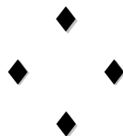
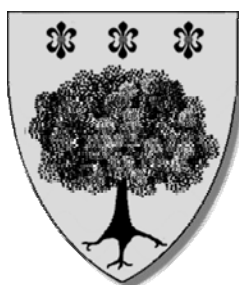


LORGOL
PHARE DU SOLEIL COUCHANT
JOYAU DES MERS DE L'OUEST
CAPITALE D'URGUEMAND
FAMEUSE À TRAVERS LES ROYAUMES ET LES ÂGES
CITÉ MERVEILLEUSE ET ENCHANTÉE
TROIS FOIS BÉNIE DES MUSES





◆ ◆

HISTOIRE DE LORGOL

◆ ◆

Les Origines

Après la création de l'Harmonde, les Muses parcouraient leur œuvre. Elles s'arrêtaient parfois pour en contempler longuement la beauté, sans souci du temps qui passe. Ainsi fit Cysèle. Au sommet d'une falaise, dominant les parois torturées pas les flots, elle s'extasia devant la lutte acharnée des brisants contre le roc. La pluie elle-même achevait de façonner le paysage brisé entre herbes sauvages et granit. Au-delà de cet endroit, vers l'ouest, la terre se déployait en une presqu'île gigantesque, parsemée de collines, de forêts et de marais. À l'est, le continent s'étendait à perte de vue. Le sud n'offrait au regard que l'immensité de la mer Scintillante où luisait le soleil à travers la pluie.

Désireuse de rendre ce lieu éternel, Cysèle chargea deux Excellences de le protéger, mais aussi de le magnifier en renforçant les éléments qui s'affrontaient. Ainsi, une Tarasque déchaîna les courants marins contre la falaise, des vagues gigantesques frappèrent le mur de pierre dans des explosions d'écume tonitrueuses. Face à elle, un Titan fusionna avec la terre et le roc. La créature donna ainsi sa force et son immortalité à ce rempart rocheux et aux collines qui le surmontaient.

Les pouvoirs du Titan modifièrent aussi profondément la nature du lieu. La végétation s'épanouit et de nombreux animaux vinrent y trouver refuge. Sublimé par les Excellences et la présence prolongée de Cysèle, ce lieu devint une Perfection, l'un de ces endroits merveilleux où s'exprime la puissance de l'Harmonie.

Les temps passèrent, la Perfection demeura et les éléments déchaînés continuèrent de lutter sous les auspices des deux Excellences. Un jour pourtant, le Titan fut déconcentré par un phénomène nouveau. Un rire cristallin se propagea sur tout l'Harmonde. Un rire si intense qu'il marqua profondément le Titan, lui qui ne connaissait que le grondement de l'eau, le beau silence des fleurs et des arbres ainsi que les murmures de la faune. Plus encore, le Titan sentit que, d'une façon ou d'une autre, l'Harmonde lui-même avait répondu à la force de ce rire. Alors il partit en quête de la créature capable d'un tel enchantement, délaissant sans même y penser la Perfection qu'il était chargé de garder.

Loin au nord de l'Harmonde, il découvrit la source du rire... et alors qu'il progressait il sentit le froid intense pénétrer dans ses chairs rocheuses et modifier même tout son être. Cela ne ralentit pas le Titan qui rencontra enfin la créature qu'il recherchait si avidement : la Froide Dame qui venait de donner naissance au peuple nain. Les deux être se parlèrent, se découvrirent mutuellement et le Titan proposa à la Dame de l'Hiver de veiller sur ses enfants comme il veillait sur les fleurs et les bêtes qu'il accueillait sur son dos. Cette dernière refusa, souhaitant que ses enfants découvrent seuls l'Harmonde, sans la tutelle des Muses. Ils porteraient ainsi un regard neuf sur chaque chose qui aiderait la Dame dans sa quête du savoir.

Déçu, le Titan s'en retourna à sa Perfection. Malheureusement, le temps avait joué. Les forces de la Tarasque, sans rien pour les contrer, avaient rapidement affaibli la falaise qui soutenait la Perfection. Alors le Titan reprit sa position dans la roche et consolida la terre. Son être avait



changé pourtant, au contact de la Froide Dame. La pluie qui le touchait se changeait en cristaux de glace, les vents qui léchaient son corps devenaient plus froid que les grands fonds marins. La plupart des animaux désertèrent le lieu, sauf ceux qui parvenaient à résister au froid. Il en fut de même pour la végétation qui se transforma. Enfin, le froid eut raison de la conscience du Titan : il s'endormit profondément alors que dans son corps, son fluide vital, gelé, s'était ralenti à outrance.



Le Norkleggsмур

Lorsque le Grand Exode des nains, partis des monts Eiglophiens, les dissémina sur tout l'Harmonde, trois caravanes parvinrent sur la presqu'île faite de collines aux crêtes escarpées, de roches saillantes, de falaises découpant la mer. Leur nouveau foyer était sans cesse battu par un vent froid et pluvieux, alors les nains décidèrent d'appeler cet endroit *Rokkjholn* – Rochebruine.

Afin de protéger leur nouveau territoire, les nains s'attelèrent à construire une forteresse imprenable. Et ils découvrirent la Perfection... Alors les Skalderiggs et les Konteclers utilisèrent leurs arts pour élever un monument à la gloire de l'Harmonie et pour asseoir la domination de la Froide Dame. Ce fut pour les nains de *Rokkjholn* l'expression la plus pure de leur Quête des Formes. Les deux familles étaient ainsi parvenues à bâtir une forteresse pour protéger leur terre et honorer l'Harmonie : ce fut le *Norkleggsмур* – le Haut Mont. Leur œuvre était une montagne artificielle de quatre-vingt toises naines de haut qui s'élevait au-dessus d'une falaise surplombant la mer Échancrée d'une hauteur de plus de vingt toises. La pureté des lignes de l'Harmonie était un enchantement pour les Skalderiggs. Le rôle du Haut Mont était de protéger *Rokkjholn* contre toute agression. En ces temps, les mers n'étaient pas encore dominées, ni par les hommes, ni par les saisonins. Tout intrus devait donc nécessairement passer en vue de la forteresse. Lors de la construction, les Skalderiggs et les Konteclers, par le truchement du Jugement de la Ligne, découvrirent le corps ensommeillé et enseveli du Titan. Ils parvinrent néanmoins à nouer un contact avec l'Excellence et reçurent sa bénédiction. Le Titan s'éveilla, ravi de retrouver ces chétives créatures dont il avait assisté à la naissance.

L'une des trois caravanes s'installa définitivement dans le *Norkleggsмур*, les deux autres fondèrent leurs propres clans, celui des *Rotsholniggs* et celui des *Hojlheliggs*. Les nains bâtirent leurs demeures et les cercles hivernins. Ensuite, ils exploitèrent les richesses du sol pour leurs œuvres et leur pitance.

Ainsi les forces de l'Hiver s'installèrent-elles durablement en ces terres.



La guerre des Décans

Vint un jour où les tensions entre les saisonins amenèrent la guerre. Même *Rokkjholn* ne fut pas épargnée. Au nord de la presqu'île s'étendait de vastes marécages où séjournèrent des drakoniens et l'un de leurs Pères, un dragon. Ils s'abattirent un beau jour sur les terres des *Hojlheliggs* pour raser leurs demeures. Alors le clan demanda l'aide du *Norkleggsмур*, mais ses nains devaient eux-mêmes mobiliser toutes leurs forces pour briser le siège qu'une légion de l'Été avait entrepris. Restait celui des *Rotsholniggs*, mais ses membres avaient tourné toute leur attention sur l'étude des profondeurs... en quête des Abysses.



Au *Norkleggsmurr*, la situation n'était guère plus enviable. Dans certains recoins des Mille Tours, il est encore possible, pour celui qui comprend le *niggenknir*, de lire les exploits des nains du Haut Mont. Les batailles contre les drakoniens, les ogres puis les minotaures. La mort épique du roi du clan, Kharuz VI Odastrian et de son fils, Kharuz VII. Ce fut le chant funèbre du *Norkleggsmurr*. Les nains étaient sans espoir, leur forteresse encerclée et leurs greniers vides. Ils auraient sans doute été massacrés sans l'intervention d'une troupe d'humains. Oui, des humains avancèrent sur les ogres avec leurs fanions et leurs cuirasses rutilantes. Aussi les nains purent-ils survivre... grâce à l'Empire d'Albandisse.

Évidemment, les humains cherchaient en réalité à prendre possession du Haut Mont. Après une ultime bataille perdue d'avance, les nains durent se soumettre. La plupart choisit de fuir, mais refusa cependant de rejoindre les frères *Rotsholniggs* qui avaient trahi. Certains décidèrent effectivement de rester sur le Haut Mont, en compagnie des humains. Ceux-là étaient les descendants des bâtisseurs *Skalderiggs* et *Konteclers* du *Norkleggsmurr*. La Guerre des Décans finie, Janus ne les condamna pas, car ils n'avaient jamais tourné le dos à l'Harmonde pour les Abysses. Ils firent partie de la confrérie des nains libres. Malgré tout, ils restèrent vivre au-dessus de leur forteresse déchuée.



La chute du Haut Mont

Salutations, impérieux Tragédjarque.

Selon votre didascalie, la huitième cohorte matassine a pris possession des terres autour du Haut Mont. Les nains y vivent cloîtrés, totalement coupés des autres écrins. Il nous sera aisé d'investir la scène alors que nous avons si facilement chassé les hordes d'ogres et de minotaures.

Déjà, nos matassins insufflent la Fatalité dans le cœur du peuple du Haut Mont. Leurs chants de mort, leurs danses guerrières et leurs tirades moqueuses ont tracé un sillon dans l'âme de certains qui envisagent la reddition. Les nains n'ont pas compris que la farce avait déjà commencé, ils se contentent de fourbir leurs lames pathétiques alors que nous avons déjà vaincu.

Ayant réussi à convaincre certains d'entre eux de lever le rideau, nous entrerons sans effort dans la scène. Le reste ne sera qu'un agon douloureux pour ceux qui voudront se dresser contre leur fatalité.

Croyez-moi, dans un hémistiche la pièce sera jouée. Le Haut Mont sera nôtre. En l'honneur de votre tragique talent, je vous mande trois de mes matassins qui vous feront une représentation autrement plus parlante et divertissante que cette courte exposition.

En espérant que vous y prendrez plaisir.

Votre dévoué Opsitrope,

Choryphée de la huitième cohorte matassine.

Vélin conservé à la bibliothèque palatine de Ranne.

Le texte est rédigé dans un armgarde archaïque et orné d'un sceau inconnu des maîtres sigillographes.



En ce 35^e jour de Chauffe-brise, nous avons été vaincus. Les matassins ont pillé le Norkleggsmurr. C'est par la trahison dont nous sommes coutumiers qu'ils ont pu entrer dans nos demeures et massacrer notre peuple. Nos guerriers n'ont pas eu le choix. Les armes antiques des guerres saisonnières ont dû être réactivées. Huile bouillante, graviers, poisse et sang se sont déversés dans les allées. Pièges et blocs de pierre ont obstrué les galeries, divisant les garnisons ennemies. Cela n'a pas suffi.

Quelle perte ! Le Norkleggsmurr est dévasté. Son plan harmonieux, fruit du talent des anciens Konteclers n'est plus qu'un souvenir. Tant de nos galeries ne sont plus accessibles ! Dans les derniers instants, nous avons dû nous regrouper au sommet du Mont. Notre dwinkænigg est mort, ainsi que la plupart des membres du Conseil, cernés par les soldats humains dans la halle de Kharuz. Nos troupes aussi ont été massacrés et servent désormais de pitance aux matassins.

Nos exploits, eux, resteront gravés dans la pierre des gravats du Norkleggsmurr.

Je suis là, au sommet du Mont. Je me penche sur le gouffre sinistré de notre demeure. La mort de notre Clan est consommée. Exilés de la terre, nous devons construire des bâtisses qui s'élèvent du sol. Certains ont décidé de partir, ils refusent de vivre parmi les humains. Je ne renierai pas mon héritage. Moi et les miens resterons toujours Ceux-du-Mont, les Norkleggins.

Janrik Norkleggins, fondateur mythique des Montcombe.

Stèle conservée dans la halle du Kernkænurr, au Pilier.



La fondation d'Urguemand

Après avoir reçu la couronne des mains de son père, Urguemand retourna dans ses terres, lesquelles s'étendaient sur l'Ouest de l'Armgarde. Il leva son armée en prévision d'une attaque de Janren, ce qui advint effectivement et la guerre commença. Parmi les barons les plus fidèles d'Urguemand se trouvait Aimflède de Lorgol. Ce dernier exerçait une grande influence sur l'empereur autoproclamé. Malheureusement, il était un Félon. Ses conseils amenèrent Urguemand à assassiner Neuvène. Cet acte honni, loin de renforcer le pouvoir du prince puîné, sema le doute et la confusion dans le cœur de ses liges. À tel point que lorsque Janren prit une nouvelle fois la tête de son armée et s'afficha en champion des traditions chevaleresques armgarites face au fourbe Urguemand, un grand nombre des seigneurs de l'Ouest se rallia à son blason. Rapidement, Urguemand se retrouva isolé à l'extrême ouest de l'empire, seuls les barons des alentours lui restant fidèles. Lorgol servit alors de trône au prince... qui sombra encore plus facilement dans la folie sous l'effet perfide d'Aimflède.

La situation semblait désespérée, Urguemand ne sortait plus de son mutisme. Alors Aimflède de Lorgol réunit les derniers barons fidèles au prince et parvint à les exalter assez pour mener une contre-offensive. Au bout de quelques années, Janren fut chassé des terres appartenant à Urguemand. Entre-temps, ce dernier s'étant suicidé, son nouveau royaume se retrouvait sans souverain. Aimflède de Lorgol essaya vainement de s'imposer. Le baron d'Émelgance fut le



premier à se déclarer suzerain sur ses terres, refusant toute allégeance. Les autres barons optèrent pour la même position très rapidement. Et les guerres de territoire succédèrent aux Fratricides.



Aimflède de Lorgol, Premier Baron

Chevalier émérite, habile conseiller et grand meneur d'hommes, Aimflède de Lorgol a laissé sa marque sur la ville. À côté des trois saints Fondateurs, un petit culte lui est rendu, notamment par tous les nostalgiques d'une Lorgol forte et régnant sans partage sur tout le royaume. Pourtant, saint Aimflède était un Félon de la pire espèce dont les intrigues provoquèrent l'assassinat de Neuvêne – et ainsi sa sanctification par les Liturges –, la folie d'Urguemand et une guerre de succession qui s'étendit sur plusieurs décennies.

Comme ceux qui vivent par l'épée doivent mourir par l'épée, ainsi en advint-il d'Aimflède. Le baron de Lorgol utilisa son charisme pour réunir de nombreux chevaliers du Bouclier et mena ainsi une expédition contre les Liturges afin de contrôler totalement les côtes occidentales de la mer des Tristes. Les deux armées s'affrontèrent. Au centre de la mêlée, le premier des Premiers Liturges et le premier des Premiers Barons se rencontrèrent. Salicien de Ventgarde répondait coup pour coup à Aimflède. Tant et si bien qu'autour des deux chevaliers, le silence se fit et les combats cessèrent. La victoire ne dépendait plus que de ces deux hommes. Enfin, l'armure immaculée du Premier Liturge fut recouverte de sang. Aimflède de Lorgol tomba à terre. Alors, sans un mot, l'armée urgumande se retira et emporta avec elle le cadavre du Premier Baron.

Aimflède de Lorgol fut enterré sur les bords de la mer des Tristes, ses chevaliers ne rapportèrent que son heaume couronné et son épée. Le destin d'Urguemand était scellé : avec Aimflède était mort tout espoir de voir un jour un roi régner sur ces terres, les barons resteraient suzerains en leur fief.



La guerre de Rochronde

Le décès d'Aimflède amena à la tête de Lorgol un baron sans charisme. L'un de ses vassaux en profita. Arédric de Rochronde était un chevalier renommé qui avait tantôt lutté aux côtés d'Urguemand, tantôt aux côtés d'Aimflède. Lorsque le nouveau baron de Lorgol hérita de son père, Arédric leva son ban et déclara la presque île de Rochronde indépendante. Il fit forger sa propre couronne de baron. Le fils d'Aimflède ne parvint jamais à écraser la rébellion de son vassal félon. La baronnie de Lorgol, assaillie au nord comme au sud par les barons d'Émelgance et de Sénescendre vit ainsi son territoire se réduire comme une peau de chagrin. Seules ses murailles imprenables – fruit du travail de l'Équerre – l'empêchèrent de tomber dans l'escarcelle du baron d'Émelgance.



La Grande Croisade

Les guerres de succession durèrent de nombreuses décennies avant que l'unité urgumande ne soit scellée à nouveau – dans le sang des Liturges. Orle d'Émelgance fut élu « premier parmi ses pairs » et organisa l'alliance des baronnies pour répondre aux croisades liturges et aux invasions janréniennes.



Il mena son armée de victoire en victoire, jusqu'à ce que les Liturges, galvanisés, provoquent ce qui devait rester dans les annales comme la « guerre des martyres ». Tous, hommes et femmes, enfants et vieillards, prirent les armes et affrontèrent les chevaliers urguemands. Durant la plus formidable bataille que devait connaître l'histoire des deux royaumes, ils parvinrent à submerger l'ennemi par leur nombre et leur ténacité, faisant fi des lourdes pertes qu'ils subissaient. Lorsque Orle d'Émelgance fut terrassé, les barons décidèrent de battre retraite.

Malgré cette défaite, Orle resta gravé dans les mémoires comme un grand chef militaire. La tradition des Premiers Barons perdura à travers les siècles. Urguemand venait de trouver un équilibre malgré ses divisions. Le territoire de Lorgol resta alors stable, en dépit des vues d'Émelgance et de Rochronde, jusqu'à la Grande Croisade.



Rochronde & Lorgol

En 1255, les Liturges fondirent sur le sol urguemand par la mer Échancrée. Rochronde était la seule baronnie côtière qui n'était pas entièrement protégée par de hautes falaises. Les croisés débarquèrent par le nord de la presqu'île, entièrement constitué de marécages. Ils établirent ainsi une première tête de pont qui devait, en rejoignant les armées envahissant le nord d'Urguemand, prendre totalement le contrôle du royaume. Heureusement pour les barons, le plan échoua. Les baronnies du Bouclier tinrent bon et empêchèrent la chevalerie croisée de passer. À l'ouest, Lorgol devint le dernier rempart avant que les Liturges ne se déversent sur Émelgance, Boicérule et Sènescendre. Aussi les trois baronnies apportèrent-elles un grand soutien au baron de Lorgol, lequel jouissait déjà des forces armées rochrondaises qui avaient survécu au premier assaut.

Les baronnies de la Vieille Garde parvinrent ainsi, après deux années de combats sanglants, à briser le siège de Lorgol. Leurs armées épuisées ne purent cependant pas libérer la baronnie de Rochronde, qui devait rester aux mains des Liturges pendant un peu plus d'un siècle.



Le consultat d'Émelgance

Trente ans plus tard, le baron Trislame de Lorgol mena campagne pour libérer Rochronde. Ce fut une tragédie. Et pour cause. Subtils, les Liturges n'avaient point supprimé la baronnie de Rochronde pour l'annexer entièrement. Ils avaient simplement placé au pouvoir une branche de la famille baronniale qui accepta de se convertir. Le baron liturgique de Rochronde était de plus « secondé » par l'Exarque d'Adelguène – qui faisait office de gouverneur des lieux saints et colonies liturges. Lorsque Trislame de Lorgol – accompagné de la branche aînée et fidèle des Rochronde et de troupes venues d'Émelgance – entreprit la reconquête, les Liturges surent persuader leurs ouailles que le baron de Lorgol ne cherchait qu'à annexer leurs terres en son nom propre. Le baron Trislame décéda durant la dernière bataille, laissant Lorgol sans héritier.

Rapidement, les querelles de succession firent rage. Les vassaux du baron en plus de s'affronter, devaient aussi s'opposer aux prétentions des Rochronde exilés et de la lointaine baronnie de Farence, laquelle prétextait sa parenté directe avec la famille fondatrice de Lorgol, les Faërens. Excédée, la population se révolta et réclama la protection du baron d'Émelgance. Celui-ci ne se fit pas prier. Ménageant les susceptibilités, il n'annexa pas Lorgol, mais nomma l'un de ses fils « chevalier consul des granbourg et faubourgs de



Lorgol ». Sans même que la population ne s'en rende compte, la cité venait de perdre son statut baronnie. Émelgance, elle, put ajouter une couronne à son blason...

La branche aînée et exilée des Rochronde reçut en fief citadin les Bas Quartiers de la Taupinière et de la Bourbe. Cadeau empoisonné s'il en était puisque ceux-ci, totalement aux mains de la Maraude, ne s'affranchirent jamais de la *tenure* – taxe foncière que prélèvent les nobles sur les citadins. Qui plus est, la Bourbe vécut rapidement des temps difficiles alors que sa population augmentait du fait des réfugiés rochroindais. En quelques années, ce quartier devint le plus misérable de la ville. Le régiment du chevalier consul devait sans cesse intervenir, discréditant ainsi les Rochronde aux yeux des lorgolais. Étrangement, alors que les Liturges menaçaient sans cesse Lorgol, les remparts attenants à la Bourbe ne bénéficièrent d'aucun entretien de la part du chevalier consul. Celui-ci arguait que les travaux étaient du ressort des Rochronde.



La Charte d'Indépendance

En 1382, les Liturges lancèrent une quatrième croisade. Utilisant encore la baronnie de Rochronde comme tête de pont, les croisés n'eurent cependant même pas le temps de parvenir jusqu'à Lorgol. Les troupes d'Émelgance et de Boicérule les refoulèrent rapidement, aidées par des chevaliers de Rochronde qui renièrent leur baron fantôme. En moins d'une année, les Liturges perdirent tout ce qu'ils avaient mis un siècle à bâtir. La baronnie de Rochronde revint à Urguemand, après le massacre de la branche félonne.

Gardant rancune à Émelgance pour le siècle d'humiliations qu'elle avait dû subir, la branche exilée reprit le pouvoir à Rochronde et organisa la chute du pouvoir consulaire. Elle réussit à s'allier à la noblesse citadine ainsi qu'à récolter les dons intéressés des grands bourgeois de la ville. Les soldats du chevalier consul furent massacrés et lui-même renvoyé, seul, dans sa baronnie. Les Rochronde espéraient sans doute annexer Lorgol. Ils durent vite déchanter. Grisés par leur alliance nouvelle, nobles et grands bourgeois déclarèrent l'indépendance de leur ville en prenant modèle sur Ronde-Cité.

Rochronde pensa bien un moment envahir la cité, mais les lourds vaisseaux de guerre ronds qui patrouillaient au large de ses côtes l'en dissuadèrent : Lorgol seule possédait désormais une flotte capable de repousser la Sainte Armée. Aussi le baron Griveil, « la Plume », ratifia-t-il la Charte établie collégialement par les nobles, les maîtres artisans et les négociants de Lorgol.



◆ ◆

DESCRIPTION DE LORGOL

◆ ◆

Lorgol est un vaste port placé sur un plateau incliné, cerné au nord par un mont et au sud par la mer. De façon générale, on peut distinguer quatre parties (les Mille Tours, le Port, les Bas Quartiers, les Hauts Quartiers).

◆ ◆

Les Mille Tours

Sur le mont se trouvent les Mille Tours, assemblage chaotique d'un nombre incalculable de tours, de tailles variables. Elles sont exclusivement réservées aux Mages. Depuis une cinquantaine d'années, le mont est de plus recouvert par le Ténarbre, un arbre gigantesque dont les branches et les racines passent au travers des habitations et paralysent les êtres qu'elles touchent. Les habitants du quartier des Mille Tours doivent donc composer avec cet agresseur. De plus, par sa nature, le Ténarbre plonge le mont dans une obscurité permanente. Le jour semble être un crépuscule perpétuel et la nuit elle-même déploie son noir insondable sur les tours.

◆ ◆

Le Port

Au sud, le port étend ses quais, ses canaux, ses entrepôts et ses tavernes. L'activité y règne de jour comme de nuit. Le port se compose de quatre quartiers où s'entremêlent rues et canaux. À noter que l'ensemble de ses quartiers se trouvent bien au-dessous du reste de la ville. On doit donc emprunter de nombreux escaliers pour quitter le port. Les marchandises elles, sont acheminées sur la Centrallée par un astucieux système de poulies et d'engrenages.

Assurément, le quartier le plus typique est celui du **Goulet**. Il tire son nom du grand canal qui pénètre dans la ville et où s'arrêtent les plus gros bateaux marchands. Les débardeurs vident les marchandises, qui sur le quai, qui sur de petites embarcations qui acheminent les biens vers des entrepôts, à travers les canaux. Les maisons sont relativement grandes mais accueillent plusieurs cellules d'une même famille. Aussi les conditions de vie ne sont-elles pas particulièrement agréables. Cependant, le Goulet semble être un quartier relativement propre. Il ne faut pas se leurrer : les résidents préfèrent tout simplement vider leurs déchets dans les eaux des canaux. L'odeur y est donc plus saine que dans les autres Bas Quartiers, sauf lors des grandes chaleurs. Lesquelles sont fort rares à Lorgol.

L'**Arsenal** se compose lui aussi de larges canaux. Trois chantiers occupent la place, c'est ici que l'on construit les meilleurs bateaux de la côte ouest de l'Harmonde. Pour le reste, les maisons sont peu entretenues, les rues jonchées de débris jamais ramassés. La population qui vit à l'Arsenal est composée en grande majorité de manouvriers employés dans les chantiers. Qui d'autre pourrait supporter le bruit interminable des chantiers ? Du lever du soleil à son coucher, ce ne sont que coups de marteau, travail de la scie, hurlements des maîtres et chants des ouvriers. On ne peut circuler sur les canaux : ils sont encombrés de troncs d'arbres qui attendent d'être utilisés. Ils flottent passivement, ne s'agitant que lorsqu'une barge en amène d'autres. L'Arsenal compte donc de nombreuses scieries, outre les trois chantiers.



Il vaut mieux éviter le quartier de nuit. Les ouvriers de l'Arsenal n'aiment guère les étrangers. Après le chantier, ils se retrouvent dans leurs tavernes pour continuer à chanter. Lorsqu'ils rentrent chez eux, ils sont saouls assez pour être violents sans raison.

La **Forêt-Voile** est assurément le plus beau quartier du port. Elle commence au pied du Belvédère où se termine la Centrallée. De là, on a une vue imprenable sur tout le port. Les canaux de la Forêt-Voile abritent de nombreux bateaux, de toutes tailles et de toutes voilures. Sans être bien riche, le quartier attire une grande foule. S'y concentre l'Amirauté, office de l'amiral et du maréchevin de Lorgol, la bourse d'échanges de la Marchande ou encore le Pilier, siège de l'Équerre lorgeloise. Autrement, ce sont de belles maisons qui pavent les rues et les canaux. Ne vivent là que quelques marchands marins, armateurs, officiels du port et artisans à l'art renommé.

Saint-Marin est le nom donné au quartier qui accueille le port militaire de Lorgol. L'ensemble de la marine urguemane n'y stationne pourtant pas. Elle dispose de plusieurs ports sur le littoral. Mais après l'attaque d'une flotte pirate il y a vingtaine d'années, le Premier Baron a décidé d'y poster quelques navires de guerre dissuasifs naviguant continuellement près de la cité. Auparavant, cette partie du port était exclusivement réservée aux pêcheurs de Lorgol. Aujourd'hui, les bateaux de pêche ont laissé la place aux fiers navires de la flotte urguemane. L'activité commerciale s'est aussi fortement accrue, le Goulet ne pouvant plus assurer seul l'ensemble du débarquement. Le quartier a perdu beaucoup de son atmosphère paisible avec l'ouverture d'établissements pour les marins et les combattants embarqués. Il existe une grande concurrence entre le Goulet et le quartier Saint-Marin et la Vigie est très présente pour éviter que le quartier ne tombe sous le contrôle de la Maraude. Peine perdue.

Comme les trois autres quartiers du port, Saint-Marin possède de nombreux canaux permettant de circuler en barque. Sa population est à peine mieux lotie que celle du Goulet, encore que chaque famille compte encore au moins un pêcheur. Ainsi, chacun est assuré de manger du poisson gratuitement.



La Centrallée

Une large voie pavée relie le port aux Mille Tours, il s'agit de la Centrallée. Assez spacieuse pour laisser passer les chariots et convois et abriter de nombreuses échoppes branlantes sur les côtés, en sus des habitations.

Ce véritable souk tout en longueur traverse 3 quartiers : la Terrasse, le Haut-pavé et les Ombrages. Il commence au bas des Vieilles Marches, le gigantesque escalier qui mène aux Mille Tours, et se termine par le Belvédère, une vaste terrasse qui domine le port. Construite par l'Équerre sur un harmonieux ensemble d'arches partant d'un grand pilier, cette terrasse n'accueille qu'un seul bâtiment, le siège de la guilde des marchands (la Marchande). Tout autour, un assemblage de poulies, de cordes, de treuils et d'engrenages permet de remonter les marchandises pour les acheminer sur les Marchés et Douce-aborde. Les êtres vivants, eux, se contentent des escaliers. Le pilier de la terrasse accueille, quant à lui, l'Équerre et les nains ne sont pas peu fiers de cet ouvrage.

La **Terrasse** accueille les matières premières et les produits bruts. Cela concerne notamment les aliments. Les fruits, les légumes et les viandes viennent des paysans des Faubourgs alors que les poissons sont directement acheminés du quartier Saint-Marin. Les marchés aux



bestiaux sont interdits sur la Centrallée, ils se cantonnent donc dans les alentours. Mais on trouve aussi les marchands de textiles (drapiers, tisserands, fripiers...) et artisans de l'habit. De façon générale, ce sont les artisanats les moins nobles qui sont regroupés dans la Terrasse. Le quartier est plus proche du port que le Haut-pavé. C'est là que l'on peut trouver la Halle du Savoir. Ce grand édifice de forme carrée et cerné de nombreuses colonnes abrite le siège urguemand de Préceptorale. Les novices du Collège y sont formés, les communs peuvent y suivre des cours de lecture et d'écriture dans une vaste salle ou bien dicter une lettre à l'un des écrivains publics présents. Il y règne donc toujours un intense brouhaha. Enfin, la Halle du Savoir, dans ses hauteurs, héberge la bibliothèque de Lorgol.

Le **Haut-pavé** (situé plus au nord) regroupe tous les produits manufacturés et les biens précieux. En réalité, tout comme le premier, le Haut-pavé regroupe plusieurs marchés et ne se limite pas qu'à la Centrallée. Les étals des forains côtoient donc les ateliers et les boutiques d'artisans. Malgré tout, le Guet a fait place nette devant la Maison municipale. Cette demeure, un véritable manoir fortifié, accueille les réunions du Muncipe, le conseil de la ville et l'administration du bourgmestre. En face de la Maison municipale, de l'autre côté de la Centrallée, un parvis donne sur la Cathédrale de la Fondation. Somptueux édifice religieux, couvert de statues de saints et de gargouilles vigilantes, avec ses trois clochers altiers.

Le quartier des **Ombrages** encercle les Mille Tours. Contrairement aux légendes actuelles, son nom ne vient pas du Ténarbre, mais plutôt de l'ombre que les Mille Tours ont toujours faite aux bâtiments alentour. Et pourtant, les branchages du Ténarbre forment aujourd'hui une auréole d'ombre surnaturelle. Si les Ombrages sont beaucoup moins mystérieux que les Mille Tours, ils n'en sont pas moins peuplés d'une population bigarrée fort attirée par le crépuscule perpétuel : quelques riches bourgeois pour lesquels le comble du luxe est de vivre près du Ténarbre, des personnes louches qui ne peuvent se contenter de la nuit pour mener leurs affaires... Ce quartier est décidément le lieu de toutes les rencontres !

Son architecture est particulièrement... originale. Les demeures sont plus excentriques les unes que les autres. Fresques, colonnes, créatures démoniaques et formes monstrueuses ornent chacune à foison. Le quartier est aussi célèbre pour l'église *Notre-Dame-des-Ronces*. Elle abritait autrefois une magnifique statue de marbre de sainte Alomé. Peu de temps après l'apparition du Ténarbre la statue fut « envahie » par une sculpture en bois d'ébène, représentant des ronces. Nul ne sut jamais d'où venait cette sculpture. Pour beaucoup, elle signifiait l'alliance indivisible du Ténarbre et des Saints Fondateurs. L'église devint un lieu de pèlerinage. Les farfadets apprécient fort cet endroit qu'ils voient comme le « cœur » de Lorgol. Notre-Dame-des-Ronces est pour eux une représentation de l'*Âme de la Ville*.



De haut en bas

Rien n'est plus fluctuant à Lorgol que la distinction entre Bas et Hauts Quartiers. Pour un habitant des Ombrages ou des Lanternes, les Bas Quartiers forment la partie proche du port et l'appellation trouve sa logique dans les différences d'altitude. Mais pour ceux des Hauts-fonds ou de Forêt-Voiles, on appelle Bas Quartiers l'ouest de la ville pour des raisons historiques. Et effectivement, la Bourbe et la Taupinière sont toujours considérées comme des *bas quartiers*. C'est ici que s'étaient établis les pirates avant la fondation de la cité.

Une chose est sûre : pour les visiteurs, Lorgol est véritablement assiégée par les quartiers pauvres et la Maraude. Que l'on vienne de l'ouest et l'on devra franchir la porte des Pas



perdus et se perdre dans les Venelles. Les plus fous iront risquer leur vie en passant la Mort-Garde. Par l'est, le voyageur sans richesse devra prendre la porte Garde-Sang et traverser le quartier de Milvenue, havre de ceux qui ont échoué à Lorgol et sont sans espoir. Par la mer, on accostera au Goulet ou au quartier Saint-Marin, repaires des filous du port. Seuls les plus riches débarqueront à Forêt-Voile ou prendront la Porte Fortune.

Voici en tout cas la classification faite par Aleyrn d'Ousteval dans son *Célèbre et très indispensable guide de Lorgol, à l'usage des étrangers et des curieux*.



Les Hauts Quartiers

La population de ces quartiers est relativement aisée. Certes, on ne saurait comparer les fortunes ostentatoires de la Citadelle ou des Hauts-fonds avec la vie agréable qui règne à Saint-Orfan ou aux Rouges-cornes. Le Guet patrouille sans cesse et l'ordre règne.

Les **Lanternes** regroupent la haute bourgeoisie de Lorgol. Les dix prud'hommes de la cité possèdent ici leur demeure familiale, généralement un manoir qui n'a rien à envier à la noblesse. Les moins dotés n'en ont pas moins une vaste maison avec jardin. C'est donc dans ce quartier que se décide l'avenir économique de Lorgol. L'activité y est fébrile le jour. Les valets sillonnent les rues afin de porter messages et invitations, des agents vont et viennent entre le quartier et la Marchande, les cours intérieures sont remplies de scribes qui évaluent les marchandises précieuses et écoutent les personnes venues faire leurs doléances.

La porte Garde-Fer présente dans le quartier n'est pas utilisée. Elle est toujours fermée, sauf lors de manœuvres de l'armée. Le Muncipe a pourtant autorisé les prud'hommes à l'emprunter, afin d'éviter les longues queues à la Porte Fortune et à la porte Garde-Sang.

Le soir, des fonctionnaires municipaux, accompagnés du Guet, allument les lanternes qui longent les rues. Les bourgeois ont payé une fortune les meilleurs maîtres élémentiers d'Urguemand afin d'utiliser des feux follets. De nombreux marauds cherchent sans cesse à capturer les créatures pour les revendre. Les brûlures et les coupures sont fréquentes.

Seul quartier donnant sur la mer et accueillant des classes aisées, les **Hauts-fonds** dominent la baie de Lorgol du haut des falaises. Les plus riches disposent d'une demeure sur le littoral. À cet endroit, nul besoin de rempart, seuls quelques escaliers descendent vers des criques accidentées et ils sont protégés par différents mécanismes mis au point par l'Équerre, en cas d'invasion. Les murailles qui séparent le quartier du reste de Lorgol servent surtout à empêcher les gueux de vagabonder dans les Hauts-fonds. Malgré sa population très aisée, le quartier n'échappe pas à la forte activité caractéristique du port de Lorgol. Aussi, on y trouve de nombreux établissements de luxe. Parmi les plus célèbres, notons la *Terrasse de la Lune*, un restaurant réputé pour sa terrasse éclairée de braseros et couverte par mauvais temps !

Les Hauts-Fonds sont particulièrement surveillés par le Guet. Aussi, malgré la grande activité, peu de crimes sont à déplorer. En contrepartie, les indésirables sont sauvagement éconduits et un poste permanent du Guet s'est établi à la Porte des Embruns.

Cerné de remparts, le quartier de la **Citadelle** abrite les familles nobles de Lorgol. En son centre s'élève la forteresse du Premier Baron. Elle est le siège de son administration et le quartier général du Guet. C'est aussi la demeure officielle d'Agone de Rochronde, bien que le personnage soit rarement présent, d'après les rumeurs.

Outre l'aristocratie lorgeloise, on trouve aussi les manoirs des nobles de Rochronde et des autres baronnies d'Urguemand. Tous ces manoirs sont entourés de petits parcs décorés avec goût par des jardiniers paysagistes. La nuit, le quartier est totalement fermé et nul ne peut y



entrer sans un sauf-conduit du Muncipe. Outre le Guet, on peut voir de temps en temps circuler des soldats du *Noir-de-lance*, le corps prétorien du Premier Baron, afin de prendre l'air. Les allées sont particulièrement larges et pavées, afin de laisser circuler les forces armées de la Citadelle.

Le quartier de **Saint-Orfan** est une zone résidentielle où les marchands et quelques-uns des érudits et des artisans les plus aisés possèdent d'impressionnantes demeures, bâties sur un ou deux étages. Les rues sont larges et bordées d'arbres. Quoique les maisons soient vastes, il n'y a pas de place pour des jardins ou autre chose de ce genre. Le quartier de Saint-Orfan rivalise avec les Lanternes comme zone d'habitation à la mode, mais est considéré par les hautes sphères de la société comme un endroit pour les *nouveaux riches* plutôt que pour la haute bourgeoisie. C'est donc avant tout le quartier des riches artisans.

Quartier situé entre les Ombrages et Milvenue, les **Rouges-cornes** abritent une population largement minotaure. D'aussi loin que Lorgol existe, il y a toujours eu un *quartier métallique*, nom que l'on donne aux résidences des minotaures. Auparavant, il ne s'agissait que d'une petite niche coincée entre les Ombrages et les Persiennes. Mais en Uргуemand, les minotaures ont su gagner de l'influence. Lorgol est vite devenue pour eux un sanctuaire où l'on ne s'étonnait plus de croiser une montagne de muscles affublée de cornes. Petit à petit, les minotaures les plus riches se firent construire de vastes résidences, empiétant sur les Persiennes. Après les Deux Guerres, le mouvement s'est accéléré, soutenu par Ekhmor le Borgne, baron minotaure de Morbise. Aujourd'hui on ne parle plus que des Rouges-cornes et les Persiennes sont tombées dans l'oubli.

Les minotaures ont fait appel aux architectes de l'Équerre afin de construire leur « domaine » urbain. De fait, les Rouge-cornes présentent une architecture réellement étrange : des maisons hautes surchargées d'ornementations et dotées d'un toit recouvert de tuiles de cuivre. Ainsi, les ombres torturées par les reflets rouge doré rendent impossible la Conjuración. Les minotaures les plus notables de Lorgol et d'Uргуemand vivent dans ce quartier ou bien disposent au moins d'une résidence secondaire. Ainsi, Mobhorn, prévôt de Lorgol, s'est fait construire une imposante demeure. Ekhmor le Borgne possède un manoir bien gardé par sa garde personnelle. Il est d'ailleurs le principal propriétaire foncier du quartier et gagne une véritable fortune grâce à la *tenure* (taxe que doit tout détenteur d'une demeure au noble propriétaire du terrain). Le reste du quartier est occupé par des humains et si leurs maisons ont une architecture moins originale, les tuiles de cuivre sont assurément une marque de bon goût !



Les Bas Quartiers

Quartiers surpeuplés où s'entassent crasse et misère, les Bas Quartiers sont majoritairement sous la coupe de la Maraude. Le Guet ne s'aventure que rarement dans ces domaines coupe-gorge. Historiquement, ils sont formés des Venelles, de la Bourbe et de la Taupinière. Les Bas Quartiers ont une architecture chaotique, mais de façon générale, les habitants parlent de « panier » pour désigner l'organisation des quartiers. Un panier regroupe un ensemble de trois ou quatre cours et des rues annexes.

Les **Venelles** forment un vrai labyrinthe de ruelles tortueuses et sombres. La population, relativement pauvre, s'entasse dans des maisons de trois ou quatre étages (deux familles par étage, au minimum) dont les toits se touchent presque. C'est l'un des domaines de la Maraude, sous la domination de la Salamandre. Ici, les maraudeurs circulent beaucoup par les toits, tout comme les enfants, et un réseau de passerelles, cordes et échelles facilite les déplacements. Une partie de ces contrées faïtières abrite d'ailleurs la mystérieuse Fraternité des Combles. Ses membres, tous des lutins, ont transformé des greniers en jardins luxuriants. La majorité de la population est ici ouvrière et, en grande partie, les Venelles abritent des ateliers d'artisans et quelques tavernes populaires. En certains endroits pourtant, les maisons sont mal entretenues et valent à peine mieux que les taudis infestés de rats de la Taupinière.

Dans les rues limitrophes au Haut-pavé, on trouve un nouveau type d'établissements : les manufactures. Ces grands ateliers regroupent jusqu'à une vingtaine d'ouvriers mécaniques. Citons notamment la *Première manufacture d'armes au service des Barons*, la *Manufacture urguemande des grands orgues* et la *Manufacture d'Arkat, horlogerie et joaillerie*. Chacune de ces manufactures a su s'imposer aux corporations de métiers, non sans heurts et disputes. Finalement, le Muncipe a décidé d'octroyer des chartes au compte-goutte.

Selon de nombreuses rumeurs, certaines ruelles seraient des vestiges de la Flamboyance, au même titre que les Mille Tours ou la Centrallée. Il s'agit des *marelles*, ces étranges morceaux de rue qui mènent le passant à Sasmiyana. Ce sont au demeurant les seules rues pavées du quartier et elles sont fermées par de lourdes grilles. Seul le gardien des marelles possède les clefs. Il s'agit de Fandor Dim, Prince Voleur de la Salamandre.

La **Taupinière** est l'un des plus vieux quartiers de Lorgol puisqu'elle fut bâtie par les pirates qui occupaient le terrain avant d'être chassés par la flotte impériale d'Armgarde. À vrai dire, il s'agissait plus d'un assemblage hétéroclite de caches et de cahutes que d'une ville. Et l'endroit n'a guère changé, malgré les siècles d'urbanisation. La Taupinière est un curieux mélange de masures et de demeures troglodytes, de rues et de tunnels, de cours et de cavernes. C'est le royaume des guet-apens et des embuscades. Il est impossible d'établir un plan précis de ce chaos à demi-souterrain. Des familles entières vivent dans des caves, ne voyant que rarement la lumière du jour. Aux galeries utilisées originellement par les pirates s'ajoutent les carrières creusées pour construire Lorgol. Ces dernières s'étendent sur une bonne partie de la ville et sont placées sous la « protection » de la Cour des Miracles. La Maraude paie donc une taxe mensuelle au Roi des farfadets pour pouvoir les utiliser. Étrangement, le petit peuple citadin hésite à les parcourir et de nombreuses rumeurs font état d'un réseau plus profond menant à la lisière des Abysses. La Porte des Pas perdus amène son quotidien de voyageurs, en provenance de la baronnie de Rochronde. Il est préférable de traverser le quartier en groupe, car ses habitants (les *taupes*) sont prompts à s'énerver et à lyncher les voyageurs, pour ensuite prélever leur picorée. Les plus notables sont aimablement escortés par le Guet, afin



d'éviter les incidents. Encore que les taupes n'hésitent pas alors, en rechignant, à jeter quelques pierres sur le cortège.

Plus miséreux encore que la Taupinière, si telle chose est possible, la **Bourbe** est un enfer. Le quartier n'est qu'un vaste champ de ruines et de masures s'arrachant non sans mal d'une lourde couche de fange. La puanteur y est terrible, l'air ne se lassant jamais de sa charge d'effluves d'urine, d'excréments et de pourriture. Désabusée, la population vit ici au jour le jour, crottée et à peine vêtue. Les plus chanceux trouvent un travail saisonnier, manouvrier sur un chantier ou dans une manufacture. Pour les autres, c'est une vie aux crochets de la Maraude récompensée de quelques fruits de rapines. Aucun autre lorgelois n'accepterait de se rendre dans la Bourbe et pourtant, tous sont habitués à des rues couvertes d'immondices. La Bourbe ne ressemble pas à un quartier, les masures sont construites sans ordre ni raison. Il n'existe pas de rues, seulement des passages tortueux. En cet endroit, les murailles de la ville sont au plus mal. Elles ne défendraient certainement pas Lorgol d'une attaque. Des pans entiers sont écroulés en laissant sur le sol un amas de gravas, terrain de jeu idéal pour les enfants qui ont encore le goût de s'amuser. Depuis longtemps d'ailleurs, le quartier s'est étendu au-delà des murailles vers l'ouest. Aussi, la Mort-Garde est depuis longtemps inutile. La ville commence bien avant elle, on peut entrer et sortir à sa guise par les murailles. Au demeurant seul un voyageur fou s'aventurerait dans la Bourbe. Mais que celui-ci n'espère pas survivre à son incursion. Le Guet a depuis longtemps déserté le quartier et la Mort-Garde ne sert qu'à la Maraude. C'est d'ailleurs le siège du clan de la Gouale.

Le quartier de **Douce-aborde** longe les parties est, sud et ouest du quartier de la Citadelle. L'activité qui y règne est relativement importante dans la mesure où toutes les caravanes partent et s'arrêtent ici. Au-delà de la Porte Fortune partent les routes pour se rendre à Dyonne et dans la République mercenaire. De jour comme de nuit, il règne une intense activité. L'Aborde est la rue principale du quartier. Elle fait le lien la Porte Fortune et la Terrasse et est bordée par tout ce que Lorgol compte de compagnies de diligences – soit quatre. On trouve aussi des relais de taille incroyable pour accueillir des centaines de chevaux et autres animaux de monte, des auberges dont la salle commune peut rivaliser en taille avec la Galerie des Mille Tours. Généralement, les compagnies de diligence font aussi office d'auberges et de relais. Le reste du quartier regroupe des entrepôts et les comptoirs de différentes guildes et corporations liées au transport de marchandises. Bien protégée par les milices des compagnies mercenaires, la Douce-Aborde est un quartier relativement sûr pour les personnes. La Maraude (le clan des Sables et celui des Ombrisciens) se concentre exclusivement sur des accords de protection des marchands et s'est alliée aux compagnies mercenaires. Ceux qui refusent ces accords voient leurs entrepôts brûlés et leurs caravanes, privées du soutien des mercenaires, harcelées par des bandes de pillards.

Milvenue s'étend au sud de la Douce-aborde. Pour les lorgelois, ce quartier est le repaire de ceux qui ont échoué à Lorgol et n'ont plus sou vaillant. Ce n'est pas tout à fait vrai, encore que la présence de la porte Garde-Sang cautionne cette théorie. Cette porte accueille en effet les visiteurs qui n'ont pas la somme nécessaire pour payer le péage de la Porte Fortune. Ils doivent donc quitter la grande route et emprunter un sentier jusqu'à cette porte. Les autorités veulent ainsi désengorger l'Aborde. Pour les voyageurs solitaires, la découverte de Lorgol commencera donc par celle du quartier de Milvenue.

La partie nord, limitrophe de la Douce-aborde, regorge d'établissements destinés à satisfaire toutes les soifs des caravaniers. Tavernes, lupanars et tripots fleurissent. Plus au cœur du quartier, on trouve des pensions et des auberges à moindre coût. On trouve aussi les demeures des employés des grandes compagnies de Douce-aborde. Et enfin, de hautes maisons où



s'entassent les moins nantis. C'est généralement un étape transitoire pour les nouveaux arrivants. Ils ne restent à Milvenue que quelques mois, trois ans tout au plus, avant que leur voie ne les guide vers les Bas ou les Hauts Quartiers, selon la volonté des Saints Fondateurs. Le quartier subit l'influence de la Maraude. Le clan des Sables, après quelques malheurs, a su garder son hégémonie.

Le quartier de **Mornes-eaux** a été privé de la vue sur la mer avec la construction du *clos des Embruns*, petite muraille qui coupe le quartier des Hauts-fonds du reste de la ville. Échaudés par cette mesure, les résidants ont un vif ressentiment vis à vis des notables et des riches. En quelques années, le quartier est tombé sous la coupe de la Maraude. Aujourd'hui, tout le monde à Lorgol reconnaît que les Mornes-eaux appartiennent désormais aux Bas Quartiers. Et donc, le quartier ressemble admirablement à l'idée que l'on se fait de ces fameux *bas quartiers* : rues pavées de détritrus, exréments et autre joyeusetés, odeur peu agréable en conséquence... La population est d'ailleurs peu amène et prompte à se déchaîner. En moins d'un siècle, le quartier s'est fort dégradé. Peu entretenues, les maisons perdent de leur ancienne beauté. Elles abritent plusieurs familles, selon leur taille. Heureusement, l'harmonie de la construction ne change pas, elle. Les rues sont donc encore bien droites et les maisons bien alignées. Dans certaines rues pourtant, il s'en faut de peu pour que certaines finissent par s'écrouler tant elles se penchent sur leurs voisines.

Les **Faubourgs** s'étendent au nord et à l'est de Lorgol, en dehors des remparts. Il ne s'agit pas à proprement parler de quartiers, évidemment. Les Faubourgs regroupent les terres qui dépendent de la noblesse de Lorgol et non de celle des domaines alentours. En dehors des grandes familles, cela comprend l'Église des Fondateurs, le Cryptogramme-magicien et l'Équerre. Au nord, le bois de Belbrume appartient au Cryptogramme-magicien et à la châtellenie de Brécour. À l'est, ce sont des champs et leurs fermes. Commençant au sud de la porte Garde-Fer, ces terres de labour descendent jusqu'aux falaises, encadrant les routes menant à Dyonne et à la République mercenaire. Les Faubourgs ne dépendent pas du Guet, ce sont les nobles propriétaires qui ont la charge de l'ordre. Encore que le Premier Baron n'hésite pas à faire patrouiller quelque escouade de son armée afin de dissuader les pillards, qu'ils soient urguemands ou mercerins. En cas d'alerte, les paysans des Faubourgs disposent d'un sauf-conduit leur permettant de se réfugier dans Lorgol. Les habitants de la ville les regardent avec condescendances, car les *faubourgeois* ne sont que serfs au service de la noblesse et non des *vilains*.



◆ ◆

FACTIONS DE LORGOL

◆ ◆

La politique à Lorgol

Lorgol est dirigé par un Conseil, selon la Charte de 1416. Il se compose de dix bourgeois élus par leurs pairs, les consuls, de cinq échevins, représentants de la noblesse foncière de la ville (ce qui inclut le Cryptogramme-magicien, l'Église des Fondateurs et la Baronnie de Rochronde) et d'un émissaire du Premier Baron, le prévôt. Le Conseil est dirigé par le Bourgmestre, désigné par les prud'hommes et les échevins parmi des personnalités de la ville. Le Bourgmestre se charge des affaires courantes de la cité et dirige l'administration de la ville, il possède le droit de vote au sein du Conseil. Ce qui n'est pas le cas du constable, responsable du guet, ni de l'amiral qui contrôle l'ensemble des affaires maritimes de Lorgol (en pratique, il a cédé sa charge administrative au maréchevin et ne s'occupe plus que de la sécurité du port).

◆ ◆

La Maraude à Lorgol

Véritable contre-pouvoir dans la cité, la Maraude de Lorgol est l'une des plus puissantes de l'Harmonde, seule celle d'Abyme lui est supérieure en influence. Mais contrairement à la Cité des Ombres, la Maraude est ici désorganisée. Depuis trois cents ans, les Princes Voleurs ont coupé les ponts avec la Cour des Miracles. Si cette dernière reste un lieu de rencontre et d'échange, son Roi ne dispose plus d'aucune autorité sur la Maraude. De même, aucun Prince Voleur n'a jamais réussi à s'élever au-dessus de ses pairs de façon significative. Il n'existe pas d'Empereur de la Maraude à Lorgol, bien que certaines rumeurs prétendent l'inverse !

Les Hauts de Chef

Prince Voleur : Honorin Bouclefer, dit « le Chapelier »

Activités : Racket, Contrefaçon, Cambriolage, Agitation politique, Espionnage.

Siège : Centrallée.

Véritable spécificité lorgeloise, les Hauts de chef sont bien plus qu'un simple clan de la Maraude. Ils existent depuis deux cents ans, un cas unique. Dirigés par la famille Bouclefer, marchands de souliers, ils exercent en réalité un contrôle étroit sur différentes guildes artisanales de Lorgol : chapeliers, cordonniers, cordeliers, fourreurs, tailleurs, maroquiniers, brodeurs et tisserands. Ces dernières leur versent une taxe mensuelle et obéissent à leur volonté. Il est à noter qu'elles sont d'ailleurs toutes aux mains de farfadets. Détail qui a son importance : les Hauts de chef ne se composent que de farfadets.

Aujourd'hui, l'activité des Hauts de chef est essentiellement tournée vers le maintien de son réseau d'influence. Perception de la *taxe du bonnet*, influence au sein de la politique de la cité, etc. Évoluant dans les hautes sphères, elle s'est aussi fait une spécialité dans la contrefaçon de documents officiels et dans l'espionnage. À n'en pas douter, il s'agit du clan le plus influent de Lorgol. Depuis quelque temps, les agents du Vrai Serment cherchent un moyen de limiter cette puissance ascendante.



La Gouale

Prince Voleur : Gyngijk, dit « le Goualeur »

Activités : Vol et agression, Assassinat, Kidnapping, Mendicité, Racket.

Siège : quartier de la Taupinière.

Regroupement des gredins de la pire espèce, la Gouale a été fondée par un nain exclu de son clan. Elle sévit dans les pires des Bas Quartiers, en ces endroits où la Milice ne se rend jamais. Composée exclusivement de coupes-jarret, de spadassins et autres détresseurs, elle s'est acquise une réputation sanglante dans tout Lorgol. Récemment, elle a décidé d'arrêter de tuer les jeunes nobles débauchés se rendant dans la Bas Quartiers. Elle préfère les capturer et exiger une rançon de leur famille. Particulièrement humiliante, aussi bien pour le jeune noble que pour sa famille, cette pratique a conduit le constable à déclarer la guerre ouverte à la Gouale. Enfin, le clan a mis en place un véritable système de péages entre les quartiers de la ville...

La Salamandre

Prince Voleur : Fandor Dim, dit « l'Ogre »

Activités : Espionnage, Mendicité, Cambriolage, Vol et agression, Agitation politique.

Siège : quartier des Ombrages.

Sans doute le clan le plus mystérieux. La Salamandre est très discrète et sa spécialité est la récolte d'informations en vue de leurs revente. Son dirigeant, Fandor Dim, est ainsi au courant de tout ce qui se trame dans la cité. Ses montes-en-l'air s'introduisent partout, ses mendiants épient la moindre rencontre. Relativement peu nombreux, les membres de ce clan n'en sont pas moins les plus influents après les Hauts de chef. Les deux clans se livrent d'ailleurs depuis plusieurs mois une véritable guerre secrète.

Mais surtout, la Salamandre est au centre de nombreuses rumeurs. On raconte que ses membres utilisent les racines du Ténarbre pour pouvoir se rendre où ils veulent dans Lorgol. De même, ils connaissent de nombreux passages secrets, cours oubliées et chemins détournés. Le Quartier des Venelles est ainsi totalement sous leur domination. Sans parler des *marelles*, ces ruelles aux pavés gravés qui mènent directement à... Sasmiana ! On ne peut les trouver que dans le Quartier des Venelles. La Salamandre les protège efficacement et la plupart sont fermées par de lourdes grilles. De l'autre côté, un autre gardien s'occupe aussi d'en bloquer l'accès. Nul ne sait pourquoi Fandor Dim a été chargé de les protéger, mais pour beaucoup, il est en fait une sorte de gardien des secrets de la cité. C'est un dévot de l'Église de la Fondation et on raconte qu'il aurait retrouvé l'une des trois Merveilles marraines de la cité, une Salamandre.

Les Fagots

Prince Voleur : Aldabert, dit « le Minois »

Activités : Contrebande, Racket, Vol et agression, Mendicité, Prostitution.

Siège : quartier du Goulet.

La Strangule

Prince Voleur : Vard Rekszasi, dit « le Prince »

Activités : Assassinat, Prostitution, Kidnapping, Contrefaçon, Racket.

Siège : quartier des Hauts-Fonds.



Les Sables

Prince Voleur : « Sonatine »

Activités : Contrebande, Racket, Cambriolage, Piraterie (caravanes), Tripots.

Siège : quartier de Milvenue



Les Saisonins à Lorgol

La Cour des Miracles

Dirigée par le roi Maldebroc. Est arrivé au pouvoir en s'alliant à Biface le Noir. En échange, ce dernier devait accéder à la charge de Fou de l'Échiquier. Après avoir vaincu le roi précédent, Maldebroc reçut la visite d'un homme étrange, vêtu d'une bure grise. Sorti de cet entretien, le nouveau roi refusa à Biface la charge qu'il lui avait pourtant promis. Il ne parvint cependant jamais à l'écarter définitivement de l'Échiquier, alors que Biface semble avoir tissé un important réseau parmi les farfadets. Un réseau fait de chantage et de corruption.

L'ancien roi s'est enfui après sa défaite. Depuis il erre dans les sous-sols de Lorgol... De nombreuses légendes courent à son sujet. On l'appelle désormais le Vieux Roi, on pense qu'il est fou et s'est allié aux forces de l'Ombre. On dit aussi qu'il règne désormais dans les Basses Fosses, devenu roi de l'Échiquier noir, il aurait fait de *Celle-qui-ne-peut-être-nommée* sa reine.

Maldebroc voit son pouvoir de plus en plus fragilisé par les manigances de Biface. À présent, un nouveau farfadet a décidé de le remplacer. Il s'agit d'Honorin Bouclefer, le Prince Voleur des Hauts de chef. Cette situation nourrit la tension malsaine qui règne à la Cour des Miracles. Les farfadets craignent en effet une nouvelle guerre des marauds. Les autres Princes Voleurs risquent de réagir violemment à la nomination d'Honorin, prenant cela comme une volonté de la Cour de désigner un nouveau Roi Voleur.

La Tournedole

Nuit de luxure et de tous les plaisirs, la Tournedole est une ancienne institution lorgoloise maintenue par les satyres de la ville. Sans date fixe, sans même une certaine régularité, elle commence toujours par quelques rumeurs durant la journée. Les satyres répandent malicieusement l'information autour d'eux, par quelques allusions furtives que savent repérer les habitués (PER+Us & coutumes, DIFF 18). Ces derniers comprennent alors qu'ils peuvent se préparer à passer une nuit blanche. La journée continue et l'activité devient de plus en plus fébrile. Des attroupements se forment dans les tavernes les moins sordides des Bas Quartiers et attendent que la Tournedole commence. Puis la nuit tombe, les fûts sont percés et la boisson coule à flots. S'élève alors en différents endroits de la ville la musique si bien connue de la Tournedole et les libertins savent que les plaisirs vont commencer. Durant toute la nuit, des groupes de festifs se croisent, boivent ensemble, font ripaille et dansent sur des airs guillerets. Toutes les tavernes qui ont décidé de participer à la fête ont accroché deux rubans de soie — or et rouge — à leur enseigne. En ces lieux, les libertins savent qu'ils pourront se livrer à leurs jeux favoris sans entrave. Dans toutes les rues animées de la ville, on entend musique, rires, chants et gémissements de plaisir. Au petit matin, le silence se fait pendant quelques instants, avant que l'activité de Lorgol ne reprenne le dessus. En ces derniers instants de ténèbres, les romantiques admirent le lever du jour, la larme à l'œil et la bouteille à la main.

La Tournedole est une fête, mais aussi un air connu à Lorgol. L'origine de cette composition remonte à la Flamboyance, sous le règne de saint Dualde. Dans l'ancien quartier des Marelles,



les lorgolais se couvraient les yeux avec des rubans de soie et dansaient au rythme de cette ritournelle. Ils se perdaient alors dans le dédale des rues et leur esprit s'ouvrait à la magie des fresques qui ornaient chaque pavé, chaque mur. Ils parcouraient le quartier, dansant ou courant, jusqu'à l'épuisement à la recherche de bruits et d'odeurs inconnus provenant des endroits les plus exotiques ou les plus cosmopolites de l'Harmonde. Avec le temps, la partition fut perdue et la Tournedole se transmit uniquement par la pratique de flûtistes en flûtistes. Chacun glissant ses propres accords, l'Œuvre perdit sa force magique. Seul un satyre Inspiré parvint à en restituer une forme liée à l'Art Libre et donna naissance à l'Œuvre *Farandole*. Néanmoins, la fusion n'opérait plus et jamais il ne réussit à ouvrir l'esprit des citadins à la magie des Marelles.

Aujourd'hui, les musiciens de la ville, notamment les satyres, reprennent cet air pour annoncer le début de la nuit de la Tournedole.

Le Cercle des Oubliées

Peu après les Guerres Crépusculaires, les fées noires de Lorgol, encore traumatisées par leur asservissement à Lerschwin, se sont regroupées autour d'Amertine, dans la rue des Oubliés. Investissant caves et greniers des maisons à l'architecture torturée et grotesque, elles ont peu à peu repris les activités inhérentes à tout Cercle : l'étude de l'occulte et le recueil du savoir. Après quelques années, Amertine s'est éclipsée, laissant ses sœurs sans Ancienne. C'est donc l'une de ses plus proches disciples, Âmeline, qui l'a remplacée. Cette dernière est totalement fascinée par le Ténarbre et cherche à percer l'ensemble de ses secrets. Dans la cité, Âmeline est sans aucun doute celle qui en sait le plus sur cet arbre magique, à part Agone de Rochronde.

Le retrait du Premier Baron des affaires de la ville – comme de celles de son royaume – a entraîné un développement de plus en plus anarchique du Ténarbre, causant panique et effroi parmi les habitants des Mille Tours. Malgré la vénération des lorgolais pour leur nouveau symbole, les bruits n'ont pas tardé à courir sur la possibilité que le Ténarbre absorbe un jour toute la cité. Conscientes du problème et désireuses d'exercer un contrôle sur ce phénomène, les fées noires ont longuement étudié et expérimenté. Elles ont finalement décidé de bafouer un vieil interdit parmi les Cercles : réanimer une personne autrefois pétrifiée par la Sororale de la Pierre. Mais il ne leur fallait pas n'importe quelle personne. Seul un être capable de développer un lien profond avec le Ténarbre pourrait un jour prétendre à le maîtriser.

C'est ainsi que le Cercle des Oubliés a retrouvé Aniline. Lutine pétrifiée durant les Guerres des Décans, celle-ci est la sœur de Farfa, fondateur du Décan des farfadets. Proche de son frère, jusqu'à partager ses idées, Aniline elle-même a perdu le lien de la Sève avec son chêne originel. Elle est néanmoins la seule farfadine de souche encore "en vie" et, à ce titre, son corps reste dépendant de la Sève. C'est pourquoi les fées noires ont réussi à reconstituer de lien, mais avec le Ténarbre lui-même.

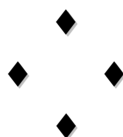
Petite statue agile, Aniline s'est ainsi éveillée quelques millénaires après sa pétrification. Elle n'est plus, stricto sensu, une lutine – ni même une farfadine. Elle conserve néanmoins les spécificités magiques de sa Saison.

Les espoirs des fées noires se sont concrétisés : Aniline peut contrôler le Ténarbre comme seuls savaient le faire auparavant Dirune ou Agone. Malheureusement, le Cercle a oublié un paramètre : le lien de la Sève est à double sens. Sentant sans cesse le Ténarbre l'appeler à lui, la lutine pétrifiée s'est échappée afin d'atteindre le cœur du monstre végétal. Grâce à son lien fusionnel, Aniline a pu s'enfoncer profondément dans les Mille Tours, suivant d'abord les branchages du Ténarbre, puis ses racines implantées dans le Mont lui-même. C'est ainsi qu'elle a pu localiser le Collège du Souffre-jour et percer ses défenses magiques censées empêcher toute intrusion. Recueillie par les Éminences grises, Aniline a pu ainsi approfondir son lien avec l'arbre.



Les fées noires, effrayées à l'idée que leur créature puisse échapper à leur contrôle, ont utilisé leur empathie minérale pour partir à sa recherche. Ne connaissant rien, ou peu s'en faut, des secrets séculaires du Haut Mont, elles ont fait appel à la famille des Norrkleggins pour se repérer dans le labyrinthe des Mille Tours.

Évidemment, la confrontation avec les Éminences grises a été inévitable. L'Ordre janusien ne saurait se séparer d'Aniline. Elle seule peut calmer le Ténarbre et assurer la quiétude du Collège. Les fées noires ont donc conclu un accord secret avec les Éminences, dont la farfadine pétrifiée est l'un des enjeux. Ce faisant, le Cercle des oubliés bénéficie d'un accès restreint aux nouveaux cahiers gris maintenus par le Collège. Il se tient ainsi au courant de l'évolution politique du royaume et peut agir comme les fées noires aiment tant le faire : avec discrétion, inconnu de tous...



FIN.

