonium**



Le guide touristique de Pandémonium

jeudi 10 novembre 2011, par [Nemios](#)

Le Guide Touristique du Moyeu comprend toutes les indications nécessaires pour effectuer un séjour agréable sur l'une des planètes les plus reculées et dangereuses des fiefs décados. Les informations contenues ici ont été rassemblées au prix de maints dangers, qu'ont vaillamment affrontés pour vous nos courageux rédacteurs ! Bonne lecture, puisse ce guide vous être utile !

Chapitre 1 : généralités

• Devises

La monnaie domaniale de Pandémonium est **la Mante**, devise de la Maison Décados, qui sert généralement pour de petites sommes. Cependant, Pandémonium a plusieurs fois changé de monnaie depuis sa redécouverte : sous le règne du Baron Afil al-Malik, **l'Étincelle** avait un cours assez élevé, qui a perduré un certain temps, avant de chuter brutalement lorsque la Maison al-Malik perdit une grande partie de ses industries lors de la Révolte des Esclaves.

Il est également possible de trouver **des Falgurs**, monnaie planétaire datant de la période où Pandémonium n'appartenait pas à la Maison al-Malik. « Falgur » est un mot issu du raganien, l'antique langage de Grange, et signifie « forge » – la monnaie découle d'un ancien traité de commerce noué entre la Maison Gilgar et l'ancienne Ligue d'Oldeppa.

Quoi qu'il en soit, la Mante demeure la monnaie la plus utilisée, son cours étant resté relativement stable jusqu'à la fin des Guerres Impériales. Cependant, elle s'est effondrée peu après la Bataille

de Jéricho, si bien que le Fénix impérial vaut actuellement 14 Mantes.

• Change

On trouve avec aisance des bureaux de change, disséminés dans l'ensemble du Moyeu mais plus particulièrement au spatioport, dans les magasins d'alimentation, les bureaux et arrières-cours des Fouinards, ainsi qu'au cantonnement des Frères d'Armes, sous la dénomination de « **comptoirs libres** ».

Les cours sont généralement affichés, avec des différences plus ou moins accentuées comparés aux banques – mais à une différence près : les comptoirs libres n'acceptent pas les lettres de change, ce qui demeure une prérogative des Baillis et Frères d'Armes.

• Boissons

L'hospitalité de la planète Pandémonium – un reste des temps de prospérité – exige que chaque commerçant offre une boisson à sa clientèle. Cependant, les catastrophes et cataclysmes, sans avoir raison de cette coutume, ont cependant déteint sur la qualité des boissons ainsi offertes. Il convient de prendre garde à l'eau du robinet ainsi qu'aux bouteilles qui n'auront pas été décapsulées en votre présence.

Les classes les plus aisées aiment à s'installer aux balcons de leurs résidences ou en terrasse afin d'y savourer un **Spartizi**, l'alcool local de Pandémonium, à base de racines macérées de Gerfut, de sucre et d'agrumes. Un Spartizi convenablement servi se boit frais mais sans glace,

accompagné de menthe et de biscuits salés.

En fin de journée, il est courant de prendre un café, chaud ou glacé, ainsi que lors de toutes les pauses de la journée. Depuis l'occupation al-malik, il est de coutume d'ajouter du lait dans son café, ainsi que de le boire fortement sucré. Cependant, les amateurs de café, parmi les guildiens et Décados, préféreront le consommer pur, parfois additionné d'un soupçon d'alcool.

Il fut une époque où Grange était tenue en estime pour la saveur de ses jus de fruits... mais les bouleversements climatiques ont contraint les propriétaires de vergers à mettre la clé sous la porte. Néanmoins, quelques foyers et les derniers producteurs – qui s'adressent alors aux plus riches – passent commande outre-monde, à des frais exorbitants. Ainsi, il est estimé, si vous êtes originaire d'un autre système stellaire et devez répondre à une invitation, d'offrir une bouteille de jus de fruit à vos hôtes – à la manière d'un bon cru – dont les habitants de Pandémonium raffolent.

• Cuisine

Les horaires des repas sont dans l'ensemble tardifs : aux alentours de 15h pour le déjeuner, rarement avant 22h pour le dîner, aux petites heures de la nuit pour le souper. Si ces habitudes diffèrent, suivant les classes sociales, il est d'usage pour tous de prendre un petit déjeuner copieux, de ne pas s'interrompre jusqu'au soir en ne déjeunant que sur le pouce.

La cuisine du Moyeu reflète en partie les différentes périodes d'occupation, avec notamment les dominations al-malik et juandaastas. Mais, nécessité oblige, du fait des cataclysmes, des conditions de vie d'une vaste majorité d'habitants, d'une rareté de la nourriture, les préoccupations sont le plus souvent bien éloignées du choix des saveurs et imposent un certain génie culinaire pour nourrir de nombreuses bouches avec peu.

Une constante, néanmoins, pour le touriste : la nourriture du Moyeu est très relevée, très épicée, au point qu'il est parfois dur de s'acclimater à la gastronomie locale. Mais, nous le rappelons,

nécessité fait loi : les épices font transpirer et éliminent toxines comme poisons. Anecdote : les habitants en usent et abusent pour soigner les gueules de bois.

De manière générale, il convient d'apprécier les tubercules : ils sont ici l'élément de base du repas typique. La variété la plus courante est **la taltuffe**, originaire de Leminkainen, produite à l'origine par le génie génétique des Dextrite, vassaux des Décados. La taltuffe consiste en un lourd tubercule qui peut atteindre jusqu'à 10kg et ne nécessite qu'un très faible arrosage. Son cycle de croissance, particulièrement court, a permis à la population d'éviter bien souvent la disette. Malheureusement, ce légume est fade – si ce n'est repoussant – et nécessite d'être accommodé de nombreuses épices. Ainsi, il est courant de trouver de la taltuffe dans de nombreux plats, dans le pain, dans les gâteaux, comme accompagnement de viandes comme poissons en sauce.

Les viandes sont le plus souvent tirées **du meerka**, un reptile local domestiqué, ou encore **du grillotin**, un rongeur des sables particulièrement abondant. L'usage de Pandémonium est de laisser mariner la viande, longuement, afin de la laisser s'imprégner de saumure ou d'épices.

Vous trouverez ici un éventail des moyens de restauration les plus répandus du Moyeu :

- **Les pastillokz**, qui désignent à la fois le plat et le petit stand ambulant dans lequel on peut l'acheter, variété de nouilles qui constitue le repas rapide le plus répandu. Il est ici d'usage de faire des nouilles avec toutes sortes de pâtes, plus variées les unes que les autres : les nouilles les plus savoureuses restent les pâtes noires (à base de sublatt, un insecte local), les nouilles vertes (à base de mousse) et les nouilles jaunes, agrémentées de viande de rats de coque ;

- **Les cantines**, présentes dans chaque quartier, petits restaurants familiaux qui servent des repas peu onéreux, auprès d'une clientèle d'habités ;

- **Les khaldrors**, petits restaurants traditionnels qui proposent des menus complets et élaborés.



Pour conclure, rappelons qu'avec l'ouverture aux systèmes extérieurs, toute une « nouvelle cuisine » s'est développée dans les quartiers chics de Pandémonium, à base de restaurants vantant leurs menus végétariens, gastronomiques, à saveurs xéno ou encore intergalactiques.

• Budget

Ne mâchons pas nos mots : la vie au Moyeu, et ce quel que soit votre niveau de vie, est chère, voire hors de prix.

L'entassement de la population a fait grimper les prix de l'immobilier (et grandement enrichi quelques spéculateurs au passage) de façon fulgurante, certains multipliés par cinq en l'espace de quelques mois. La nourriture, fort rare pour certaines denrées, a elle aussi atteint des sommets, d'autant que seuls les hommes libres sont exemptés de rationnement. De fait, les marchés et magasins d'alimentation comptent parmi les lieux les plus surveillés du Moyeu.

Pour vous donner une idée du prix des logements, à la semaine :

Très bon marché	moins de 10 Mantes
Bon marché	moins de 20 Mantes
Prix moyens	de 30 à 50 Mantes
Plus chic	plus de 50 Mantes

De même, pour la restauration :

Très bon marché	moins de 5 Mantes
Bon marché	de 5 à 10 Mantes
Prix moyens	de 10 à 15 Mantes
Plus chic	plus de 15 Mantes

• Climat :

Deux grands types de climat ont cours au Moyeu : les climats **intérieur** et **extérieur**.

- **Le climat intérieur** : cette expression désigne le climat propre à la capitale de Pandémonium. Le plus

souvent stable, il est constamment régulé par l'Ordre Suprême des Ingénieurs. Il est à noter, du fait des différences de plus en plus radicales entre l'intérieur et l'extérieur du Moyeu, que les Ingénieurs ont dû mettre en place des dispositifs capables de filtrer les vents et les pluies toxiques. Ces capteurs géants, placés tout autour de l'enceinte à intervalles réguliers, sont aisément reconnaissables, dès l'arrivée en ville, de par leur taille, qui laissent penser à de lourdes et vastes turbines.

- **Le climat extérieur** : « instable » est le mot qui résume au mieux les choses, tant il est impossible de véritablement prévoir ce dont la journée sera faite. Il n'en demeure pas moins certains phénomènes réguliers : de violentes tempêtes qui balaient les Terres Dévastées ou des poches de gaz toxiques qui éclatent à la surface.

Nous ne pouvons que vous conseiller vivement **de ne pas quitter la ville**. Ou de le faire sous bonne escorte, avec un guide adapté.

Chapitre 2 : sécurité

• Préparatifs

Avant de partir, mieux vaut prendre et arranger quelques contacts à l'intérieur du Moyeu, ne serait-ce que prévenir la Préfecture Impériale qui, après quelques formalités d'usage, n'hésitera en aucun cas à répondre aux questions et préoccupations des voyageurs, en fournissant également des récapitulatifs des événements passés comme prévus, des conseils de sécurité, des adresses utiles en cas de nécessité.

Un séjour réussi au Moyeu implique l'observation de quelques précautions élémentaires :

1. Évitez les bas-quartiers.
2. Évitez d'exposer votre richesse, en dehors du Quartier Noble. Gardez un œil sur vos possessions.
3. Demandez votre enregistrement, avec dates de séjour, destinations, adresses, auprès de la Préfecture Impériale.

4. Ne laissez jamais votre glisseur hors de portée de vue, même le temps d'une simple halte.
5. N'acceptez jamais de boisson ou de nourriture de la part d'inconnus, hormis pour la règle d'hospitalité des commerçants (choisissez donc bien ces derniers).
6. En cas d'agression, ne foncez surtout pas tête baissée : trop souvent, vos agresseurs ne seront pas seuls et chercheront à vous rabattre. N'oubliez pas qu'ils connaissent les lieux beaucoup mieux que vous.
7. Si vous avez un problème, évitez la Garde Civile (cf. supra), prévenez les Recruteurs ou la Préfecture Impériale.

• Arnaques

Si la corruption est couramment pratiquée (c'est un euphémisme, cf. supra), et ce dans les milieux aisés comme modestes, elle reste largement devancée par la pratique de l'arnaque. Cette pratique répond avant tout à un besoin criant, pour de nombreuses personnes, de quitter la planète en espérant dérober suffisamment pour y parvenir.

Il est prudent de ne surtout pas afficher sa richesse de façon ostentatoire et de rester vigilant lors des déplacements en ville. Les salaires de misère, couramment contraints, poussent un nombre sans cesse grandissant de marchands, employés, domestiques, à entretenir une culture du gain le plus âpre, en extorquant la moindre piécette, en fixant les prix à la tête du client, en vendant des aliments périmés, en utilisant des balances faussées, en « oubliant » de rendre la monnaie, etc. La plus tragique : ceci est pratiqué sans réelle malveillance, la survie prime encore et toujours, d'autant que la plupart du temps les autorités locales ferment les yeux. Vous plaindre ne ferait que vous attirer des ennuis supplémentaires et un fort contre-temps.

• Contrefaçon

Les gens de Pandémonium sont de véritables artistes, mais d'une façon singulière : sans avoir un génie créatif particulier, ils sont (ou semblent) doués d'un sens de la copie qui touche au surnaturel. Pendant plus de trois années standard, les agents de l'Oeil Impérial ont enquêté en secret

sur un trafic d'œuvres d'art et d'artefacts annunaki. Ce trafic alimentait principalement les milieux des ecclésiastiques byzantins et des diplomates al-malik, jusqu'à l'arrestation du principal faussaire, un entrepreneur fouinard, capable de reproduire une statue annunaki dans ses moindres détails, jusqu'à imiter l'usure et la patine – pour la plus grande fierté de « l'artiste », y compris face à ses juges.

Il est donc essentiel de connaître les risques, avant d'acheter une quelconque « rareté » dans le Grand Bazar, d'autant que les lois décados prohibent avec sévérité toute exportation de contrefaçon. Mieux vaut se prémunir et faire authentifier chaque objet auprès des services d'exportation du spatioport, avant déclaration à la douane.

• Corruption

Ni plus ni moins qu'une institution, au Moyeu !

Les pots-de-vin, si impopulaires et décriés en d'autres systèmes stellaires sont ici non seulement tolérés... mais encouragés (ce, discrètement) par les autorités, qui touchent en temps voulu une part de cette manne. A l'image des arnaques, cette pratique est due aux faibles revenus. La corruption n'est que rarement poursuivie en justice, et pour cause : ce serait remettre en cause un système auquel les juges eux-mêmes collaborent !

Mais en dépit des préjugés et moqueries que peuvent avoir les voyageurs, il faut se rendre à l'évidence : la corruption, répandue dans l'économie comme dans le système administratif, permet d'éviter les lenteurs, de contourner les procédures et certaines persécutions policières, justes comme injustes. De la sorte, si jamais un membre des forces de l'ordre devait se dresser sur votre chemin, invoquant une infraction, un contrôle routinier, une vérification d'identité, un ordre de sa hiérarchie, un mandat de justice, sachez être bon joueur, ne pas hausser le ton (cela ne ferait que vous mener au poste) et mettre la main à la poche, pour vous épargner bien des ennuis.

• Forces de l'ordre

Chaque habitant vous le dira : « *moins tu croises les*

condés, moins tu te fais [censuré] ! ».

Toute victime d'un vol ou d'une agression un tant soit peu sensée ne portera pas plainte auprès de la Garde Civile, pour plusieurs raisons :

- Tout d'abord, parce que les gardes ne sont pas recrutés au sens propre du terme. Chacun d'entre eux doit acheter sa charge auprès de son officier responsable et verser une licence annuelle. D'où un manque à gagner significatif ;
- De même, les gardes sont rémunérés au rendement, suivant la gravité de l'infraction, ce qui les amène à un zèle quelque peu trop poussé. Certains ajouteront que les gardes, pour cette raison, n'hésiteront pas à provoquer eux-mêmes certains délits ;
- Enfin, le travail des gardes est soumis à un contrôle quasi-nul, ce qui signifie qu'une plainte dûment déposée n'aura qu'une suite très aléatoire, faute de vérification.

Mieux vaut donc éviter la Garde et s'adresser directement **aux Recruteurs** (plus particulièrement **aux Ashatis**) pour disposer d'un véritable professionnel pour résoudre une affaire.

Un dernier conseil : si jamais un Garde devait vous arrêter, assurez-vous bien **de ne pas lui laisser vos papiers**. Contentez-vous de les montrer, de bien les garder en main, sans quoi le garde en question les emmènera très certainement avec lui, vous forçant au versement d'une caution.

• **Pauvreté et bas-fonds**

Le Moyeu a vu, depuis plusieurs années, son taux de pauvreté augmenter de façon considérable. Si, sous la tutelle al-malik, les salaires assuraient à chacun un train de vie confortable, tout au moins décent, la raréfaction actuelle des emplois et denrées ne laisse personne indemne.

Les plus riches ont dû abandonner des pans entiers de terres autrefois prospères, certains en sont maintenant réduits à mendier leurs faveurs aux industriels, en prêtant leurs nom et statut. Les plus pauvres ont dû tout laisser derrière eux pour se réfugier et s'entasser à l'intérieur du Moyeu, dans

des conditions souvent précaires, pour ne pas dire insalubres, envahissant les bas-fonds, les espaces publics, les logements vides ou abandonnés.

Consciente de la détresse de cette population, la Garde Civile a choisi de détourner les yeux, mais ceci ne l'empêche pas de monnayer chèrement sa passivité. Ainsi, il est courant, de la part des gardes, de passer au crible les réfugiés qui se présentent aux portes de la ville, pour échanger leurs quelques objets de valeur en échange d'un taudis dans les bas quartiers.

En réaction, et suite aux nombreux raids d'esclavagistes, tout comme aux enlèvements dont on ignore encore l'origine, plusieurs mendiants des bas-quartiers se sont ralliés et réunis sous l'égide d'une guilde, payant pour cela une dîme aux Fouinards. Certains diront qu'ils apportent une forme de police dans leur quartier, d'autres qu'ils ne font qu'ajouter un niveau d'oppression supplémentaire.

Chapitre 3 : se divertir et s'informer

• **Arts et culture**

La culture de Pandémonium a longtemps été comparée à la culture al-malik d'Aylon, autant pour son aspect dit « provincial » que ses références incessantes aux choses du commerce.

Cependant, depuis la domination décados et la répression qui a suivi la Révolte des Esclaves, les traditions et la culture ont été jugées comme vecteurs des idées républicaines et sévèrement amendées, puis réprimées.

En raison de la censure décados, de nombreux artistes ont fui, d'autres ont été arrêtés, certains placés en détention, d'autres enfin ont été acculés au suicide, dans l'incapacité d'exprimer leur talent. En lieu et place, la Maison Décados a mandé l'Agence Jakovian pour réorganiser un milieu artistique jugé désormais assaini : la propagande, le culte de la personnalité, les arts sous mécénat décados s'exposent et se déclinent avec régularité, lors de manifestations culturelles. Reste que les habitants du Moyeu, déjà bien assez préoccupés par

les tracasseries de la vie (voire survie) au quotidien, ont progressivement abandonné le champ culturel au pouvoir en place.

Ce serait oublier que l'Empire, par l'intermédiaire **du Comte Alexin Li Halan**, Chevalier Errant, a pris position et propose une alternative par l'organisation d'événements indépendants (cf. également les spectacles de lanterne magique, plus loin). Un véritable bras de fer s'est engagé, à coups de subventions octroyées aux artistes et de retentissement dans les médias et potins.

• Artisanat

Au sein du Moyeu, la Ligue a envahi tout le domaine artisanal, au point qu'il ne reste pratiquement aucun maître ou ouvrier indépendant, pourtant autrefois nombreux à concevoir et fabriquer les objets traditionnels locaux. Au reste, Pandémonium a toujours été d'avantage réputée pour son artisanat et sa science agricoles... qui n'ont malheureusement plus raison d'être, aujourd'hui.

Néanmoins, sous l'impulsion de la Ligue, des bâtisseurs appartenant aux Recruteurs connaissent en ce moment une période faste, de par les reconstructions rendues nécessaires par la brève Révolte des Esclaves. Dans le camp de l'Empire comme des Décados, les industries du bâtiment sont l'objet de très nombreuses attentions, au fil des contrats signés ; il est encore trop tôt pour savoir si l'on pourra parler, oui ou non, de renouveau architectural pour Pandémonium, à cette occasion.

• Littérature

Les premières traces de littérature, sur Pandémonium, remontent jusqu'à l'époque de la colonisation, au travers de multiples récits d'exploration. Depuis les cataclysmes, les Presses Diocésaines du Moyeu ont, de fait, réimprimé une partie de ces récits, en collaboration avec les Arpenteurs des Sables, de manière à étudier et comparer les dispositions géographiques d'avant la terraformation de Gilgar et d'aujourd'hui. L'Ordre Suprême des Ingénieurs, auquel les deux partenaires hésitent encore à faire appel, à

plusieurs fois annoncé être intéressé par le projet.

Depuis la toute première colonisation et suite à la terraformation, la littérature a pris un tour plus pastoral, avec les chroniques de légendes, faits et anecdotes des campagnes.

Sous l'occupation al-malik, l'afflux de gens de lettres insuffla un renouveau littéraire, qui n'eut malheureusement pas le temps de pleinement s'épanouir, fauché par la censure décados. Depuis, de nombreux auteurs ont fui la répression ou sont passés dans la clandestinité, avec toute une littérature distribuée sous le manteau, composée de satires, pamphlets et textes comiques virulents, faisant le bonheur d'une forte minorité de gens du cru, qui ont bénéficié par le passé de l'excellent système éducatif al-malik et appris à lire en masse. Les autorités – tant décados que religieuses – ont interdit de telles publications, mais en vain, faute d'une application suffisante par les forces de l'ordre. En réaction, la Maison Décados a durci le ton et modifié le droit local, de façon à pouvoir réclamer la peine de mort pour tout auteur arrêté et jugé. Si certains membres de la noblesse se sont élevés face à cette décision, leurs revendications restent lettre morte, à ce jour.

• Musique

A l'instar de la littérature, le déclin est palpable, avec la mise au rebut de la culture al-malik. La musique, autrefois véritable art de vivre sur Pandémonium, est devenue aujourd'hui le terrain fertile de la propagande décados, avec l'emprise de l'Agence Jakovian.

Les musiciens locaux ayant pour la plupart fui ou été arrêtés (malgré plusieurs opérations, menées tant par l'Empire que la Ligue pour protéger et donner refuge à divers artistes menacés), la scène locale est désormais vouée à un seul et unique objectif : chanter les louanges de la Maison Décados. Musique, chants, opéras, concerts, bals sont donnés en l'honneur du gouverneur et de sa famille, tout ceci ayant remplacé les manifestations populaires.

Quelques concerts privés ont parfois lieu à l'ambassade hawkwood, mais ils demeurent

irréguliers et le prix limite fortement l'accès.

• Spectacles de lanterne magique

Décriés par l'Église sur certains mondes, les spectacles de lanterne magique connaissent ici un vif succès, en raison de l'absence – jusqu'ici – de contrôle décados en ce domaine. Les spectacles sont rarement mis en scène par des indépendants, la quasi-totalité des salles étant sous main-mise ou mécénat impérial (ce qui explique le retrait des Décados, même si certains redoutent un noyautage discret). Il reste que les thèmes abordés – l'héroïsme, le courage, l'espoir, la foi – semblent grandement plaire au public, en cette période de troubles, public qui espère trouver dans le modèle du Chevalier Errant un être capable de les libérer de leur quotidien sordide.

• Médias

Depuis l'arrivée au pouvoir du Marquis Enis Sharn, la presse écrite ainsi que la radio libre, qui constituaient des avancées sociales dont les al-Malik pouvaient, sans orgueil aucun, réclamer la paternité, sont contrôlées de près. Le peuple du Moyeu a su, à plusieurs reprises dans le passé, montrer son attachement à ces moyens d'information, empêchant les Décados de les supprimer purement et simplement, par crainte de rendre la population trop instable.

Ceci ne doit pas cacher le fait que les radios indépendantes ont petit à petit été remplacées par des radios dites seigneuriales ; quant à la presse écrite, les titres les plus inconvenants à l'égard du régime ont rapidement disparu, suite à des scandales mettant en cause la moralité de plusieurs membres des rédactions, ou peu après l'intervention de l'Église.

La presse extérieure, [dont le VCM](#), continue à être diffusée à un rythme régulier, mais le Marquis impose toujours son droit de censure sur les numéros à paraître. En contrepartie, il s'est engagé à participer aux frais de diffusion, avec ses deniers personnels, de façon à ce que « *le bon peuple du Moyeu se tienne informé du mieux possible* ».

Chapitre 4 : héraldique

• Le blason de la Maison Sharn

Si la Maison Sharn fait bel et bien partie de la Maison Décados, c'est pourtant son nom et non pas celui de la Mante qui est attaché au règne sur Pandémonium. De la même manière, c'est le blason sharn que l'on retrouve couramment, tant sur la livrée des agents publics et serviteurs que sur les façades des bâtiments et les plastrons des chevaliers.

Les Sharn, vassaux réputés pour leur loyauté indéfectible au Prince, furent dotés par ce dernier d'un blason déclinant les armoiries décados. On retrouve donc la Mante, avec le noir décados, mais le vert est remplacé par l'or, couleur des sharn, qui rappelle tant les origines de la famille (par l'exploitation du minerai aurifère) que sa fidélité et vertu envers la Maison Décados.

Depuis l'octroi du fief de Pandémonium, le Marquis Sharn a demandé et obtenu le droit de rajouter à son blason une étoile d'or, dans le coin supérieur droit, pour symboliser cet acquis.

• Les couleurs du Moyeu

Celles-ci, **le vert et l'argent**, sont étroitement liées aux armoiries de la Maison Gilgar et visibles par le biais de nombreux symboles attachés aux différents pouvoirs locaux. Si l'échevinage al-malik, qui les utilisait autrefois, a été dissout depuis, le Conseil de l'Agora, qui représente les hommes libres du Moyeu (mais qui reste un organe purement consultatif) les a reprises à son compte.

Autrefois, le vert représentait tant la générosité que la richesse agricole de la ville, l'argent sa prospérité. Aujourd'hui, le vert a acquis une signification plus religieuse, celle de l'espoir de voir la planète revivre, une fois purifiée par la Grâce du Pancréateur – Grâce symbolisée par la couleur argent.

• Les autres emblèmes

La présence de nombreuses factions dans la



capitale impose une sorte de ballet héraldique constant, chaque faction cherchant à affirmer son appartenance à tel groupe social, politique, religieux, d'importance. Cela ne va pas sans problèmes, lorsque deux groupes antagonistes, affichant leurs couleurs, se croisent. Jadis, la rivalité entre Décados et al-Malik suscitait les pires querelles, les plus violentes. Désormais, les conflits sont plus larvés, plus secrets, mais toujours présents.

Voici une liste des blasons locaux que vous serez à même de croiser le plus souvent :

- **Le blason de la Maison Gilgar** : trois étoiles blanches sur fond vert,
- **Le blason de l'Archevêché, encore récent** : un Portail de Saut argenté sur fond vert,
- **Le blason du Conseil de l'Agora** : une colonne d'argent sur fond vert.

Chapitre 5 : faits religieux

Sous l'occupation al-malik, la religion n'était pas véritablement implantée sur la planète et le gouverneur n'avait rien fait pour encourager une présence de l'Église. Là encore, l'arrivée décados apporta son lot de changement : de nombreuses terres ont été cédées à l'Église, dont l'aura a été grandement renforcée par le charisme du tout

premier archevêque de ce qui était devenu Pandémonium, **Monseigneur Delucep**, admiré pour ses talents d'orateurs et ses indéniables qualités de missionnaire.

De telles qualités lui permirent de gagner rapidement de nombreux cœurs et esprits meurtris par les cataclysmes ayant secoué la planète. Lorsque éclata la Révolte des Esclaves, l'archevêque fut assassiné, laissant derrière lui un archevêché encore jeune et fragile. C'est dans ce contexte que le nouvel et actuel archevêque, **Monseigneur Gavin Beck**, est parvenu à donner à l'Église une image d'espoir comme de force, ralliant à lui une grande partie de la population.

Face à l'oppression dont ont fait preuve différents meneurs de la Révolte vis-à-vis du clergé, prier, baptiser ses enfants comme honorer les fêtes religieuses est devenu un moyen, pour le peuple du Moyen, d'affirmer sa résistance, son identité, son refus de soumettre à la Révolte devenue alors incontrôlable.

A l'heure actuelle, une véritable frénésie religieuse s'est emparée du peuple : il n'est pas rare de croiser des personnes arborant une croix ou un tatouage, se rendant à confesse, y compris dans le milieu interlope du Moyeu. Dans une société en crise, l'Église et le Pancréateur apparaissant comme les seuls espoirs.