

Editorial

Les vieux routards du fanzine savent que c'est toujours un casse-tête de respecter une périodicité. Ne nous étonnons donc pas de voir le numéro de septembre paraître en ~~octobre~~ ~~novembre~~ ~~décembre~~ février. Le calendrier chargé des parutions oniriques pour ces derniers mois explique en partie ce retard. Rassurons-nous la tempête s'est calmée. Vous n'aurez pas à attendre à nouveau sept mois le prochain numéro (Promis. Juré. Enfin peut-être).

Toujours est-il que le poussin grandit. Son plumage a pris des couleurs et il devient bavard : les plus finauds auront remarqué que le corps du texte a rétréci. Sans rajouter une page à son précédent format, l'Oiseau-Oracle en raconte quasiment le double ! Et puis toutes ces belles rubriques dont on vous avait parlé au numéro 1, sans même vous en faire entrevoir la couleur, et bien les voici...

Après La Garabagne et Grand-Pierre, voici le troisième chapitre de «l'Onirothèque» : **Élos la Blanche**, cité des Précieux Astrologues et des familles draconiques.

«Les Aventures» vous précipiteront dans une course effrénée et trans-onirique sur la piste d'un objet bien mystérieux : **L'Œil du Dragon**.

«Les papiers de Thuadarim», carnets de route du célèbre voyageur sont reliés en soixante-dix-sept volumes in-folio. Pour cette fois nous en avons extrait quelques pages ayant pour sujet une fort belle science : l'astrologie. Cet **Essai d'Astrologie Draconique** peut constituer une aide de jeu appréciable pour la création des personnages (PJs comme PNJs). Et puis Élos, la ville décrite dans «l'Onirothèque» n'est-elle pas également la cité de l'astrologie ?

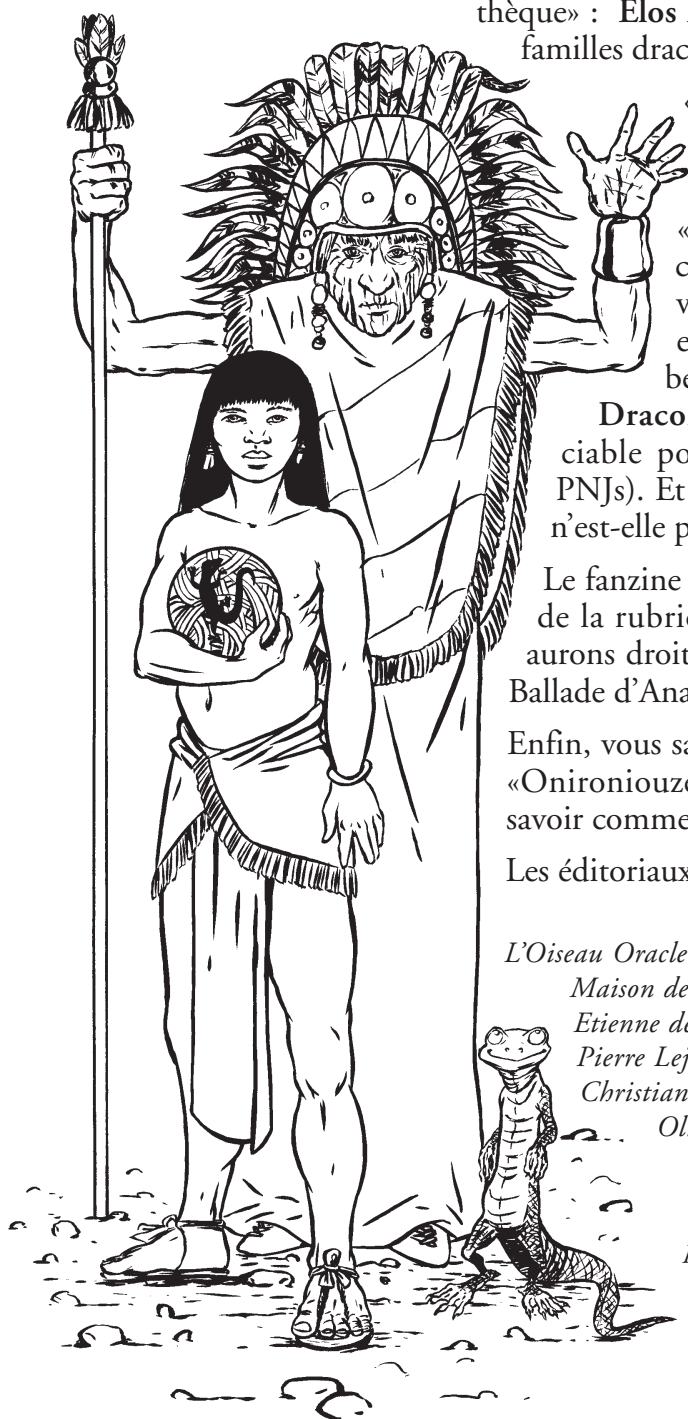
Le fanzine «**Atmosphères**» a bien voulu essayer les plâtres de la rubrique «L'invité». Passées les présentations, nous aurons droit à deux scénarii de leur cru, «Chouillat» et «La Ballade d'Anachie».

Enfin, vous saurez tout de la vie de Rêve de Dragon dans les «Onironiouzes», plus quelques renseignements précis pour savoir comment participer à l'Oiseau-Oracle.

Les éditoriaux les meilleurs étant les plus courts...

L'Oiseau Oracle est un prozine consacré à Rêve de Dragon, édité par la Maison des Voyageurs, association loi 1901. Comité de Rédaction: Etienne de la Sayette, Antoine Chéret, Pierre Lejoyeux. Maquette: Pierre Lejoyeux. Rédacteurs: Francis Rakotoarison, David Robert, Christian Peltier, Azraël Tomé. Illustrateurs: Virginie Augustin, Olivier Fraasier, Emmanuel Grellard, Cyrille Daujean. Distribution: Multisim.

RÊVE DE DRAGON est une marque déposée par Denis Gerfaud.





ONIROTHÈQUE

CHAPITRE TROISIÈME

De ce que moi,
Thuadarim, sais
d'Élos, cité des
deux rives et des
vraies familles.

La légende de Codrimnashivalazoueg

Haplon - Est-il-vrai, Étarcos, que tu souhaites nous conter ce soir la légende de notre cité. Nous tous ici présent la connaissons déjà.

Étarcos - Sans doute. Mais sais-tu bien ce qu'elle veut dire ? Voici ce qu'elle raconte. Il y a de cela bien longtemps, au Premier Âge, un Dragon du nom de Codrimnashivalazoueg créa, afin de se divertir, un grand taureau à la robe immaculée, aux formes gracieuses et à la mine fort débonnaire. Le taureau de part ses nombreuses qualités devint le jouet préféré du dit dragon. Celui-ci prenait plaisir à arpenter le vaste monde sous la forme non pas d'un dragon, comme tant d'autres de ses frères, mais bien sous celle du puissant taureau. Il rêvait cependant, et peuplait ses rêves de jeunes gens qu'il prenait plaisir à encorner — Codrimnashivalazoueg était très joueur. Il rêva de même d'autres êtres, tels que les gnomes, mais ceux-là n'étaient pas drôles, car ils s'enfonçaient sous terre à l'arrivée de Codrimnashivalazoueg. Il baguenaudait de la sorte, heureux dans sa puissance et sa majesté.

Haplon - Mais, Étarcos, cela nous le savons déjà.

Étarcos - Certes Haplon. Mais t'es-tu jamais interrogé sur la suite de l'histoire ? Tu le sais, un

jour vint un homme, nommé Polycède, qui captura Codrimnashivalazoueg.

Haplon - Parles-tu du Taureau, ou du Dragon, bon Étarcos ?

Étarcos - N'est-ce-pas la même chose, Haplon ? Polycède avait su dompter le Taureau, c'est-à-dire le Dragon. L'homme commandait à son créateur. Polycède enferma Codrimnashivalazoueg sur l'île Morkai, le site actuel de notre cité. Tout à sa fureur, Codrimnashivalazoueg ébranla la terre, la retournant de ses cornes, et le monde, ce jour-là, fut bien près de périr.

Haplon - N'est-ce-pas cela, Étarcos, qui marqua la fin de l'Âge Premier ?

Étarcos - Je vois, Haplon, que tu me comprends enfin. Polycède emmena donc Codrimnashivalazoueg sur l'île Morkai, de laquelle il ne pouvait s'échapper. Dans sa toute puissance, il eut vite fait le tour de l'île, s'il ne s'était mis en tête de faire la cour aux plus belles jeunes filles du cru. Dix-sept jeunes vierges, toutes très impressionnées par le puissant animal. Lorsque Polycède vint à se marier, il prit femme parmi les dix-sept jeunes vierges, et offrit à sa promise, en guise de cadeau nuptial, Codrimnashivalazoueg enfermé dans un

Elos la Blanche se tient en bordure de mer. À l'ombre de ses murailles antiques vivent cent mille âmes. Des ports aux larges jetées partent les vaisseaux à trois rangs de rameurs, aux voiles blanches frappées d'or. Au centre de la ville, les Palais de la Reine et de Sa Grande Préciosité et les tours des Précieux Astrologues, toujours plus près des étoiles, ponctuent l'horizon de la cité. Les fêtes, innombrables, rythment le temps qui passe. Et dans les rues, au Théâtre ou aux thermes, dans chaque visage aperçu, les citoyens d'Élos cherchent leurs parents draconiques, les premiers, les seuls avec qui ils pourront vivre et former une belle famille...



enclos aux barreaux d'or. Or donc sa jeune femme s'enticha du taureau. Et avant même que son mariage avec Polycède ne soit consommé, elle s'accoupla avec Codrimnashivalazoueg...

Haplon - Cela nous le savons, Étarcos. Phaohte, sa jeune femme, se déguisa en vache afin de s'unir au taureau.

Étarcos - Elle fit plus que cela, Haplon. En se déguisant, en revêtant l'apparence sensible d'une vache, elle devint vache elle-même. Et de cette union naquit deux frères, Étéocle et Ioharim, qui fondèrent la cité d'Élos. Ce fut Polycède qui s'occupa d'eux, les élevant comme ses propres fils, ce qu'il croyait d'ailleurs.

Haplon - Ils étaient donc deux à porter des cornes dans l'histoire.

Étarcos - Ne soit donc pas si trivial, Haplon ! Polycède eut d'autres enfants, des enfants naturels qui peuplèrent bien vite la cité naissante et furent, en quelque sorte, les premiers citoyens. Polycède, législateur inflexible et père acariâtre fit croître et s'enrichir la cité, mais il encourut la haine de ses deux fils, Étéocle et Ioharim qui sentaient confusément qu'ils étaient d'une trempe bien supérieure. Un jour, n'en pouvant plus, ils tuèrent Polycède. Ce fut une période sombre pour la cité. L'autorité disparue, les crimes les plus abjects furent commis. La cité livrée à elle-même, sans autorité paternelle, sombra dans la pauvreté, le vice, le stupre et la vaine fornication. Contemplant leur oeuvre, rongés par les remords, abattus par le désœuvrement les deux paricides décidèrent de retrouver Polycède, du moins sa réincarnation. Ils construisirent les premières galères,

et allèrent explorer le vaste monde. Étéocle et Ioharim firent de nombreuses conquêtes, mais dans aucune des villes conquises ou des royaumes qu'ils soumièrent, ils ne retrouvèrent Polycède.

Haplon - Dis-moi, Étarcos, n'est-ce pas là ce que d'autres appellent le début du Voyage ?

Étarcos - En effet Haplon. Car à n'en pas douter, la même chose se produisit partout ailleurs, et nombreux sont les émissaires des cités, ceux qui se nomment voyageurs, qui parcourent le monde à la recherche de leur fondateur.

Haplon - Mais nous, Élosiens, n'avons nous pas trouvé ?

Étarcos - C'est vrai Haplon, nous avons retrouvé, les premiers, le fondateur de notre cité d'Élos. Car Étéocle et Ioharim comprirent qu'ils ne pouvaient retrouver Polycède que dans sa propre cité, né parmi les citoyens d'Élos. Et c'est pour cela, Haplon, qu'il nous faut nous aimer afin de faire naître de nombreux enfants. Nos chances sont ainsi plus grandes de retrouver celui qui fut notre premier père, notre premier frère, et ainsi nous permettre, à chacun, de reconstituer la première famille que nous ayons eu, lorsque Codrimnashivalazoueg nous rêva pour la première fois. Lorsque Étéocle et Ioharim retrouvèrent leur père, leur père draconique, le premier, la cité prospéra à nouveau. C'est pour cela que je souhaite à chacun de retrouver au plus vite sa famille draconique, c'est source de grande joie et de sagesse.

Extrait du **Repas d'Haplon**, Livre III.

Des Élosiens



ONIRO

4

THÈQUE

Les voyageurs ne manquent jamais d'être surpris par l'organisation sociale de la cité précieuse. On y distingue en effet trois groupes qui coexistent en bonne intelligence tout en évitant de se mélanger : les citoyens, les étrangers et les esclaves.

LES TROIS CASTES

Les citoyens

Ce sont tout ceux qui, de parents élosiens, sont nés sur le territoire de la cité. Ils ont le droit d'élire les **Précieux Astrologues**, d'être jugés par la non moins précieuse justice élosienne, et l'insigne honneur de se déclarer citoyen.

Tous les citoyens mâles doivent faire chaque année deux mois de service militaire, et ce jusqu'à l'âge de quarante ans. En échange, ils peuvent et sous certaines conditions, accéder aux plus hautes responsabilités.

Les esclaves

Il existe à Elos une importante population servile. On raconte qu'autrefois, l'une des filles d'Étéocle, ne pouvant avoir d'enfants, se vit

imposer l'ensemble des corvées ménagères. Depuis ce jour, toute personne déclarée stérile est esclave. La réciproque est tristement vraie : les esclaves n'ont pas le droit d'enfanter, et tout manquement est puni de mort (car dans l'absolu, est esclave toute personne inapte à la reproduction — exceptés les vieillards)

Les esclaves d'Élos sont de deux origines. Les premiers sont d'anciens citoyens reconnus stériles — souvent à la suite de la peine de la castration (voir plus bas). Les seconds sont les prisonniers de guerre, confiés après leur capture aux marchands spécialistes de ce triste commerce. Quelle que soit leur origine, leur sort n'est pas enviable. Machines humaines dont on peut se défaire à volonté, les esclaves ne sont bien traités que parce que l'on veut les faire durer.

Les étrangers

Les étrangers ne sont admis à Élos qu'à condition d'être capable de procréer ! On ne se soucie guère de connaître les raisons de leur venue. Non, la seule chose qui intéresse le **Précieux Médecin** de la **Négociature**, auprès duquel les hommes de l'Amirauté mènent les voyageurs fraîchement arrivés dans la cité, c'est de constater leur bonne forme sexuelle. Si, pour une raison ou pour une autre, un voyageur était au terme de l'examen de rigueur déclaré inapte à la reproduction, il se verrait interdire l'entrée de la cité. Les étrangers n'ont pas de droits politiques, ni d'obligations militaires. S'ils sont jugés comme les Élosiens, il ne leur en est pas moins interdit d'avoir des relations sexuelles avec un ou une citoyenne. Cependant bien intégrés, ils contrôlent l'essentiel du commerce (notamment celui des esclaves) par l'intermédiaire de guildes, réseaux familiaux informels organisés entre ceux qui sont installés à Élos et ceux qui sont restés au pays. Notons enfin que les enfants d'étrangers nés sur le territoire de la cité sont appelés métèques.

LA FAMILLE

La famille est ce qu'il y a de plus important à Élos. Comme Étéocle et Ioharim, les fils de Polycède (et de Codrimnashivalazoueg) le but suprême de chaque citoyen est de recréer sa famille draconique, c'est-à-dire ce qu'ils croient être leur famille originelle, la première. Retrouver sa première femme, son premier fils, sa première tante — c'est-à-dire celui qui fut et sera toujours votre parent — va bien au-delà des liens du sang. Les Élosiens savent qu'un parent draconique disparu peut être retrouvé dans sa nouvelle incarnation, un peu différent certes, mais essentiellement, oniriquement, draconiquement le même. Ainsi un mariage, s'il n'est pas draconique, n'est bien souvent qu'une alliance économique, ou une union temporaire, parfois animée d'un amour sincère, mais toujours avec l'espoir de trouver mieux, de trouver

son époux draconique. De même les enfants biologiques, s'ils sont élevés avec la même attention et le même amour que partout ailleurs, seront si possible délaissés au profit d'un fils ou d'une fille draconique. Celui-ci peut être plus vieux que son père draconique, cela n'a aucune espèce d'importance. Il n'est pas rare, ainsi, de voir un homme d'une quarantaine d'années se promener en compagnie de son fils draconique, âgé de soixante-dix ans, et lui prodiguant quelques conseils tout paternels quant à la façon de mener sa vie pourtant finissante.

Les citoyens sont divisés en deux groupes. Les **draconiques** et les **laborieux**, c'est à dire ceux qui ont reconstitué leur famille draconique et... les autres.

Draconiques

Les citoyens draconiques, couramment appelés Draconiques, sont les citoyens par excellence. Ayant recréé, à leur niveau, l'harmonie familiale qui présida à la fondation d'Élos, ils sont les seuls à pouvoir exercer les plus hautes charges. Ainsi, seuls les draconiques peuvent être Précieux Médecin, Astrologues ou Amiral, être gradé au sein de l'armée, devenir reine d'Élos ou être choisi pour incarner un jour sa Grande Préciosité.

Situation enviée, il est cependant difficile de devenir Draconique. Seul un Précieux Astrologue peut à la demande des citoyens mener les recherches nécessaires. Grâce à de savants calculs astronomiques, il détermine la date et le lieu de naissance du parent draconique recherché, ainsi que sa fonction actuelle. Muni de tels renseignements, les **Sbires** à son service peuvent parcourir la ville et retrouver la personne en question. La recherche est longue et très onéreuse, mais c'est une telle joie que de retrouver celui ou celle que les Dragons, dans leur infinie sagesse, ont choisi pour être votre parent à jamais. Ainsi seuls les plus riches ont les ressources pour recourir aux services d'un précieux astrologue, seuls les plus riches sont draconiques, seuls les plus riches ont accès aux plus hautes charges.

Si les citoyens d'Élos forment, au sein de la population de la cité, une certaine aristocratie, les citoyens draconiques en sont les princes. Il existe certaines familles, immensément riches, qui sont draconiques depuis des générations et des générations, et méprisent les parvenus, ces laborieux devenus draconiques depuis peu.

Laborieux

Ceux là, l'écrasante majorité des citoyens, travaillent (d'où leur nom) dans l'espoir et dans l'attente qu'un jour ils auront suffisamment d'argent pour fonder une famille draconique, ou que par chance ils soient déclarés parents draconiques d'un membre d'une de ces puissantes familles.



Des gouvernants et des lois

AÉlos, gigantesque famille, la tranquillité de la cité est assurée par le juste partage des tâches, l'harmonieuse répartition des occupations entre le Père et la Mère. Et les citoyens, leurs enfants, ne se plaignent que rarement d'une si juste administration.

LES POUVOIRS

Sa Grande Préciosité

(le pendant masculin du pouvoir)

Réincarnation de Polycède, le fondateur de la cité d'Élos, Sa Grande Préciosité (c'est son titre et le seul nom qu'on lui connaisse) est le maître d'Élos. Elle incarne la cité et garantit la pérennité des institutions élosiennes. Le symbole de sa puissance, ce sont ses cinquante taureaux blancs, le Précieux Cheptel. Plusieurs années avant que Sa Grande Préciosité ne meurt, lors de la fête du désœurement, le Grand et Précieux Astrologue désigne la future réincarnation de Polycède, un garçon d'une dizaine d'années, qui sera instruit de ses devoirs et préparé à la lourde tâche qui lui incombe : faire respecter les lois d'Élos et défendre ses enfants contre l'agresseur.

Les étrangers les plus perspicaces trouvent dans tout ceci les arguments pour battre en brèche les belles institutions élosiennes. Qu'est-ce à dire ? Comment peut-on trouver une nouvelle réincarnation de sa Grande Préciosité alors que celle-ci n'est pas encore morte ? Les élosiens répondent en général à ces remarques par une moue dédaigneuse, de toute façon les étrangers ne peuvent pas comprendre... Et puis pourquoi Sa Grande Préciosité n'aurait-elle pas le droit d'avoir plusieurs incarnations ? Les dragons peuvent bien rêver double, voire triple...

Sa Grande Préciosité n'apparaît qu'à quelques rares occasions, vêtu du blanc et d'or, lors des fêtes, des grands procès, au début d'une campagne militaire. Elle a à son service la **Garde Précieuse**, la force d'élite de la cité. Ces 500 hommes sont recrutés dès leur naissance par les Précieux Astrologues, et suivent un entraînement militaire draconien. En guise de rite initiatique, ils doivent accomplir dans le plus grand secret un meurtre rituel sur la personne de leur choix, et en

apporter la preuve à leurs aînés. Certains citoyens disparaissent ainsi, et quelques uns murmurent que la Garde Précieuse en est la cause. Respectée, crainte, la Garde Précieuse est à l'image de Sa Grande Préciosité : toujours dans l'ombre, toujours présente, toujours inquiétante.

La reine d'Élos et l'Assemblée Précieuse

(le pendant féminin du pouvoir)

La reine d'Élos. Elle est l'incarnation symbolique de Phaalte, la pécheresse de la légende. Choisie par le Grand et Précieux Astrologue parmi plusieurs jeunes vierges, elle sera pendant un an reine d'Élos. Elle n'a d'autre rôle que d'incarner le pouvoir féminin de la cité et donne son nom à l'année en cours (on dit alors de la reine qu'elle est éponyme). En fait la réalité du pouvoir est tenue par l'**Assemblée Précieuse**.

L'Assemblée Précieuse. L'Assemblée Précieuse se compose de toutes les anciennes Reines d'Élos, et compte de quarante à soixante membres, suivant la longévité des Reines.

Son rôle, comme celui de la femme vis à vis de la famille, est de gérer au quotidien les affaires de la cité. Veiller à ce que les greniers à blé soient pleins, que les amphores d'olives soient abondantes, que le lin et le coton soient récoltés et bien filés... Bref, que les citoyens ne manquent de rien. C'est elle qui règle les différends commerciaux entre marchands, lève les impôts et décide des dépenses publiques : une nouvelle fontaine, l'entretien du port, la création d'une nouvelle place pour que ses enfants s'ébattent en paix.

L'Assemblée Précieuse se rassemble en audience publique dans le palais de la Reine tous les jours pairs (sauf les jours de fête), audiences auxquelles peuvent assister tous les draconiques.

Le Grand et Précieux Astrologue

Le Grand et Précieux Astrologue est l'un des plus puissants personnages d'Élos. Il est nommé à ce poste par l'Assemblée Précieuse et ce pour dix ans. Il désigne chaque année une nouvelle reine d'Élos.

C'est lui qui instruit l'enfant qui plus tard, sera appelé à remplacer Sa Grande Préciosité. Conseiller, érudit, fin politique, maître du corps le plus éminent de la cité, celui des **Précieux Astrologues**, le Grand et Précieux Astrologue est peut-être le véritable maître de la cité : mieux que quiconque, il sait lire dans étoiles l'avenir de la cité, mais surtout sait manoeuvrer les âmes. L'actuel Grand et Précieux Astrologue est Iérophate d'Encelade, issu d'une des plus vieilles familles draconiques d'Élos.



ONIRO

6

THÈQUE



Les Précieux Astrologues

Les Précieux Astrologues sont élus par les citoyens pour un mandat unique de dix ans après une campagne électorale acharnée. Ayant pour tâche de retrouver, à la demande d'un citoyen son ou ses parents draconiques, ils participent activement à la vie de la cité.

Ils sont au nombre de vingt. Dix exercent au sein même de la cité, divisée en district de tailles inégales. Les dix autres officient sur les terres à l'extérieur des murs, ce qui comprend aussi les colonies élosiennes : ce sont alors de véritables gouverneurs, riches et puissants, des hommes aux rêves de gloire.

Les Précieux Astrologues sont les juges de la cité. Ils doivent résoudre les affaires criminelles. Ils sont pour cela aidés de **Sbires**, une vingtaine d'enquêteurs zélés, grand connaisseurs de la cité et de ses bas-fonds. Être Sbire est un métier à part entière, une activité des plus honorables... et des plus dangereuses.

Les Précieux Médecins

A Élos, il faut distinguer la médecine précieuse, enseignée à l'académie des Arts Précieux, de la médecine courante, exercée par les **médicastres**. La première, la plus renommée à Élos, ne s'occupe que des problèmes relatifs à la procréation, la naissance et la pédiatrie.

Le rôle principal des Précieux médecins est de diagnostiquer chez les individus si ces derniers sont aptes ou non à la procréation, ce sont eux qui examinent les étrangers à leur arrivée dans la ville. Ce sont des fonctionnaires efficaces, toujours au service d'un Précieux Astrologue.

Le Grand et Précieux Amiral

Élos, sise en bordure de mer, est une puissance maritime. Le chef des armées élosiennes est le Grand et Précieux Amiral, un soldat de métier, grand meneur d'hommes, fin stratège, et excellent marin. S'il est choisi par l'Assemblée Précieuse, pour une durée de cinq ans, il ne reçoit ses ordres que de Sa Grande Préciosité, qui, seule, peut décider ou et quand porter la guerre.

L'armée élosienne est une armée de citoyens. Dès l'âge de seize ans, chaque homme doit s'entraîner deux mois par an au métier des armes : il apprend ainsi à manier le glaive et la lance, à porter le bouclier, à avancer, avec ses compagnons, au sein de solides formations tactiques qui font la renommée et la force des troupes élosiennes. Si Élos possède des troupes terrestres, sa force principale se trouve sur mer. Les galères élosiennes, longues parfois de plus de soixante pieds draconiques et aux centaines de rameurs, sont armées de balistes et d'un rostre de bronze, afin d'éperonner les vaisseaux adverses au cours des gigantesques batailles navales ou les élosiens sont passés maîtres.

LA JUSTICE ÉLOSIENNE

La justice est rendue par les Précieux astrologues au nom de Sa Grande Préciosité. Les peines sont parfois cruelles, et l'Assemblée Précieuse, douce mais juste comme une mère, ne peut malheureusement pas les adoucir.

A Élos, on punit tout particulièrement ceux qui, par leurs actes, nuisent à la cité et au bien public, ou vont à l'encontre de la survie des familles dra-



ONIRO

7

THÈQUE

coniques. Ainsi les relations sexuelles non-productives sont interdites : relations homosexuelles, avec des esclaves (qui par définition sont stériles), ou avec des étrangers, qui ne peuvent mener à la naissance d'enfants draconiques. Tout ce qui peut entraver le fonctionnement de la vie publique est aussi réprimandé. Perturbations d'élections, offense à un magistrat de la cité, et bien sûr crimes, vols, rixes, etc.

Le haut-rêve est toléré à Élos, tant qu'il vise au bien-être de la cité. Créer des zones de feu en air lors d'un incendie, ou d'air en eau en période de sécheresse sont des actes magiques permis et encouragés. Par contre, l'usage privé du haut-rêve est sévèrement réprimandé. Voici les principales peines qui ont cours dans la cité :

Les galères. Cette peine est la plus utilisée, et réprime les crimes les plus courants: crimes de sang, vols, perturbation mineures de l'ordre public. La durée des peines infligées peut aller du quart d'heure draconique, pour les délits mineurs, à plusieurs dizaines d'années pour les crimes les plus graves.

Castration. Ce terrible châtiment s'applique à tous les «crimes» d'ordre sexuel, c'est-à-dire toute relation sexuelle stérile ou considérée comme telle (avec un esclave, ou avec une personne du même sexe). Cette peine s'applique

également aux femmes. Dans tous les cas, elle est synonyme de stérilisation de l'individu et de mise en esclavage.

Ostracisme. Cette peine ne s'applique qu'au citoyen, qui est banni du territoire de la cité pour une durée variable, souvent plusieurs années, parfois à vie. Cette peine politique, redoutable pour un citoyen bien implanté à Élos, est infligée lors de haute-trahison, ou bien d'usage privé du haut-rêve.

Proscription. Peine-sœur de l'ostracisme, la proscription n'est appliquée qu'aux étrangers résidant à Élos qui se sont rendus coupables de haute-trahison. Les biens du condamné sont confisqués, toute sa famille est réduite en esclavage, lui même est marqué du sceau : une marque infamante au fer rouge, sur le front, qui indique que l'homme n'est plus protégé par la loi. Il peut être tué, en toute impunité, et certains citoyens ont fait de la chasse aux proscrits leur sport favori.

La «peine» du père. Rarissime, elle n'est employée que lorsqu'un citoyen a tenté d'assassiner une Reine d'Élos, ou a porté la main sur sa Grande Préciosité. La mort dans l'âme, Sa Grande Préciosité livre le condamné aux taureaux, et, les yeux pleins de chagrin, assiste aux derniers instants de son enfant rebelle.

Vivre à Élos

On dit parfois d'Élos qu'elle est la cousine lointaine de Spasme, la célèbre cité du plaisir. Les citoyens disposent de plus de temps libre qu'il n'en faut pour jouir pleinement de tous les spectacles, fêtes et banquets, sans oublier les rendez-vous galants. Élos est en effet renommée pour ses mœurs libertines, mais les voyageurs comprendront vite que tout n'est pas permis...



ONIRO

8

THÈQUE

LES PLAISIRS DE L'ESPRIT

Le Théâtre

Le théâtre est certainement la forme artistique la plus appréciée et la plus évoluée à Élos. Les grands spectacles ont lieu au Théâtre mais la plupart des comédiens se produisent sur des scènes de bois montées sur les places ou dans les rues. Le théâtre a une grande importance car c'est par lui que passe l'essentiel de l'éducation civique des élosiens. C'est grâce au théâtre officiel, à ses tragédies grandioses, que les élosiens — et les étrangers ! — apprennent l'histoire d'Élos et comprennent ce que sont les droits et les devoirs du citoyen. A côté du théâtre officiel existe un théâtre plus libre, plus léger, plus comique, toléré mais assez mal vu des autorités. Les querelles sont sans fin entre les Tragédiens payés par Sa Grande Préciosité et les comédiens «libres». Les uns, grassement rémunérés et souvent célèbres arguent que le théâtre doit obéir à des conventions strictes et qu'il a pour seul objectif la glorification de la cité. Ils n'ont que mépris pour leurs confrères qui, pauvres et gueuilleux, prétendent que dans l'art prime l'esthétique et l'originalité.

Les sciences

De nombreuses sciences sont enseignées à Élos, cité savante s'il en est. Elles sont pour l'essentiel subordonnées à l'astrologie, la science reine. Les élosiens ont tous des rudiments d'astrologie, suffisamment en tout cas pour passer leur temps à faire des horoscopes et à essayer de deviner le signe draconique de leurs nouveaux amis (ou ennemis...). La rhétorique et la philosophie ont aussi une place d'honneur à Élos la blanche. L'activité favorite c'est encore le palabre, les discussions sans fin et savantes sur tout et n'importe quoi, le corps plongé dans le bain d'eau froide des thermes ou en déambulant dans le Vieux Quartier.

LES PLAISIRS DE LA CHAIR

Les plaisirs du ventre

Sur le sujet, écoutons le témoignage éclairé d'un xénomane gaillard, Mériadoc Pérégrin, tiré de ses poignants *« Carnets de routes »*.

« Alors que je m'en allois foliant sous le flagrant soleil de la cité d'Élos dite La Blanche, rapport à ses murailles de chaux recouvertes, une jeune donzelle toute gloussante s'en vint à mes côtés. Elle estoit poursuivi par un ribaud à la mine pourpre et renacant comme un baudet en rut. Prestement il rattrapa la mulière, la jeta sur le pavement, et l'empiaffa incontinent. Hurlant sa joie, la jeune fille ne semblait point nécessiter l'aide d'un bras vigoureux qui saurait sauver sa vertu. Je laissais faire. »

En apparence, Élos est une cité des plus accueillantes, et des plus permissives. Parmi les citoyens, il est de coutume de ne jamais refuser les avances que l'on vous fait. Si la relation débouche sur une grossesse, l'événement est bien accueilli. C'est donner, à quelqu'un dans la cité, une chance supplémentaire de retrouver un de ses parents draconiques. Par mimétisme, les nombreux étrangers vivant à Élos ont adopté une sexualité libre, ou la notion de fidélité n'a pas véritablement cours. Mais les deux groupes s'aiment, vivent, se tiennent loin de l'autre. Pas question, ainsi, pour une Élosienne, de passer une nuit avec un étranger. Pourtant Élos offre l'image d'une cité libertine, où les jeunes gens courent après les jeunes filles, et où celles-ci se laissent rattraper trop facilement.

Les plaisirs de la bouche

Le sexe n'est pas le seul des plaisirs d'Élos. Le climat y est doux, les journées sont belles et chaudes. Les places sont nombreuses, ombragées, et bordées d'échoppes où l'on peut acheter à boire et à manger, et emporter tout cela vers le banc le plus proche. Les plats les plus représentatifs de la cuisine élosienne sont les Bloutards aux Frilons, des beignets de poisson qui cuisent pendant des heures dans de grands plats en acier reposant sur des braseros (deux deniers la douzaine de beignets pour un point de sustentation) ; la soupe de

Merlanguille (un poisson à tête plate, au regard glauque et au corps fuselé) à l'odeur forte et au goût corsé, et enfin la tête de Sinjaune, dont la cervelle est cuite avec un assortiment d'amandes, de fèves et d'herbes aromatiques : on la mange avec les doigts de la main droite, la main gauche tenant la tête du Sinjaune par les yeux.

Il n'y a que peu d'auberges à Élos, et les endroits les plus fréquentés sont ces places si agréables, et les thermes, gigantesques, aux bains délicieux. Une cité où il fait bon vivre et s'aimer (surtout lorsqu'on est citoyen, draconique, riche, beau et bien portant) dans l'attente d'une prochaine fête. Car Élos ne veut pas oublier son passé glorieux et revit chaque année, au rythme des saisons, l'histoire de sa fondation.

LES FÊTES

Les Cabananes ou fête des Prétendantes

C'est lors de cette fête, le premier du mois du Faucon, qu'est choisie parmi dix-sept jeunes vierges, celle qui sera la reine d'Élos. Les prétendantes à ce titre (plusieurs dizaines chaque année) doivent être vierges et jolies. Elles défilent, le jour durant, sur des chars fleuris, distribuant des fleurs, du vin et de chastes baisers. C'est à ce moment que les moins jolies sont tirées du char par les citoyens, sous les rires et les acclamations de la foule. Celles-là vont alors cuver leur tristesse plus loin, et certaines d'entre elles, peut-être par dépit, perdent ce jour-là leur innocence. Le soir venu, les autres, lorsqu'elles ne sont plus que dix-sept, sont menées jusqu'au palais du Grand et Précieux Astrologue. Celui se réunit avec ses pairs, les Précieux Astrologues, et accompagnés de la foule porteuse de torches, ils se rendent jusqu'à la Colline aux Observatoires. La nuit durant, ils étudient les étoiles et au matin, alors que quelques derniers fêtards s'ébattent sur les pelouses de la colline, ils rendent leur verdict et désignent celle qui sera reine d'Élos. Elle est alors recluse pendant un mois, avec ses suivantes, les seize autres jeunes vierges, dans le Palais de la Reine d'Élos, dans l'attente de l'Immaculée Conception.

L'Immaculée Conception

Cette fête est la célébration de l'accouplement de Phaalte avec le taureau blanc, de la grossesse et du fruit de cette union.

Le premier jour du mois de la couronne, au matin, tous les Précieux astrologues de la cité viennent près de l'enclos du Précieux Cheptel, et avisent l'animal le plus robuste, qui est mené par la foule, en une joyeuse féria, sur l'esplanade du palais de la Reine. La future Reine, durant la matinée, s'est préparée en public, avec l'aide de ses suivantes. Elle s'est purifiée dans les vapeurs d'encens et d'ortigal noir, et nue, s'est plongée



ONIRO

9

THÈQUE



dans un vaste cratère emplit de vin et de poussières d'or. Elle en sort avec l'aide de la doyenne de l'Assemblée Précieuse. Ceci fait elle revêt une ample houppelande blanche dans l'attente de son terrible amant.

Ce dernier arrive sur la place les naseaux frémissant, l'écume aux lèvres. La foule muette boucle l'esplanade et retient son souffle. L'animal épuisé par sa course se laisse alors guider par les femmes qui le mènent à l'intérieur du palais. Le reste de la cérémonie se passe loin des yeux des curieux. Une heure draconique plus tard un drap blanc souillé de sang est étendu à l'un des balcons du palais. C'est le signal des réjouissances qui dureront neuf jours de beuveries intenses, symbole des neufs mois de la grossesse.

Le Meurtre du Père et le Désœuvrement

La fête dite du Désœuvrement a lieu en moyenne tout les neuf ans, à quelques mois près, suite à de complexes et rares conjonctions astrales. Elle rappelle, et fait revivre à tous, le meurtre de Polycède par ses enfants. Le désœuvrement est annoncé dans la ville par les Précieux Astrologues qui vont, la mine grave, sur les places et dans les lieux de rencontres. Là, ils commencent à énumérer les griefs qu'ils ont contre sa Grande Préciosité. Les citoyens s'attroupent, et bientôt eux aussi exposent ce qu'ils ont sur le cœur : les lois trop dures, le service militaire astreignant, les impôts qui ne cessent d'augmenter, le bon peuple qui crève de faim alors que sa Grande Préciosité s'engraisse avec application, et la liste n'en finit pas d'augmenter. Le soir du deuxième jour, la folie gagne tout Élos. La ville entière gronde et réclame sa proie.

Alors, à la lueur des torches et des flambeaux, en hurlant, en longues processions de visages sévères, les citoyens d'Élos se massent devant le Palais de sa Grande Préciosité. La foule trépigne, quelques lanternes viennent se briser contre la façade du Palais. Puis il paraît et le silence se fait. Seul sur le balcon, il se tient droit face à la foule muette. Lentement il lève les bras, comme crucifié, et d'un bond se jette dans les bras de ses enfants... Et c'est la curée, les poings et les pieds s'abattent sans relâche, chacun veut sa part du festin, et le corps bientôt est écartelé, dispersé aux quatre coins de la place. Lorsque le «père» a été tué, les lois et l'ordre sont abolis et les citoyens se dispersent, comme ivres, et s'en vont de par les rues. La haine, le meurtre, le viol et la démente règnent en maître dans la cité pour quelques heures, parfois quelques jours. Malheur au promeneur solitaire, au voyageur égaré, au voisin mal-aimé, à l'innocent dont la seule erreur fut de passer par là... Lorsque le soleil se lève après une nuit de cauchemars, le sang recouvre les corps de certains dormeurs, ivres de plaisir et de violence.

Toutes les lois ont été transgressées, bafouées. La honte, l'ennui, le désœuvrement s'abattent bientôt sur la ville et la paralysent. Il faut attendre, attendre que sa Grande Préciosité revienne, et elle revient toujours.

C'est le début de la féria qui annonce le retour de Sa Grande Préciosité. On lâche de jeunes taureaux dans les rues, et le vin coule à flot pendant trois jours et trois nuits. Puis sa Grande Préciosité arpente la ville et capture les taureaux les uns après les autres, les ramène dans l'enclos et retourne au Palais, prend quelques édits, promulgue une nouvelle loi et tout rentre dans l'ordre. La Famille est de nouveau réunie.



ONIRO

10

THÈQUE

Les Grandes Mascarades

Cette fête a lieu chaque année au mois de la Lyre. Les Précieux Astrologues en fixent la date au moyen de savants calculs astraux. En principe, il s'agit de revivre symboliquement un des moments mythiques de l'histoire d'Élos : la transformation de Phaolte en vache. A l'instar de Phaolte, chacun doit s'efforcer de changer de nature, et c'est grâce aux masques que les élosiens opèrent cette métamorphose. Durant les trois jours et quatre nuits que dure la mascarade, tout participant aux réjouissances se doit de porter un masque. C'est surtout la nuit que la fête bat son plein ; des bals sont improvisés sur les places, de grandes farandoles parcourent les rues, le vin épicé coule des fontaines. A la faveur des masques les manigances et les intrigues galantes vont bon train... Il n'existe plus de hiérarchie sociale, les masques mettent tout le monde à pied d'égalité, plus exactement ils recréent le temps d'une fête un ordre imaginaire et mythique. Les élosiens prêtent des vertus magiques à leur masques : le porteur du masque est censé être possédé, sortir de lui même, s'identifier corps et âme à la créature représentée. Il s'agit le plus souvent d'animaux (félins, oiseaux, poissons...) ou de créatures fantastiques (cyans, licornes, chimères, griffons...). On trouve aussi les figures des institutions ou des mythes élosiens : blancs taureaux, vierges d'Élos, Précieux Astrologues, Amiraux. Les artisans qui fabriquent les masques cherchent moins le réalisme que la caricature. Un masque réussi sait rendre avec un minimum d'artifices les grands traits d'un caractère. Dans le quartier des masques on travaille selon des règles ancestrales : les masques sont faits en cuir bouilli, ils sont légers et pratiques, conçus pour être portés plusieurs heures d'affilée. Quelques uns seulement sont particulièrement travaillés, rehaussés de feuille d'or et de pierreries. Dans certaines familles draconiques, c'est la tradition d'utiliser les mêmes masques d'une année sur l'autre, de transmettre de père en fils des masques très-anciens, très-précieux et très-puissants.

Le Kash-kash

Cette fête dure deux jours, du vingt-six au vingt-huit Roseau. Son origine remonte à la nuit des âges et laisse perplexe plus d'un érudit. Durant deux jours et une nuit, l'activité principale est de festoyer sur de grandes tables installées dans les rues. Chacun apporte et partage de quoi se restaurer. On mange, on boit, on discute, on remange, etc.... Pendant ce temps courent les Kash-kash. Il s'agit d'un groupe d'une dizaine d'êtres étranges, de forme humaine, à la peau recouverte d'une épaisse toison rousse. Personne n'en a jamais examiné de près et l'on ne sait si ce sont de vrais monstres ou des personnes travesties. Être vu par un kash-kash est le pire présage qui soit. Des guetteurs sont soigneusement cachés à tous les coins de rue. Dès que le groupe

de kash-kash est en vue, ils avertissent les fêtards. C'est alors une bousculade fébrile, chacun abandonnant son repas court se cacher, dans sa maison, dans l'ombre d'une porte, sous une table... Les kash-kash parcourent ainsi tranquillement les rues d'Élos, profitant des reliefs de repas abandonnés à la hâte. Les élosiens apaisent par cette offrande détournée la fureur des créatures mystérieuses. La ville peut ainsi reprendre le cours normal de son existence et les kash-kash rentrer chez eux jusqu'à l'année suivante.

Note. Des voyageurs ignares risquent de se laisser surprendre par les kash-kash, à moins qu'ils ne prêtent pas foi à ces stupides superstitions et décident délibérément de se faire voir. Libre au gardien des rêves d'accorder un quelconque crédit à cette histoire, de laisser les choses poursuivre leur train ou de faire tomber les catastrophes en chaîne sur le dos des imprudents.

L'Inversion

Cette fête dure du sept au quatorze Vaisseau. Aucune réjouissance particulière, au contraire on essaie de continuer une vie normale en respectant le rite de l'inversion : les esclaves deviennent les maîtres et vice versa. Aucun danger de rébellion servile ; les esclaves restent surveillés en douce et ils savent bien que s'ils font trop souffrir leurs maîtres, cela se retournera contre eux par la suite.

Les Triomphes

Ils servent à glorifier un Amiral ayant remporté une grande victoire. Le cortège part du port ou de l'une des portes de la cité pour se rendre Place du Meurtre. Sous les vivats de la foule l'Amiral vainqueur, avec le geste auguste du semeur répand autour de lui les pièces de monnaie et autres menus objets pris à l'ennemi. A sa suite viennent les esclaves capturés, le butin et l'armée victorieuse. Pendant deux jours la cité cesse de travailler pour faire bombance. Les pièces les plus remarquables prises à l'adversaire (notamment les rostres des bateaux capturés) sont exposées place du meurtre dix-sept jours durant.

CALENDRIER DES FÊTES

Vaisseau (du 7 au 14)

Inversion

Faucon (le premier)

Cabananes

Couronne (du 1 au 9)

Immaculée Conception

Lyre (variable, 3 jours et 4 nuits)

Grandes Mascarades

Roseau (du 24 au 26)

Kash-kash

Tous les 9 ans (*date précise variable*)

Meurtre du père - Désœuvrement

Variable

Triomphes



ONIRO

11

THÈQUE

De part la Cité

Le plan de la ville se trouve en encart en pages centrales. Le texte décrit les principaux lieux d'Élos en suivant le plan de gauche à droite.

LA RIVE FEMELLE

Jardin du Silence. C'est le cimetière d'Élos. Une immense pelouse sans stèles, ni statues, ni monuments. Les morts y sont enterrés sans autres formes de procès. Les élosiens aiment à se promener en silence dans cet endroit calme et paisible.

Le Maresq. C'est le quartier rural d'Élos. Une succession de petits jardins entretenus avec soin par les maraîchers. Il faut dire que les cent-mille âmes vivant dans la cité fournissent bien assez d'engrais pour qu'il pousse là de magnifiques légumes...

Le Griseux. C'est un des quartiers populaires d'Élos. La population s'y entasse dans des immeubles de briques et de broques qui ont jusqu'à cinq étages (on appelle broque les puissantes poutres de bois qui servent de structure à ces bâtiments).

Les Tours des Précieux Astrologues. Élos en compte dix, une par Précieux Astrologue. Chaque Précieux Astrologue habite un ensemble rassemblant les éléments suivants : une tour surmontée d'un observatoire, un bâtiment d'habitation, une caserne pour les gardes à son service et un jardin clos de hauts murs, fermé au public. Les tours des astrologues sont très dissemblables, l'une est courte, sombre et massive, l'autre illumine le ciel de sa blancheur comme la flèche d'une cathédrale gothique.

Le Sot Quartier. Ce quartier essentiellement résidentiel porte ce nom depuis qu'il a donné à la ville une série de précieux astrologues demeurés. Bizarrement c'est là qu'habitent tous les Précieux Médecins de la ville.

Rue Haute. Une des plus grandes et des plus larges rues d'Élos.

Place du douaire. La façade du palais de la Reine d'Élos donne sur cette place, la plus grande de la cité. Y ont été édifiées des estrades en marbre qui servent aux spectacles, circulaires, entourées de colonnes et surmontées d'un toit conique.

Le Quartier Bleu. Un des quartiers les plus huppés d'Élos. Il porte ce nom depuis qu'une riche famille de métèques a fait construire sur la berge de somptueuses villas en pierre bleu-lapis. En cadeau à la cité, la tour du précieux astrologue a également été reconstruite dans cette pierre, acheminée pour l'occasion d'un lointain royaume.

Le Mausolée. Surplombant toute la ville, le Mausolée est un édifice octogonal massif, au toit en coupole, aux murs de marbre noir percés de gigantesques arcades. Les reines d'Élos y reposent de leur dernier sommeil. On y accède par un escalier étroit et dangereux qu'empreintent les processions mortuaires.

Palais de la reine d'Élos. Le jardin est une vraie petite forêt aux nombreuses essences. Le palais de la Reine d'Élos est bâti tout de marbre sur un seul étage, succession de bâtiments aérés de cours intérieures, de colonnades, de jardins entourés de murs percés d'élégantes arcades.

Place des Thermes. Cette place est une des plus encombrées d'Élos. Elle est munie en son centre d'une imposante fontaine représentant une tête de taureau monumentale, l'eau jaillit par les oreilles et les nasaux. Sur la place donnent des dizaines d'échoppes où l'on vend en-cas et repas rapides.

Les Thermes. Un des plus grands bâtiments d'Élos, le plus prisé des lieux de rencontres. Les Thermes sont mixtes, et on y trouve différents bains (bain de vapeur, bain chaud aromatisé, bain glacé), des salles de massages, des jardins de discussion et un gymnase où les élosiens peuvent entretenir leur forme physique et jouer à la balle.

Entrepôts. Ce quartier est aux trois-quarts occupé par des entrepôts et des docks, point de convergence de toutes les marchandises qui partent ou arrivent en la cité.

La colline aux observatoires. C'est le seul jardin public d'Élos. On y accède par une série d'escaliers raides taillés à même la falaise. Il s'agit d'une grande colline sur laquelle ont été édifiés de monumentaux observatoires : rampes de visées, demi-sphères creusées dans le sol, maçonnées et graduées, autant d'édifices publics qui permettent aux élosiens d'assouvir leur passion pour l'astrologie. On y a un point de vue magnifique sur la ville.

Le Vimilin. C'est le quartier le plus riche de la Cité Précieuse, celui des villas somptueuses, résidences des familles draconiques.

Quartier métèque. C'est là que vivent toutes les communautés étrangères d'Élos, au cœur de la cité, près du quartier marchand dont ils sont les principaux animateurs. De nombreuses familles sont là depuis des générations et les différentes peuplades représentées essayent chacune de rester fidèles à leurs coutumes et modes de vie.



ONIRO

12

THÈQUE

Elos, la Cité Précieuse est aussi Élos, la Blanche. Le stuc et le marbre se taillent la part du lion dans les réalisations d'envergure. Les autres bâtiments sont le plus souvent en brique. L'eau du fleuve n'est pas consommée, la cité est donc alimentée rive mâle par un aqueduc ; rive femelle les sources sont canalisées vers les fontaines qui attirent des essaims de porteur d'eau comme un pot de miel les abeilles. La ville entière est équipée d'un réseau d'égouts souterrains, un véritable chef d'œuvre du Deuxième Âge, avec ses galeries maçonnées et ses accès parfois incongrus. (Ne dit-on pas qu'une bouche d'égout est dissimulée sous les tapis de la grande salle du Palais de Sa Grande Préciosité ?) La Cité Précieuse est aussi une ville garnie de nombreux jardins, la plupart attenants aux tours des précieux astrologues ou aux trois palais d'Élos. Exceptée la colline aux observatoires, ces espaces sont clos de murailles et fermés au public. C'est uniquement lors des fêtes que les autorités ouvrent les jardins à la population.

Le Couchant. Le quartier le plus calme d'Élos que les auteurs classiques considèrent comme le plus sobre et le mieux conçu urbanistiquement, avec ses rues biens droites et les façades des maisons parfaitement agencées.

L'Auberge de la Ciguë. La plus grande et la plus luxueuse auberge d'Élos, sur la place des Thermes. On mange allongé sur des lits de marbre recouverts de coussins de velours rouge. Le service comme le menu est très soigné, le repas le moins cher, des bloutards de poule, coûtant vingt deniers.

On loge dans un bâtiment annexe qui donne sur une cour pavée entourée d'une colonnade. Il est possible de louer la suite précieuse, luxueux ensemble garni d'une terrasse, d'un atrium avec piscine et d'un jardinet ombragé et fleuri, et ce pour la modique somme de deux sols par jour. Les autres chambres sont plus frustes mais bien tenues (seize deniers la nuit).

Négociature. C'est dans ce grand bâtiment plat de briques et d'arcades que se font les formalités douanières, notamment en ce qui concerne les nouveaux arrivants.

Chantiers navals. Il s'agit de l'endroit que s'effectue le gros de la construction navale, civile comme militaire.

Port militaire. L'accès du port est étroitement surveillé, on y admire les majestueuses galères trirèmes qui font la réputation d'Élos sur toutes les mers du sud.

Palais du Grand Astrologue. C'est un bâtiment fort étonnant d'aspect, une architecture complexe de tours entremêlées, d'échaugettes, de balcons surplombant le vide et de passages vertigineux, comme si le Grand et Précieux astrologue cherchait à se rapprocher toujours plus des étoiles.

Rue de Spasme. Cette rue porte depuis peu le nom d'une lointaine cousine d'Élos. Cette appellation a provoqué une levée de bouclier des érudits élosiens Comment ? Donner à une des plus belles rues de notre cité le nom d'une ville qui a depuis longtemps sombré dans le stupre ? D'une ville où tout plaisir est vain, où la fornication a pour seule fin la jouissance et non la perpétration du Rêve ? Mais la plupart des élosiens ignorent tout de cette prétendue Spasme, et c'est un bien beau nom pour une rue.

Quartier marchand. Le coeur de la rive femelle, un quartier toujours en effervescence où s'effectuent l'essentiel des échanges commerciaux.

Le Souque. C'est un immense marché couvert, un dédale de ruelles et d'échoppes protégées du soleil par de grandes toiles tendues. On y trouve de tout, à condition de savoir chercher. Le Souque est barré de long en large par des canaux qui permettent d'acheminer le gros des marchandises par barque (d'où son nom), et de se débarrasser facilement des invendus.

L'Esquinal. Ce fut jadis le quartier le plus riche d'Élos, avant que les grandes familles ne l'abandonnent pour le Vimilin. C'est aujourd'hui un endroit nostalgique où les grandes demeures délabrées laissent peu à peu la place aux immeubles édifiés à la hâte par les laborieux chaque jour plus nombreux.

Haut de Samael. Comme son voisin le Haut de Tana, le quartier porte le nom d'un célèbre amiral qui avec son cousin Tana, Précieux Astrologue, assis la domination d'Élos sur la région au début du Troisième âge. C'est un quartier d'immeubles, connu pour les terrasses et les petits jardins suspendus qui le parsèment.

Haut de Tana. Ce quartier est semblable au Haut de Samael.



Place du Soleil. Au centre de cette place rigoureusement circulaire se trouve un somptueux obélisque à la forme typiquement élosienne : un phallus de douze mètres de haut, taillé dans du granit de Snéphoradja. Douze rues au pavage gradué partent à intervalle régulier de la place, chacune portant le nom d'une heure ; et oui, il s'agit bien d'un gigantesque cadran solaire.

Quartier des dépréciés. C'est dans ce quartier, hors les murs, que se trouvent tous ceux dont la cité ne veut pas. Il ne fait pas bon s'aventurer dans cette ville de baraques sordides, aux ruelles sombres, où les lois élosienne ne s'appliquent pas. Sur la berge habitent les marins imprudents qui ont perdu leur bateau et qui passent leurs journées au bord de l'eau, immobiles, à gémir, à contempler les restes de leur fier vaisseau broyé sur les brisants.

RIVE MÂLE

Ras quartier. C'est un des quartiers les plus pauvres d'Élos où s'entasse une foule misérable de petits artisans, d'arracheurs de dents, de porteurs d'eau, de gens des campagnes venus chercher un travail et autres personnages aux activités inavouables.

Quartier des masques. Il s'agit de deux rues, une impasse et une placette où est regroupée la très ancienne et très honorable corporation des faiseurs de masques. On y fabrique toute l'année les masques qui feront le bonheur des élosiens pendant les Grandes Mascarades.

Quartier laborieux (ou des artisans). Si la rive femelle est le lieu du commerce, la rive mâle est celle de la production. Le quartier laborieux en est le cœur, la plupart des artisans y sont regroupés. Il fait bon y flaner, entre le fracas métallique d'une forge et les odeurs de glaise d'un atelier de poterie.

Vignes d'Élos. C'est un petit vignoble sis intra-muros sur les coteaux à l'est de la ville. On en tire quelques fûts d'un vin médiocre, mais l'arrivée du premier vin d'Élos est un signal attendu avec impatience : c'est le début des fêtes des vendanges et de l'afflux du vin provenant des contrées alentour.

Quartier pourpre. C'est là que se trouvent les casernes où logent les citoyens durant leur service militaire.

Rue des rhéteurs. C'est la rue la plus large d'Élos. Mais l'alignement tout relatif des maisons en fait plus une succession de places qu'un boulevard bien léché. De petits ponts en bois finement ouvragés enjambent le canal. C'est dans cette rue que sont dressées les éphémères scènes de théâtre des comédiens «libres». C'est le lieu des éternelles querelles entre les artistes officiels et leurs

collègues indépendants, c'est là aussi que les philosophes s'adressent à la foule qui s'attroupe pour un rien ; on y vient autant pour s'amuser des élucubrations d'un vieux fou que pour admirer la rhétorique d'un Epictote ou d'un Aristète.

Place d'Esparlongue. Une place très animée, où se tient le grand marché de la rive mâle et où sont entreposées les marchandises en transit d'une rive à l'autre.

Quartier docte. Ce quartier est le lieu où se transmet le savoir, celui des collègues et des bibliothèques. On y trouve les deux écoles de médecine, celle des Arts Précieux et celle des Médicastes Patentés. L'ambiance y est animée et bon enfant, entre les étudiants chahuteurs, les érudits dans la lune et les vieux professeurs de rhétorique qui ne sont pas les derniers à aller vider une chope à la taverne du coin.

Auberge de l'Escalpe. La plus grande auberge d'Élos. C'est là que descendent les marins qui ne restent pas sur leurs bateaux ; capitaines et seconds dans de coquettes chambres individuelles, gabiers et mousses dans le grand dortoir, une salle voûtée aux dimensions impressionnantes archi-bondée malgré ses quelques 80 lits. On n'y mange pas.

Chambre individuelle avec clé : 12 d

Chambre individuelle sans clé : 10 d

Lit en dortoir : 3 d

Place en dortoir (sans lit, mais avec des clous pour accrocher son hamac) : 1 d

Auberge du Hérichon. Elle est tenue par Hamelino de Blazone un ancien voyageur, et est, à ce titre, la seule "Maison des Voyageurs" de la cité. Repas : trois deniers. Lit pour la nuit, en dortoir, 5 deniers, en chambre individuelle 9 deniers. Le premier verre de vin est offert aux voyageurs.

Théâtre. Ce somptueux édifice (sur le modèle du théâtre grec) contient jusqu'à 20000 personnes. On y donne les spectacles officiels.

Aqueduc. Ce monument de pierre blanche qui fournit la rive mâle en eau cesse brusquement au milieu de la Rue des Rhéteurs comme si on l'avait découpé. L'eau chute alors dans une grande fontaine et continue à couler dans un canal creusé au beau milieu de la rue.

Vieux Quartier. Il s'agit en fait d'un des quartiers les plus récents d'Élos. Il a été reconstruit après l'incendie qui l'a ravagé durant le dernier désœuvrement. Par bonheur (?) les architectes avaient gardé les plans anciens, et tout a été rebâti à l'identique, à savoir un inextricable fouillis de ruelles, d'impasses, d'escaliers et de passages dérobés dont seules les autorités ont le plan complet...

Quartier pêcheur. C'est la ville des pêcheurs, de ceux qui triment à nourrir la cité, un



ONIRO

14

THÈQUE

gigantesque village avec ses petites maisons blanchies à la chaux, ses ruelles pavées où les femmes raccommoient les filets et les barques tirées, le soir, sur la berge de l'Héka.

Jardin du Blanc Cheptel et palais de sa Grande Préciosité. Le jardin du Blanc Cheptel est le seul jardin de la cité à rester fermé au public, même lors des fêtes. C'est dans un cadre idyllique et très soigné (petits ruisseaux, pelouses parfaites, massifs de fleurs odorantes...) que vivent les cinquante taureaux blanc de Sa Grande Préciosité.

Le palais de Sa Grande Préciosité est le seul palais élosien à affirmer une prétention militaire avec ses murs crénelés flanqués de massives tours carrées. Sous son aspect quelque peu rébarbatif l'édifice recèle de pures merveilles architecturales comme la fameuse salle des mille reflets ou l'escalier monumental de la salle des fous.

Place du Meurtre. La place du meurtre est la seule place d'Élos à ne pas être munie de fontaines et autres monuments. Le pavage est fait de grandes dalles noires et blanches à la manière d'un échiquier géant. Du premier étage du palais

de Sa Grande Préciosité part un édifice qui ne manquera pas de surprendre les touristes ingénus, et que les élosiens, avec une lueur d'ironie dans le regard, appellent "le plongeur". Il s'agit d'une passerelle en bois finement ouvragé qui s'avance sur la place comme un ponton sur l'océan. Les bords sont équipés de garde fous, sauf l'extrémité qui donne directement dans le vide. Ainsi, tous les jours que font les dragons, Sa Grande Préciosité sort du lit en baillant, va à la fenêtre voir le temps qu'il fait puis baisse les yeux sur le symbole de sa condition et l'objet de sa fin prochaine. Rien de tel pour commencer la journée.

Pointe Singeant. Dans ce quartier des plus calmes, en bordure de mer, est installée une riche villa munie d'une tour haute, et c'est la première chose que voient les marins venant de la haute mer.

Textes : Azraël Tomé, Etienne de la Sayette et Antoine Chéret.

Dessins: Olivier Fraisier

D'UNE RIVE A L'AUTRE

Le tunnel. Les vestiges de cet étrange tunnel datent du Deuxième Âge. Il s'agit d'un long boyau qui, reposant sur le fond de l'Héka, permettait autrefois de passer d'une rive à l'autre à pied sec. Par miracle, il semble avoir été creusé à même l'eau du fleuve : on marche sur le sable, l'eau furieuse passe au-dessus, sur les côtés comme si une force toute puissante la repoussait hors de ce long tube. Un inconvénient majeur fait que ce tunnel n'est plus emprunté. De même qu'un tunnel de roc qui se serait éboulé, l'eau du fleuve a repris ses droits sur quelques mètres au milieu du tunnel, coupant ainsi le passage en deux. Seuls les plus téméraires osent prendre leur élan et d'un plongeon rageur allongé de quelques puissantes brasses rejoignent l'autre côté.

En l'absence de pont, le passage d'une rive à l'autre se fait par bac (il en existe des centaines qui couvrent la surface du fleuve de leur activité fébrile), si bien qu'en temps de trouble les deux moitiés de la ville se retrouvent isolées et indépendantes l'une de l'autre.

FŒHNBORDE ET LA GUILDE DES NAVIGATEURS

Cette guilde, presque aussi ancienne que la cité elle-même, se tient sur l'île de Fœhnborde, à quelques lieues draconiques de l'embouchure de l'Héka. Les hommes qui en font partie s'appellent les Navigateurs, et bien qu'ils soient citoyens d'Élos, sont dispensés d'impôts, de service militaire, et ne dépendent pas de la justice de la cité : ils ont leurs propres lois, leur propre code, inconnus du grand nombre, mais paraît-il terriblement sévères.

Ils connaissent parfaitement les redoutables courants de l'Héka (Navigation à - 10). Lorsqu'un navire s'approche d'Élos, un navigateur monte à son bord, et le mène sans encombre, et sans un mot, jusqu'aux rades élosiennes. De même, lorsqu'un navire marchand ou une galère, ou n'importe quel autre navire de plus de 5 mètres de long veut sortir d'Élos il doit faire appel aux Navigateurs. Le capitaine doit pour cela payer une pièce de bronze par mètre de pont.

Seuls les pêcheurs élosiens avec leurs rapides esquifs, peuvent se passer des services des Navigateurs. Quand à ceux qui, trop confiant, ont voulu passer seuls l'embouchure de l'Héka, ils contemplant, du quai des dépréciés, leur beau navire à demi-englouti.



ONIRO

15

THÈQUE

Germes d'aventure

— Une esclave en fuite est recherchée par les personnages pour différentes raisons (l'un des personnages en est l'ancien possesseur, un autre est amoureux d'elle, etc.). Aperçue pour la dernière fois dans le quartier des dépréciés, elle a été enlevée par un Précieux Astrologue fou d'elle qui veut en faire la future reine d'Élos.

— Les personnages sont engagés par une riche famille dont le jeune fils draconique, âgé de 12 ans, a disparu. En fait, il a fait une fugue pour rejoindre ses anciens copains, dans le quartier pêcheur dont il est originaire.

— Un étranger, récemment proscrit, et donc marqué du sceau, demande de l'aide aux personnages. Le défendront-ils contre ses poursuivants, de jeunes citoyens avinés, ou participeront-ils à la curée ?

— Un citoyen demande aux personnages de tuer son oncle, afin d'hériter au plus vite. Pour ce faire, les personnages pourront profiter de la période du Désœuvrement. Lui-même se déclare trop lâche pour le faire. En fait, il craint surtout d'y laisser des plumes : l'oncle en question fut Grand et Précieux Amiral il y de cela dix ans, et sait se défendre.

— Un des personnages est invité dans le quartier des rétheurs à faire une conférence sur son pays. Saura-t-il captiver son auditoire, ou devra-t-il essuyer les quolibets des étudiants ?

— Alors qu'ils se promènent rue des Rhéteurs, les personnages débarquent par accident, dans une comédie en cours de représentation. La compagnie concernée déclare n'avoir jamais rencontré de tels acteurs et se propose de les embaucher. En fait, la dite compagnie a pas mal de problèmes avec les autorités et espère bien que les personnages en feront les frais à leur place.

— Les personnages, grands voyageurs, sont recrutés par un vieux marchand pour aller chercher des esclaves. Accepteront-ils de pratiquer un tel métier ?

— Une nuit, les personnages sont abordés par une esclave en fuite, porteuse d'un enfant, le sien, qu'elle remet aux personnages, puis disparaît. Les voilà avec un enfant sur les bras. Sauront-ils trouver des couches en pleine nuit et faire chauffer un biberon? Un scénario palpitant, plein de dangers et au lyrisme échevelé.

— Un des personnages est choisi par un futur Garde Précieux comme cible rituelle. Saura-t-il se défaire d'un véritable tigre urbain, aux muscles d'acier trempés dans le feu en fusion d'un entraînement surhumain ?

Création d'un personnage originaire d'Élos

La création se fait comme de coutume, mais Survie en cité est obligatoirement à -4 au départ, et Astrologie à -8. Il n'y a pas de compétence prohibées. Un citoyen bien portant devra avoir un score minimum de 0 en épée à une main, bouclier et lance (du fait du service militaire).



ONIRO

16

THÈQUE