

# Gavrinis

mercredi 10 février 2010, par [Pitche](#)

**"Du Nombriil de la ville naissent des personnes de tous âges, les Noovonés.**

**Des murailles jaillit l'eau. Gavrinis est une ville née toute seule, elle n'est issue d'aucune civilisation. Elle en est une. Comment d'hommes sans parents, sans repères, peut émerger une société, des connaissances et une descendance ?"**

pourquoi, surgissent régulièrement du Nombriil, sorte d'indescriptible lueur bleutée. Ils sont de toutes sortes, nus comme un ver. Dès leur arrivée, ils sont pris en charge pour être soignés, fortifiés et éduqués afin de les habiliter à vivre au dehors, dans Gavrinis.

## Citégraphie

Je vous propose de visiter quartier par quartier la ville de Gavrinis afin d'en faire le tour. De temps en temps, je vous proposerai une petite halte pour admirer ou discuter d'une curiosité ou d'une particularité. Bien évidemment, tout ne peut être décrit ici. Je vous conseille la visite de son tout nouveau site esthétique et pratique pour la découvrir intégralement et en détails.

## Le coeur

C'est le centre de la ville de Gavrinis, à proprement parler. On y trouve le Ventre, l'endroit d'où sont sortis tous ses habitants. C'est de là que tout est issu, et cela perpétuellement. La Place Rouge est le véritable forum de la ville. De jour comme de nuit, l'activité y est intense même si elle diffère. Le jour, ce sont les marchands, les badauds qui envahissent la place pour laisser l'espace aux artistes, spectacles, variétés, etc. une fois la nuit tombée. Ces dalles rouges lui donnent son nom particulier. On y a prévu un dispositif pour y dresser un énorme chapiteau en temps de pluie.

Le parc offre l'idéal et indispensable "poumon vert" que chaque ville se doit de posséder pour détendre ses habitants. L'enchantement est de mise avec les superbes volières d'Enesy. L'Opéra magnifique offre

## Présentation

[Gavrinis](#) est une ville de rêve, d'imagination, où vous pourriez sans ennui faire déambuler vos personnages issus de jeux de rôles d'inspiration médiévale fantastique, voire teintés de Steampunk. Cette ville n'a que les limites de l'imagination de son créateur, Kereran et des multiples visiteurs qui ont y déjà contribué pour la faire devenir ce qu'elle est aujourd'hui. Et Gavrinis est une ville appelée à croître sans cesse, au fur et à mesure des contributions d'internautes, entre autres.

Je vous invite à la découvrir, à l'apprécier, à y vivre de passionnantes aventures. Les possibilités de scénarios sont innombrables mais aucune n'est développée en terme de règles ou de synopsis. Et même, pourquoi pas, pris de passion, vous contribuerez à sa grandeur, en apportant au sens premier du terme votre pierre à l'édifice !

## Au commencement

Comme sortant du ventre de la mère, les Noovonés naissent également du Ventre. Cet imposant et superbe dôme de pierre situé dans le quartier du Coeur est le véritable centre de tout Gavrinis. Les Noovonés, habitants de Gavrinis, sans qu'on sache

à ses spectateurs une sonorité pure et cristalline et une vision splendide. La fresque du fronton central fait la fierté de la bourgeoisie contre les "obscénités" du petit théâtre.

Le Petit théâtre, parlons-en justement, est le lieu où sont jouées de petites pièces et comédies populaires et comiques, parfois satiriques destinées au plus grand nombre. C'est-à-dire ceux qui n'ont pas les moyens de se payer un fauteuil ou de se réserver une loge au sein du prestigieux Opéra magnifique. Pour finir, citons le Consortium financier où tout se vend, s'achète, se négocie, se contracte, s'échange, se fixe, etc. Le libéralisme triomphant est de mise ici : on y discute politique des prix et commerciales.

## Les cîmes

Véritable quartier de la bourgeoisie, sphère de la "haute", le quartier est huppé et on n'y tolère aucun désordre quel qu'il soit. Il accueille le Palais Oligarchique et son parc privé. C'est le bâtiment du gouvernement de Gavrinis. L'Assemblée Communale y décide des lois exécutées par le Conseil des Sept.

Chaque membre du Conseil possède un portefeuille ministériel particulier qu'il se doit d'administrer. Actuellement, il y a autant de membres que de quartiers à Gavrinis plus un membre pour l'Extérieur. Les postes incluent par exemple : le Coffre, l'Usine, le Cadenas, l'Apothicaire... Ce même Conseil a seul accès au Lac Godec, réservoir ceinturé et protégé d'eau potable. Des moulins à eau régulent la distribution en eau potable via tout un réseau de canalisations.

On y trouve aussi le Complexe administratif, surnommé la "machine à paperasse", où tout est catalogué, fiché, répertorié, noté, etc. Le CV de chaque Noovoné y est complété au fur et à mesure de son existence sans être diffusé : respect de la vie privée. C'est aussi ici que les Ubarchitectes ont établi leurs bureaux. La caste des Ubarchitectes (contraction "d'architecte" et "d'urbaniste") doit son importance à l'aménagement de Gavrinis en une

ville. Elle participa aussi à l'assainissement sanitaire de la ville. Elle entreprit la construction du pont-suspensif, du Ventre, etc.

La Frange est le quartier blinquant, doré, extravagant, démonstratif, tape-à-l'oeil des bourgeois rivalisant d'astuce et d'argent pour obtenir la façade la plus "exubérante". La Ruche est, quant à elle, un quartier de tours habitées par la mondanité, les dandys, les nouveaux riches, les orfèvres, les couturiers. Les bâtiments sont tous entassés. L'accès est surveillé par une milice privée qui ne laisse entrer que ceux qui ont le sou.

La Manuscrothèque oligarchique est une sorte de grande bibliothèque où sont entassés savoirs, connaissances, livres, manuscrits, arrêtés oligarchiques, comptes rendus secret défense, traités, parchemins interdits portant sur la Fantaisie, etc. Le sous-sol est réservé à tous les écrits "sensibles".

## L'inspiration

C'est le quartier artisanal de Gavrinis. La Station de Traitement et de Distribution des Eaux (STDE) jouxte le Lac Godec. On y emploie quantité de main d'oeuvre et son importance est capitale comme vous pouvez vous en douter.

Sous les ordres du Conseil, la Milice Oligarchique assure l'ordre et la police au sein de la cité, ce sont des gens d'armes recrutés parmi les hommes du peuple. La Tour carrée est la prison humide et peu hospitalière de Gavrinis. Baignant dans une pénombre quasi perpétuelle, les prisonniers croupissent dans leurs geôles à l'épreuve de toutes les attaques fantaisistes (traduisez : magiques). Seul un puit de lumière percé en son sommet assure une faible clarté. L'alliage insensible à la Fantaisie permet aussi la création de la diligence fantaisiste qui transporte le minerai magique sans qu'il n'interfère avec l'environnement proche lors d'une "marée fantaisiste". Celle-ci peut, par exemple, au beau milieu d'un ancien champ de bataille faire surgir de terre, une armée de morts-vivants... vous laissant imaginer les "tracas"

occasionnés

L'auberge de l'Ailé Flamboyant et le Restaumate sont deux lieux des plus originaux. Le premier est hanté par un spectre et on est servi par un automate dans le deuxième.

## L'étoile

Ce quartier résidentiel doit son nom à l'imposante et surprenante tour éponyme qui y trône. Celle-ci abrite la troupe de la milice et un vieux savant fou nommé Abzar. Mais le plus surprenant est cette lumière qui brille en son sommet, d'une façon claire et régulière comme une ampoule électrique. D'ailleurs, entre-nous, c'est bien d'électricité qu'il s'agit, mon cher Edison.

Ce quartier abrite aussi la mystérieuse et terrifiante Terre rase. Ce quartier résidentiel a jadis été rayé de la carte dans une explosion des plus étranges. Aucun cadavre n'a été retrouvé... certains racontent avoir croisé des ombres floues, translucides courant partout, terrifiées, avant de s'évanouir dans la nature sous leur propres yeux !

L'une des tavernes les plus réputées s'y trouve : "Béhémoth de Valombre". Sa porte est gardée sévèrement par deux golems jumeaux qui permettent ou non son entrée. Personne ne sait quel critère préfigure à cet accueil. Toujours est-il qu'on raconte que ceux qui peuvent y pénétrer sont appelés à un avenir hors du commun ou sont des êtres d'exception... des propos dont peuvent s'enorgueillir ceux qui boivent un choppe à l'intérieur !

On trouve deux murs célèbres : celui du Taureau et du Serpent.

Sous les remparts du premier se déroule la Féria Noire, corrida illégale, dont n'est déclaré vainqueur que celui qui survit près d'une heure en compagnie d'une monstrueuse bête féroce.

Le second est le lieu d'un commerce d'herbes, remèdes, médecines à base entre autres de venin

de serpent. C'est aussi le siège de cette odieuse Communauté, une guilde d'assassins perpétrant leurs horribles méfaits seulement à l'aide de poisons virulents.

La haute-classe achète les pires poisons pour s'esclaffer, s'enthousiasmer, glousser sur les reflets, couleurs, éclats de ces fioles de mort.

## Les infortunés

Quartier pauvre et peuplé. Les "bars à rats" y foisonnent, ce rongeur étant la principale nourriture de ses habitants. Mais les apparences sont souvent trompeuses : en effet, il règne ici une fébrile activité économique et des grandes oeuvres sociales y sont menées.

Ainsi par exemple, un personnage qui se fait nommer le Petit Roy dans les faubourgs extérieurs a participé à relever le niveau de vie et de confort des malheureux qui y vivaient. Il en est grandement admiré et apprécié. Il a fait construire illégalement des abris pour les plus pauvres et a organisé un marché parallèle où l'on peut trouver des produits de première nécessité moins chers. La Milice n'intervient pas ; ce "contrevenant" étant trop populaire, elle risquerait de nourrir une certaine grogne et de voir poindre un mouvement contestataire envers le pouvoir en place, l'Oligarchie.

La Place des Pendeurs est l'endroit où jadis on a pendu à tour de bras, à tort et à travers, dans des périodes troublées et anarchiques. Actuellement, c'est la place du quartier où se tient quotidiennement un marché aux poissons. Les Salons de la Dame sont une enfilade de maisons aux murs percés où l'on peut s'adonner aux plaisirs éphémères de l'opium et de l'alcool et passer d'agréables moments en charmante compagnie. La Dame, toujours masquée, est la patronne mystérieuse et extravagante de cet établissement.

Finissons ce tour d'horizon par le Village des Quatre Mers, vaste et beau projet pétri de bons sentiments qui tourna bien vite court. On voulait offrir aux

marins un gîte pour dormir et en à peine deux mois, ils s'approprièrent le quartier pour une faire une zone de non-droit.

## Le complexe portuaire

Précisons d'abord que le port de Gavrinis est tout à fait artificiel. Aucun côté ou rivage ne borde la cité, seul un canal tout récemment achevé permet d'accéder à la mer via la cité portuaire de Pennister.

Le port abrite bon nombre d'entrepôts. Le Grantrepôt a été construit par l'Oligarchie. Celle-ci y gère une location d'emplacements destinés au stockage de diverses choses et marchandises.

"Une maison de trois étages, plutôt cossue, recouverte de bois peint en blanc et bleu, prend place au beau milieu du Grantrepôt et sert de Capitainerie. Divers cordages sont attachés à son petit clocher et permettent de faire transiter les informations à travers tout le complexe, et ressemble, vu de haut, à une gigantesque toile d'araignée.". Cette demeure familiale et ancestrale échappa à la démolition grâce à une dérogation spéciale si complexe qu'aucun ubarchitecte n'a pu la contester.

Chef-d'oeuvre métallique de l'ingénierie des ubarchitectes, le Pont-Suspensif permet de passer d'une rive à l'autre tout en se trouvant, une fois levé, "suspendu" dans les airs pour laisser le libre passage aux bateaux.

## Un petit mot sur la fantaisie

La Fantaisie, ou magie comme on la nomme généralement, est un sujet interdit au sein de Gavrinis.

En effet, actuellement, sans que plus personne ne sache pourquoi, toute trace de cette période a été effacée. On ne peut plus pratiquer de Fantaisie ou abriter de Fantaisistes au cœur de la cité. Un décret affiché sous le nez des Portiers le rappelle à toutes et tous.

Pour en expliquer la raison, il nous faut conter cet épisode. Le Roi Rereï Trussac dut s'absenter près d'un an pour guerroyer. Pendant ce temps, l'amie du Roi, la Fantaisiste Aline Mosakh réussit grâce aux recherches fantaisistes menées en son laboratoire à redonner la mémoire aux Noovonés, lesquels arrivent en fait complètement amnésiques du Nombriil.

Guéris de leur amnésie, de nombreux Noovonés quittèrent la ville et Gavrinis se vidait crucialement de ses habitants. Le Roi Rereï ordonna aux Fantaisistes de quitter à tout jamais la ville. Aline Mosakh partit avec ses partisans fonder Harbon et son Université Fantaisiste... Un traité d'entraide et de non-agression fut conclu contre un effacement de la mémoire de toutes personnes, le tout par un sort inverse et en prenant soin de détruire le sort original.

## Tour d'horizon

Voici les principales villes et lieux aux alentours de Gavrinis.

Harbon la "Fantaisiste" est une ville labyrinthique construite sur plusieurs îlots. On peut s'y perdre facilement. La concentration de magie y est telle que des "marées fantaisistes" s'y produisent fréquemment. Ceci donne vie aux fresques murales, à des animaux fantastiques ou même à des personnages célèbres décédés.

Pennester, une ville construite à flanc de falaises face à la mer. Il s'y est développé une forte industrie et intense activité portuaire. Elle est reliée à Gavrinis par un canal. Le besoin de main d'oeuvre pour ce carrefour maritime et ses chantiers maritimes est immense. La masse laborieuse du jour finit le plus souvent la nuit ivre. Les pluies fréquentes balaient la crasse, la rouille, les déchets qui s'entassaient dans les rues et ruelles.

Camédée est le grenier à blé de l'Oligarchie. Des superficies immenses sont consacrées aux cultures et à l'élevage. Il y vit une population tranquille, attachée à son lopin de terre, à sa campagne chérie

et un brin hostile, voire raciste, envers les étrangers.

Le Gouffre de Morlan en son coeur ou à ciel ouvert est parsemé de mines et de carrières. Vu l'altitude, l'air y est raréfié. Le travail y est rude et difficile. Les criminels récidivistes y purgent leur peine.

"Toutes ces cités ont donc des personnalités très

distinctes. Mais leur trop grande spécialisation n'est-elle pas néfaste à terme ? Aucune n'est en effet en mesure de s'autogérer, et je crains que cela puisse être néfaste à terme. Les risques de catastrophes naturelles ou de conflit ne sont pas inexistants, et la chute d'une de ces villes pourrait déstabiliser l'ensemble de la région..."