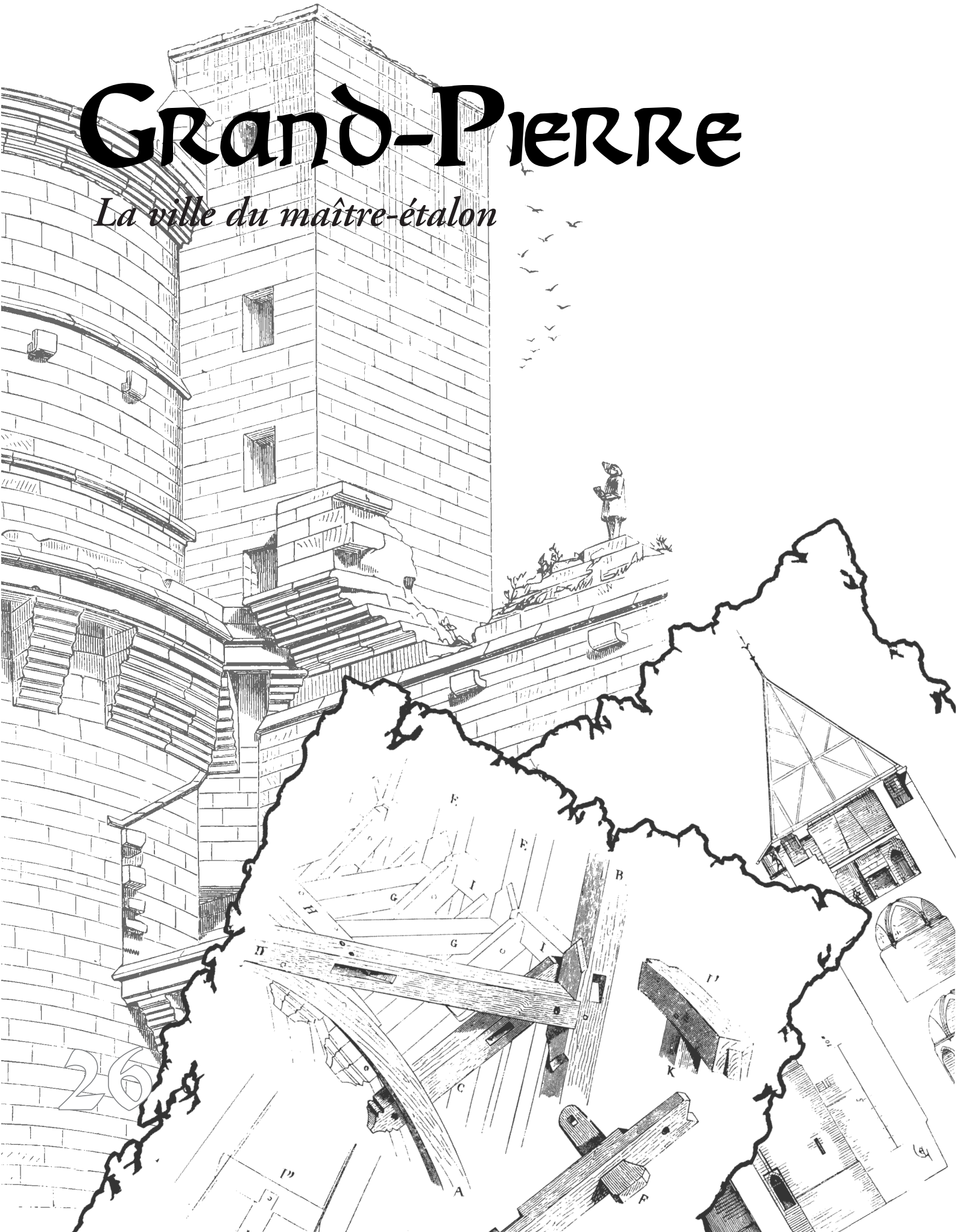


Grand-Pierre

La ville du maître-étalon



Reconstruire, effacer les ravages du Grand Cataclysme: telle est l'unique préoccupation des habitants de Grand-Pierre.

Mais faut-il reconstruire la cité à l'identique, ou en faire une ville aussi belle que ce qu'elle fut ? La différence est subtile, et divise profondément ses dirigeants...

Car l'enjeu est de taille: ni plus ni moins que la fin du Troisième Âge...

La légende de Kahyouyoukahyoukhassé

Premier Âge

Kahyouyoukahyoukhassé était un beau dragon bleu aux reflets marines. Il était fort bien fait de sa personne, mais contrairement à certains de ses cousins, il ne s'intéressait pas aux dragonnes. Il était très curieux, mais n'avait que peu d'intérêt pour les choses des forêts, les petites bêtes qui courent et qui rampent. Non, son truc à Kahyouyoukahyoukhassé, c'était la pierre. Non pas la pierre brute, mais la pierre taillée, façonnée, les grands bâtiments aux arches audacieuses, les fenêtres aux vitraux multicolores. Il avait pour tout cela quelques talents, et ses cousins, ceux qui aimaient bien les dragonnes, lui commandaient des garçonsnières, plus exactement des dragonnières. Kahyouyoukahyoukhassé, qui était serviable et flatté que l'on reconnaisse son mérite, y mettait tout son talent. Il dessina, construisit et bâtit tant et si bien que tous, à la fin, venaient le voir et lui passaient commande. Bien vite il en eut assez de construire pour les autres, et décida de ne plus s'occuper que de lui. Déployant majestueusement ses ailes, il s'enfonça sous terre (et il est majestueux le vol souterrain du dragon). Après un long voyage, il surgit à proximité d'une grande chaîne de montagnes, les Crins de Neige. On peut encore voir l'endroit où il sortit de terre, un vaste cirque aux contours déchiquetées, au dessus des premières carrières. D'un coup d'oeil il fit son choix. Il construi-

rait son premier palais le long de l'Enténeuse, à l'ombre de la forêt d'Hank. Il entreprit la construction d'un palais, puis d'un autre, et encore un autre. Il vécut heureux, bâtissant sans cesse, dessinant sans relâche des plans toujours plus audacieux. Il apprit aux hommes à tailler la pierre, à forger le métal, à fendre le bois. Aux plus doués d'entre eux, il enseigna l'harmonie des formes, les lois de la perspective et de l'équilibre des forces. Lorsqu'il n'eut plus rien à leur apprendre, qu'il fut lassé de ce jouet, il déploya de nouveau ses ailes et disparu. On raconte qu'il édifia de nouvelles cités, des cités de bâtisseurs, ou les hommes construisent encore des monuments à sa gloire et à son génie.

Second Âge

La cité était orpheline. Son créateur l'avait abandonné. Heureusement les gnomes de la cité de Calferre, toute proche, vinrent à la rescousse des Grand-Pierrois: ils possédaient, disaient-ils, un art étrange, capable d'embellir la ville. Bien vite les Grand-Pierrois maîtrisèrent le Haut-Rêve. Tout devenait plus facile. Il suffisait d'une nuit pour dresser une muraille, et la pierre se taillait d'un doigt. Les sculpteurs invoquaient pour modèles de jeunes filles diaphanes qui s'évanouissaient à l'aube, les artisans faisaient forger leurs outils par des créatures venues d'outre-rêve.

Attirés, les maîtres du Grand Empire prirent le contrôle de la ville. De nombreux artisans s'établirent alors à Grand-Pierre. Riche de styles nouveaux, la cité s'édifiait toujours plus belle, plus aérienne. Un commerce florissant se mit en place. De l'Est venaient les vélin et les encres ; du Sud les épices et les soieries ; du Nord les pierreries, les fourrures, et les manteaux. La cité prospérait, le bon peuple s'enrichissait, et les haut-révants édifiaient des palais toujours plus fous

Troisième Âge

Pendant que l'on usait et mésusait de la magie, Kahyouyoukahyoukahssé se retournait dans son sommeil. Quoi ! Était-ce là la cité qu'il avait rêvé ? Le marteau n'attaquait plus la pierre, les forgerons ne suaient plus devant leur feu. Mais on fermait les yeux, et un claquement de doigts suffisait pour élever un palais. Les Grand-Pierrois n'avaient plus de cals aux mains mais des ampoules au rêve. Rageur, Kahyouyoukahyoukahssé s'éveilla. D'un revers de l'aile il secoua la cité, d'un coup de griffe il fit tomber quelques toits. Ses frères se réveillèrent alors, et dans un bel ensemble lui intimèrent (en des termes que je ne répéterais pas) l'ordre de se rendormir. Ce qu'il fit, retournant à ses vieux démons. Il rêva de nouveau Grand-Pierre. S'emmêla les pinceaux. Positionna la cité en travers de l'Enténeuse. Le fleuve occupa la rue Grande, l'ancien cours n'était plus qu'un lit desséché, surmonté de ponts inutiles. Grand-Pierre s'était déplacé d'un quart de tour à l'ouest. Tous ces bouleversements effrayèrent le

bon peuple de la cité. Déjà quelques bûchers étaient allumés, et les premiers magiciens payaient leur faute.

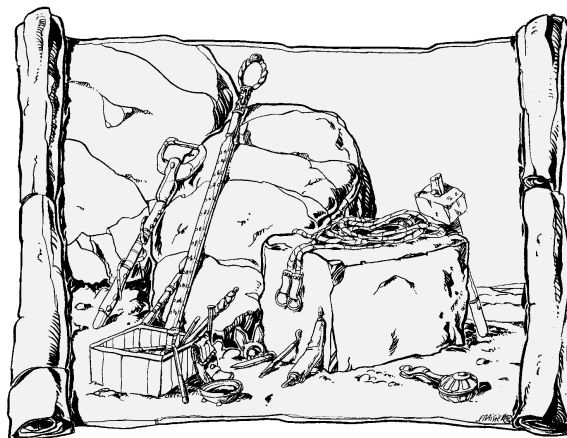
Ce fut alors qu'Al-kahssé vint et délivra sa prophétie. La voici telle qu'elle est rapportée dans les chroniques de la cité :

« Or donc jadis par un beau matin de Château Dormant vint un voyageur qui déclara ceci : En vérité je vous le dis, si le Troisième Âge vit la chute de Grand-Pierre le Quatrième Âge verra le relèvement de la cité. Pour beaucoup, cette prophétie signifia que la reconstruction de Grand-Pierre à l'identique de ce qu'elle fut au Second Âge amènerait la fin du Troisième Âge... L'Âge suivant devrait être un âge de prospérité et de tranquillité, sans déchirures, sans monstres... A dire vrai, un Âge sans voyageur... »

Devenu le premier des Grand-Architectes, Al-Kahssé lança la mode des grands travaux. Maintenant qu'il a disparu, on ne sait plus si on doit reconstruire Grand-Pierre à l'identique, ou en faire une ville aussi belle que ce qu'elle fut. La différence est subtile, et divise encore les dirigeants de la cité...

[Pour cette histoire de Grand-Pierre, l'auteur s'est appuyé sur la Très grande et très véridique histoire de Grand-Pierre de Saül Kindertotd (Manuscrits d'Esparlongue et d'Aradosse), les Chants de la forêt d'Hank de Cardoël de Limor et les Carnets de route de Mériadoc Pérégrin]

Note : Toutes ces indications de lieux font de Grand-Pierre une citée localisée dans un Rêve bien précis. Cependant Grand-Pierre peut être placé sans trop de travail dans n'importe quel rêve, à proximité d'une forêt et de carrières.



Description de Grand-Pierre

Grand-Pierre est une cité-état indépendante, ne faisant partie d'aucun royaume. Son influence se fait sentir sur une cinquantaine de lieues draconiques, soit deux journées de voyage.

Au nord de Grand-Pierre, une vaste forêt étend ses frondaisons. Dense, sombre, si grande que nul ne sait où elle s'arrête, elle est peu fréquentée. Ses arbres fournissent à la cité voisine les pièces nécessaires à la construction d'échafaudages, de *fermes* et de *gabarits*. L'Enténeuse, qui divise le pays Grand-Pierrois en deux, permet aux bûcherons d'amener par flottage les troncs jusqu'à la cité. Les collines qui bordent la forêt sont douces et couvertes de pâturages.

A l'Ouest une grande chaîne de montagnes, les Crins de neige, barre l'horizon. Elle lance ses plus hauts sommets à sept mille mètres. Un des rares cols permettant de passer les Crins se situe à quatre mille mètres. Il donne accès au duché de Kayersberg, qui fait partie du royaume de Balène. Dans les montagnes se tient la cité gnome de Calferre. Les chemins qui y mènent sont connus de tous, mais nul n'en franchit les portes.

Au Sud, après la ville, les collines se font de plus en plus douces et devenues plaines font de correctes terres céréalières.

Contre les murailles sud, aux portes de la cité, ont été plantés quelques pieds de vigne donnant un petit vin clair qui est le bienvenu lorsque le soleil donne.

Trois grandes routes partent de Grand-Pierre, au Nord, à l'Est et au Sud. Pavées, larges, bien entretenues, elles s'arrêtent brusquement, après deux cents ou trois cents mètres, au détour d'une colline, à l'orée d'un rouvre. Tout comme un peintre qui fait s'arrêter les chemins qu'il dessine au cadre de son tableau, Grand-Pierre vit isolée dans ses rêves et sa folie.

Vue d'ensemble

Grand-Pierre est une cité de bonne taille. Elle s'étend sur presque deux lieues draconiques d'Est en Ouest, et sur une lieue draconique du Nord au Sud. Elle est close de murailles, hautes d'une douzaine de mètres, et percées de nombreuses portes.

Deux grands axes Nord-Sud / Est-Ouest organisent l'espace de la cité. L'Enténeuse coule de façon étonnamment rectiligne suivant une direction Nord-Sud. Son cours, installé dans l'ancienne rue Grande, n'est pas assez large pour le débit naturel du fleuve et l'eau traverse la ville avec force. Au-delà des murailles son lit s'élargit, et le cours de l'Enténeuse se calme. Il n'y a pas de quais à l'intérieur même de la ville. Les demeures qui autrefois donnaient directement sur la rue principale sont maintenant au bord de l'eau. L'ancien cours de l'Enténeuse, aujourd'hui desséché, creuse une rue sinueuse. Appelée le Quai à sec, cette rue, surmontée de ponts datant pour certains du Second Âge, est à quatre mètres au-dessous du niveau moyen de la ville.

Pour le reste, Grand-Pierre déroutera le voyageur. Les rues sont sinueuses, s'arrêtent parfois brusquement, coupées par l'aile nouvelle d'une maison, débouchent d'absurde façon sur une place close de toutes parts. Des couloirs hâtivement percés au travers de belles demeures permettent de passer d'une rue à l'autre. Les Grand-Pierrois se dirigent d'instinct dans leur cité, passant de rues en places, de places en couloirs, de couloirs en impasses... Ils ont pris l'habitude de ces itinéraires toujours renouvelés au fur et à mesure des constructions, des destructions, des reconstructions successives.

Il existe une différence d'aspect entre l'extérieur des bâtiments (chaulé, donc uniforme) et l'intérieur, où dans les mai-

sons les plus pauvres, on voit encore les traces des anciennes fenêtres, des vieilles portes, des sorties murées ou bouchées, de toutes ces modifications faites à la va-vite qui laissent de vilaines cicatrices.

« Je comprenais à présent pourquoi Séamus, mon vieux camarade de scène, s'était installé dans la cité. Sa maison, dans un des quartiers pauvres de la cité, me laissait une étonnante impression. Si la façade en était parfaite, les murs intérieurs portaient les marques de toutes les modifications subies. J'étais en fait en plein décor de théâtre, entouré de panneaux récréant l'illusion de la réalité, évanouie sitôt que l'on passait dans la coulisse. »

Mériadoc Pérégrin, Carnets de Route.

Grand-Pierre, un décor de théâtre ? Après tout, c'est un peu le cas. Seul l'extérieur importe, la forme et l'organisation interne d'une maison ne comptent pas. Il existe dans la ville des maisons qui ne sont que des façades, des écorces vides, et que l'on se garde bien de montrer aux visiteurs.

Du fait du rythme effréné des travaux, un vacarme incessant règne dans Grand-Pierre. Certains chantiers sont en activité jours et nuits. Des musiciens, les joueurs de Grange, sont alors appelés à la rescousse pour soutenir le moral des ouvriers. Les Grands-Pierrois sont habitués à ce vacarme infernal et n'y prêtent plus attention.

Les Quais de l'Ouest

Les quais de l'ouest sont réservés aux Carriers, Tailleurs et Sculpteurs. Il existe au sein de chaque corporation de vieilles rivalités entre les artisans du Nord et du Sud. Mais par un jeu complexe d'alliance, les carriers du Nord et les tailleurs du Sud (qui portent bizarrement les noms de Carriers du Levant et de Tailleurs du Couchant, allez comprendre) s'opposent aux Carriers du Sud alliés aux Tailleurs du Nord (qui portent eux les noms de Carriers du Couchant et de Tailleurs du Levant...). Les affrontements ne sont pas rares, mais dans cette cité policée, on préfère les manœuvres diplomatiques subtiles aux coups d'éclat.

Les Quais de L'Est

Les quais de l'est sont réservés aux marchands qui ont disposé leurs échoppes

contre les anciens quais et sous les ponts. Le Quai au sec est souvent impraticable, encombré par les étals adossés aux quais. L'été, des bâches sont tendues d'une berge à l'autre pour protéger du soleil les marchands et les badauds : les odeurs se condensent, les ombres s'épaississent, et dans l'obscurité protectrice les tire-laines s'embusquent.

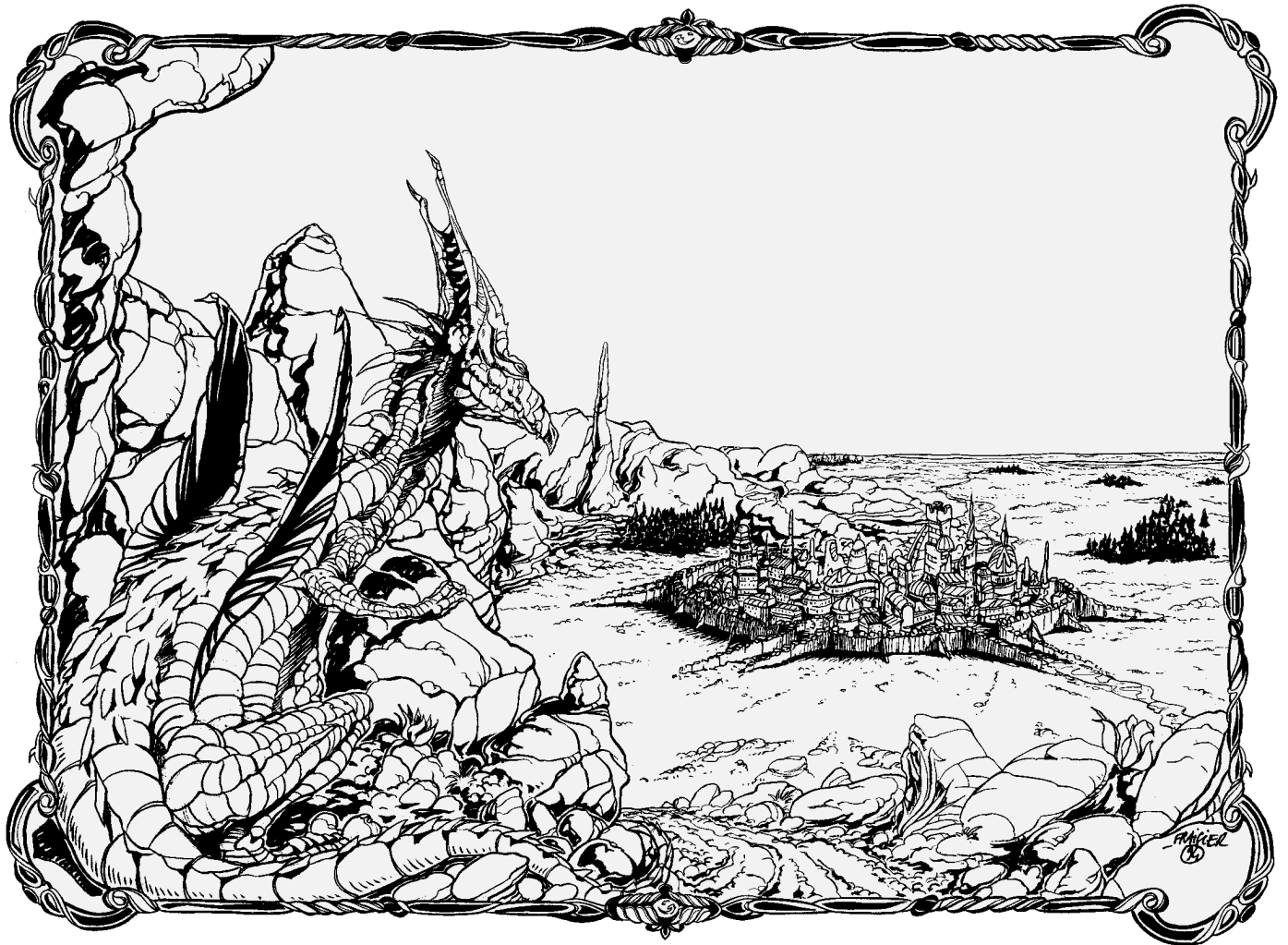
La citadelle, à l'est de la ville, est le lieu de garnisons des armées Grand-Pierroises, entretenues par les maîtres de Carrière.

Le quartier sanguin est celui des professions de bouche, et des chasseurs lorsqu'ils viennent vendre en ville le fruit de leurs expéditions cinétiques dans la forêt d'Hank. Sur la Place Rouge se dresse la tour Sangre, qui selon Cardoël de Limor doit son nom au châtement que l'on y pratique, *l'Estrapade* — pour Mériadoc Pérégrin c'est au sang de Glou qui compose son mortier que la Tour Sangre doit son nom; Saül Kindertotd, lui, estime, que c'est parce qu'elle se trouve dans le quartier Sanguin...

Au sud-ouest de la ville, le Mont-Marbre est le lieu de rendez-vous des artistes, qu'il soient sculpteurs, musiciens, chanteurs, verriers, ... La place qui couronne le mont est entourée de tavernes aux terrasses agréables, d'où l'on peut apercevoir toute la ville. Mont-Marbre donne directement sur le quartier de la Gouge, le plus animé de la ville. C'est le repaire des filles des joies, des coupe-jarrets, des tripots enfumés et des petits matins douloureux...

Le Haut-Quartier

Le haut-quartier s'est réfugié sur les îles de l'ancienne Enténeuse. Il n'est plus en travaux : d'un commun accord, les dirigeants de la cité, qui y résident, ont déclaré que l'on avait atteint dans ce quartier la perfection des formes et l'harmonie des styles. Il est vrai que c'est ici que l'on peut voir le plus de « bâtiments draconiques ». Mais qu'est-ce qu'un bâtiment draconique ? Cardoël de Limor en parle ainsi : *...Je rentrais prestement tremblant d'épuisement et d'alcool. La place était déserte à cette heure. Je m'arrêtai devant l'hôtel de Monsieur de Fabren. Tout m'enchantait. La lumière se reflétait vibrante sur la façade de la maison et je*



perçus la rigoureuse symétrie qui ordonnait les fenêtres et les corniches, les embrasures et les frontons, les pleins et déliés de cette maison... J'en oubliai ma fatigue, ma muse oubliée et le refus hier au soir de Madame de G... Je sus alors qu'il est certains monuments qui, de par leur perfection même, réjouissent les yeux et le rêve. Ces bâtiments n'ont d'autre particularité que d'être parfait, une perfection née du Second Âge et que les Grand-Pierrois, à force de travail, de patience et de rêves, ont pu retrouver. Certains monuments sont connus pour la sensation unanime de bien-être qu'ils procurent : l'hôtel de Créon, en face du palais du Grand Architecte, en est l'exemple le plus fameux. Mais il en existe bien d'autres, à découvrir aux hasards des promenades : petite maison, pont, arc de triomphe, tour...

Pour certains voyageurs, pénétrer dans un bâtiment draconique ou le contempler peut être l'occasion d'un jet de moral en situation heureuse : on se sent bien

dans ce palais, tout vous enchante, la lumière qui y règne vous met en joie. En terme de jeu, on attribuera au bâtiment une qualité de réalisation (au minimum 8, en moyenne 10 ou 12), puis jouer les règles d'appréciation traditionnelle en utilisant la caractéristique la plus adaptée au personnage : l'ouïe pour un musicien, l'intellect pour un érudit, la vue ou l'empathie pour le commun des mortels. En prenant la caractéristique la plus haute, et avec une telle qualité, le moral ne peut que progresser. De plus, pour quelques rares personnes, voir un monument draconique peut être l'occasion de se souvenir d'une vie antérieure passée à Grand-Pierre, avec quelques points de stress à la clef.

Peut-être est-ce du à la présence en grand nombre de tels bâtiments, ou au calme qui y règne, toujours est-il que les habitants du haut-quartier ont bien souvent l'air béat, un rien stupide, des gens heureux et qui ne se savent pas pourquoi.

Le quartier gnome

Au cours des ans une centaine de familles se sont installées dans Grand-Pierre. Bien intégrés dans la cité, les gnomes sont de remarquables artisans pour tout ce qui est de la métallurgie, de la serrurerie, des travaux de précision.

Pour éviter les conflits avec les forgerons humains, ils ne s'occupent que rarement du gros œuvre. S'ils sont en rapport étroit

avec les gnomes de Calferre, la cité des crins de Neige, ils n'en forment pas moins un groupe très différent. Quelques tensions politiques existent entre eux. Ceux de Grand-Pierre estiment que c'est grâce à eux que le commerce avec les humains est possible et donc permet la survie de Calferre, ceux de la cité estiment que les gnomes de Grand-Pierre ne sont que des «têtes de Glous», incapables de voir plus loin que le bout de leur bonnet.

La Vie à Grand-Pierre

Des travaux et des jours

Grand-Pierre est une ville superbe, mais toujours en chantier. Ses habitants sont fiers de vivre dans une des plus belles cités qui soit mais sont tous timbrés : leurs maisons sont sans cesse reconstruites, détruites, et certains mènent une perpétuelle errance au sein même de la ville pour trouver une maison calme. La journée traditionnelle d'un Grand-Pierrois commence bien souvent par des travaux de maçonnerie : la perce d'une porte ou d'une fenêtre bouchée par l'adjonction d'une aile à la maison d'en face. Notons que ces modifications ne peuvent être que provisoires. S'ils répondent à une nécessité vitale pour le Grand-Pierrois (il faut bien sortir de chez soi), ces travaux posent problème. Ils changent de nouveau l'aspect d'une maison qui avant pouvait être parfaite, ou avoir été jugée comme telle par un Oniromancien. La réalisation d'une Grand-Pierre parfaite pose donc d'insolubles problèmes, l'ouvrage étant sans cesse remis sur le métier.

Selon les saisons, les activités menées à Grand-Pierre diffèrent. L'hiver est tranquille, car le gel du mortier empêche tout travaux de maçonnerie. Les forgerons en profitent pour réparer les outils en vue de la saison suivante. Sitôt le

dégel les travaux reprennent. Les boiseux s'activent, et la région résonne du bruit des cognées, des marteaux et des burins. En été, le bois des années précédentes en mis en coupe, les échafaudages se multiplient, les musiciens granges essaient leurs dernières compositions. A l'automne, les grands chantiers sont clos et ce sont les inaugurations, fastueuses et chargées d'espoirs. Avec les premières pluies, les travaux à l'extérieur cessent. Les rues de Grand-Pierre deviennent plus praticables. Les façades sont libérées de leurs échafaudages, et apparaissent dans toute leur nouvelle splendeur. C'est à l'intérieur des maisons que l'on travaille alors, et les carrelers, les poseurs de parquet ne chôment pas. Étonnant paradoxe ! Si les rues de Grand-Pierre deviennent agréables, la vie est presque plus difficile qu'auparavant. Les Grand-Pierrois sortent le plus souvent possible, malgré la pluie et les premiers frimas, afin d'échapper au vacarme et au foutoir qui règnent dans les maisons.

Enfin, et ceci en toute saison, toute catastrophe naturelle, comme une épidémie ou une sécheresse, est interprétée comme la manifestation d'un mécontentement draconique. Il s'ensuit alors une période frénétique de reconstruction et de chasse aux haut-révants.

La langue du voyage est couramment parlée à Grand-Pierre, même si on fait bien souvent semblant de ne pas la comprendre. Pour les amateurs de simulation, la langue originale de la cité ressemble fortement à l'allemand du XII^e siècle avec une pointe d'accent souabe...

Les arts

Grand-Pierre a développé son propre style musical, le *Grange*. Né dans un entrepôt du quartier des graines, cette musique a vite conquis la jeunesse. C'est une musique toute en force, qui consiste pour le chanteur à beugler de la façon la plus incompréhensible un texte quelconque, pendant que ses compagnons martèlent leurs instruments avec des outils de tailleur de pierre. Une musique de brutes, certes, mais qui n'est pas déplaisante. Elle offre de plus l'avantage de fournir aux luthiers un travail incessant.

L'architecture est bien sûr une des grandes préoccupations culturelles de Grand-Pierre. Il n'existe pas d'écoles, mais de nombreux maîtres qui dispensent le fruit de plusieurs décennies d'expérience. Si la sculpture tient aussi une place importante à Grand-Pierre, d'autres arts tel que la peinture, la broderie et la construction d'aquaterrarium ne sont que peu pratiqués dans la cité.

Le parler grand-pierrois

Couchis : faux plafond temporaire soutenant la maçonnerie intermédiaire entre deux nervures d'une voûte

Gabarit : patron servant à la fabrication de pièces définitives

Ferme : charpente soutenant la couverture et le faîte d'une construction

Hourder : maçonner les pierres au mortier

Vousoir : chacune des pierres dont l'ensemble constitue les nervures d'une voûte

Lattis : treillis fait de tiges et de joncs et dont on recouvre les murs.

Ne dites pas "*Le keum bétonne le mur pour y coller son crépis avant de se jeter une Kro*", mais plutôt : "*Toutes les pierres hourdées et bientôt recouvertes d'un lattis, les manouvriers allèrent boire une âle*".



Le cours de l'Enténeuse dans la Rue Grande

Quelques expressions typiques

«*Je vais t'enfoncer un coin dans la tête* signifie "Je vais t'écraser mon poing sur la figure". *Un gaillard bien fermé* se dit d'un homme bien bâti. *Elle a un sacré gabarit*, signifie qu'une femme a des formes appétissantes. *Il n'hourde pas l'alcool*, se dit d'une personne qui ne tient pas l'alcool.

Les Maîtres de Grand-Pierre

Le Conseil

Grand-Pierre est dirigée par un conseil de notables comptant la Mandoine, les sept Oniromanciens, les deux Maîtres de Carrière et les maîtres de toutes les corporations du bâtiment, ainsi que cinq architectes et deux délégués représentant toutes les autres corporations de la ville. Ce conseil d'une trentaine de membres est présidé par le Grand Architecte. Les décisions, qui touchent tous les domaines de la vie de la cité, sont prises à la majorité des voix.

Mandoine et Maître-étalon

La Mandoine est l'objet le plus sacré de tout Grand-Pierre. Longue d'un pied draconique virgule six sur cinq postillons draconiques de diamètre (soit un mètre soixante fois cinq centimètres de diamètre), elle est faite d'un bois sombre, presque noir. La Mandoine est le **mètre-étalon** de la cité. Par triangulations fines, on peut obtenir toutes les mesures intermédiaires, mètres, centimètres, etc. Grâce à elle, tout est juste dans la cité, puisqu'il n'existe qu'une seule unité de mesure en vigueur (les unités employées sont la Demi-Mandoine, le Quart-Mandoine, et le dixième, respectivement quatre-vingt centimètres, quarante centimètre et seize centimètres).

La Mandoine est présente lors de toutes les réunions du conseil, posée sur un coussin de brocard au centre de la grande table. Sa présence est bénéfique pour les dirigeants de la ville, qui ont ainsi le compas dans l'œil, le sens de l'équité et de la mesure et une conduite bien réglée au service de tous.

Elle est souvent dupliquée, afin de fournir aux architectes, aux maçons, aux tailleurs de pierre, et à tous les autres un mètre étalon précis. Ces pâles copies, cependant suffisamment précises, ne

peuvent certes égaler l'original. Mais on se garde bien de s'en servir trop souvent, de l'original. Aussi est-elle sortie uniquement lors des grandes inaugurations, pour vérifier la conformité d'un bâtiment aux plans prévus, et pendant les réunions du conseil.

La Mandoine est à Grand-Pierre depuis des temps immémoriaux. Elle est gardée, chez le Grand-Architecte, par un corps d'élite dont c'est la seule fonction. Il est dirigé depuis trente ans par Årebrend, un bien brave homme.

Comme on ne peut sortir la Mandoine au moindre besoin, on fut bien heureux de découvrir **Émahi**, un homme un peu fou, pratiquement inculte mais qui a une particularité remarquable. Lorsqu'il écarte les bras, la longueur d'une main à l'autre est exactement celle de la Mandoine. Aussi lorsque l'on a besoin d'une mesure, on fait plutôt appel à Émahi, le **Maître-étalon**. Il se place devant un bloc de pierre, une pièce de bois, et prend ses marques. Des hommes découpent alors, de façon précise, la pièce de bonne dimension. Le système a bien fonctionné pendant de nombreuses années, ce qui permit à Émahi de vivre comme un roi. Depuis quelques mois, Émahi, qui se fait vieux, à la tremblote. Ses coupes se font moins rigoureuses et les mesures qu'il fournit ne sont plus aussi rigoureuses. D'infimes variations bien sûr, mais suffisantes pour que l'équilibre de la cité s'en ressente. Certains linteaux sont posés de guingois, des maisons qui autrefois étaient de base rectangulaire, sont maintenant des trapèzes mal foutus aux angles bizarres. Ce ne sont que des cas d'espèces, car si la chose venait à se généraliser la révolte gronderait. Les seuls qui en profitent sont les tailleurs de pierre : là où il fallait dix pierres de taille standard pour obtenir une longueur de mur, il en faut maintenant onze. Comme ils sont rémunérés à la pierre, tout ceci les arrange.

Les Oniro-dessinateurs

Ces Oniromanciens (car tel est leur titre) sont sélectionnés pour leur soi-disant aptitude à rêver la Grand-Pierre de jadis, et ainsi diriger les constructions. Ils sont sept, nommés à vie, par cooptation. Il faut donc attendre que l'un d'entre eux meurt pour espérer atteindre ce poste.

Les Oniro-dessinateurs ont de par leur aptitude la responsabilité des chantiers. En coopération avec l'architecte, ils dirigent (orientent serait plus juste) les travaux. Payés au nombre de chantiers dirigés, ils manifestent tous une volonté certaine de se débarrasser de leurs confrères. Le problème, c'est que les lois constitutives de la cité imposent qu'il y ait sept Oniro-dessinateurs. Mais on peut toujours essayer de placer un sous-fifre aisément manipulable. Les complots sont fréquents, les manœuvres habiles, les esprits retors. On essaie de se débarrasser d'un confrère pour pouvoir placer un neveu, un fils, un ami, parce que on ne l'aime pas, parce que on s'ennuie à attendre le Quatrième Âge et qu'il est bien plus drôle et plus immédiat de faire des crasses à ses copains. Comme le déclarait, dans un autre contexte (Florence, Italie, 1577) Vincenzo Borghini à l'architecte Buontalenti : *Nous sommes dans une ville qui à bon œil et mauvaise langue.* N'allons pas croire cependant que Grand-Pierre n'est qu'un panier de crabes. La plupart des oniromanciens sont sincères : ils sont vraiment persuadés de mieux rêver Grand-Pierre que les autres.

Les architectes

Ils sont plusieurs dizaines, réunis sous la coupe du Grand Architecte. Ils sont dépendants de l'avis des Oniromanciens, qui orientent les premiers dessins, et surtout déclarent ou non conforme ce qui a été construit. Les architectes reçoivent commande d'un Oniro-dessinateur, qui décide de la construction d'un bâtiment à tel ou tel endroit, livrant un rapide crayonné. Croquis d'autant plus rapide qu'il se doit d'avoir été pondu dans l'urgence d'une révélation draconique. L'architecte, à partir du dessin, établit les plans et entreprend la construction ou la modification de l'ouvrage. Ce n'est que par la suite, et après

méditation, que l'oniromancien peut ou non déclarer l'ouvrage conforme. Souvent, il fait reprendre un détail ou deux, tels que l'emplacement de fenêtres, de portes, l'ajout d'une gargouille, quand il ne fait pas changer tout le bâtiment de place (parfois un simple glissement de quelques centimètres, mais la perfection draconique est à ce prix) . Les architectes reprennent alors les plans, jusqu'à obtenir totale satisfaction, ce qui n'arrive que très rarement.

Les Maîtres de Carrière

La fonction de «Maîtres de Carrière», fut créée au début du Troisième Âge dans un climat de paranoïa générale. Ils avaient pour fonction de veiller à ce que personne ne dérobe les pierres de taille extraites des carrières proches des Crins de Neige. Mais personne ne venant voler des blocs de pierre de plusieurs tonnes, les Maîtres de Carrière ont progressivement monopolisés les fonctions guerrières et sont devenus les maîtres des armées de Grand-Pierre.

Leur armement symbolise leur fonction première : armure de cuir renforcé, à l'image des tabliers des tailleurs de pierre ; lourde masse, auparavant employée pour casser la pierre, aujourd'hui utilisée pour fendre les crânes ; arbalètes, souvenir de leurs gardes passées à surveiller les carrières.

Les Maîtres de Carrière sont au nombre de deux et siègent au conseil. Les carrières appartenant à la ville, les Maîtres de Carrière paient une redevance à la cité pour leur exploitation. Or les Maîtres de Carrière sont payés par les carriers, qui eux-même sont payés par les tailleurs de pierre qui sont payés par les maçons qui rémunèrent l'Oniromancien chargé du chantier, lui même financé par la Cité. Un bel exemple de circulation monétaire...

Les corporations

Les métiers sont regroupés en Corporations, ou ordres. Il existe plus d'une dizaine de corporations correspondant aux fonctions nécessaires à l'édification d'un bâtiment : Carriers, Tailleurs de pierres (la plus importante numériquement), Gâcheurs, Maçons, Charpentiers, Tuiliers, Forgerons, Terrassiers,

Les Gardes grand-pierrois

TAILLE	11	VOLONTÉ	10	Vie	12
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	10	Endurance	23
FORCE	12	RÊVE	10	+dom	+1
AGILITÉ	12	Mêlée	12	Protection	4
DEXTÉRITÉ	11	Tir	11		
VUE	11	Lancer	11		
OUÏE	10	Dérobée	11		

Masse une main	niv +4	init 10	+dom +4
Arbalète	niv +4	init 09	+dom +3
Bouclier	niv +3	(bouclier moyen)	
Esquive	niv +4	(-2 de malus armure)	

Course, Vigilance +4 \ Srv Cité (Grand-Pierre) +7.

Couvreurs, Verriers, Carrelers, Serruriers... Il existe de plus d'autres corporations, de marchands, de porteurs d'eau, de bouchers, de barbiers-chirurgiens, de tisserands, de vigneron... Chaque corporation à son propre règlement, et est dirigée par un maître.

Certains de ces ordres imposent des cérémonies d'initiations bizarres. Ainsi les

gâcheurs de mortier doivent lors de leur premier grand mortier mélanger à leur préparation le sang d'un animal : ceci est censé fournir un meilleur liant. Certains animaux sont préférés à d'autres. Le lecteur curieux se référera au Livre III, chapitre 7, de la *Très grande et Très véridique histoire de Grand-Pierre de Saül Kindertotd*. Leur animal favori est le Glou, dont on dit que son sang *estoit pierre liquide de grand liant*. Hélas, le manque de coopération des Glous fait que nombre de jeunes gâcheurs de mortier finissent leur brillante carrière dans la glace des Crins de Neige.

Une autre corporation mérite qu'on s'y attarde, celle des **boiseux**. Ces hommes rudes amènent jusqu'à Grand-Pierre, par flottage, le bois nécessaires aux échafaudages et aux gabarits. Ils ont pris l'habitude de lutter sur les troncs flottants sur l'Enténeuse, un sport dans lequel ils excellent et auquel ils ne cessent de se défier au moindre prétexte. Nombre de voyageurs ayant visité la cité en ont fait l'expérience à leurs dépens...

Usages et Coutumes

La masse

Les délits mineurs sont punis de la masse (on dit alors d'un condamné qu'il «est à la masse»). Suivant la nature du délit, une partie du corps est écrasée. Ainsi, ceux qui tiennent des discours séditieux ont la langue écrasée. Le vol avec effraction est puni de l'écrasement d'une main. En général, ceux qui dégradent un monument sont punis par là où ils ont fautés : le *taggeur* à la main écrasée, celui qui raye le plancher avec ses chaussures cloutées à le pied écrasé, celui qui se soulage d'habitude contre un mur évite ici de le faire...

Le coin

Historiquement cette peine vient non pas des tailleurs de pierre mais des *boiseux* qui fendent le bois au moyen de lourds coins de métal que l'on enfonce à coups de masse. Dans le cas du coin, c'est la tête du condamné qui sert de buche... Inutile de préciser que la mise au coin d'un criminel est un châtement dont nul ne s'est jamais véritablement remis... Et même, à vrai dire, auquel personne n'a survécu... Sont punis du coin l'usage du Haut-Rêve, la destruction volontaire de bâtiments ou de plans, le meurtre...

L'estrapade de terre

Pour ceux qui sont soupçonnés de Haut-Rêve, sans que leur culpabilité soit prouvée, il existe un système juste et équitable, l'estrapade. Le condamné est mené en haut de la tour Sangre, une corde attachée aux pieds. Tout en bas, vingt-cinq mètres plus bas, il y a la Tête de Glou, pierre au départ conique, bien vite aplatie en son sommet par l'usage. Après une légère poussée, le condamné chute et vient donner de la tête sur cette pierre de grès dur, mais dur, si dur ... Si la pierre éclate, c'est que l'homme est doué de pouvoirs extraordinaires, et donc est haut-révant. Or cela ne peut être accepté à Grand-Pierre, et l'homme est châtié. Si au contraire, la pierre n'éclate pas, c'est que l'accusé n'est pas (n'était pas, en l'occurrence) un haut-révant. S'il tient encore debout, il est relâché. Ainsi Jobard, dit Chat Noir, plongea il y de cela trois jours du haut de la Tour Sangre. Par «miracle», la pierre se brisa. Remis sur pied, Jobard est actuellement au piquet, pour une longue, très longue peine.

Au piquet !

La peine dite du piquet consiste en la tutorisation du condamné. Ligoté à un piquet de bois, les pieds en terre, l'homme sert de tuteur vivant à un plant de légumes : tomates, coucourgines, hariques. La peine s'exprime en livres, mesure de poids du nombre de fruits que le plant doit fournir avant que le prisonnier ne soit libéré. Les condamnés sont rangés en rang d'oignons, sur une belle couche de terreau dans un jardin du Haut-Quartier, près d'une jolie petite place. Quelques gardes sont là, qui surveillent les alentours. Un maître des eaux se tient près d'une fontaine. Il est en effet interdit d'amener son eau. Lorsque un de vos ennemis est condamné, n'est-il pas raisonnable de souhaiter que sa peine se prolonge ? On peut engager des hommes de main, qui se chargent de voler quelques tomates. A l'inverse, lorsque un ami est prisonnier, on peut souhaiter aux tomates une croissance accélérée. Une petite pinte d'engrais serait alors la bienvenue...

Les familles qui veulent arroser les condamnés doivent donc payer le maître des eaux, une charge tranquille et convoitée. Compter 1 denier la demi-

pinte d'eau (arroser régulièrement un prisonnier coûte une fortune !).

Il est certaines saisons ou il est vraiment insupportable d'être condamné, l'hiver par exemple. Il est alors possible d'être emmené dans les serres. Si l'on reste dehors, c'est la mort assuré (pratiquement faire des tests de maladie pour voir si on attrape les choquottes ou l'acrève). En plein été, à l'heure de la couronne, le soleil tape fort, et il est toujours possible de mourir de déshydratation ou d'insolation. Mais tant que les tomates ne se dessèchent pas tout va bien.

Peine des plus humiliantes, la mise au piquet connaît un franc succès. C'est la



peine favorite de tous les politiciens que compte cette ville.

On raconte que parfois certains pauvres types ont servis de tuteurs à des plantes telles que la Cheleuse (*Livre III, p.25*). C'est fou ce qu'une ville peut compter de personnes médisantes, et c'est encore plus fou de savoir que ces même personnes ont raison.

Le Haut-Rêve

La magie est proscrite à Grand-Pierre et les haut-révants y sont pourchassés. La raison en est simple : à Grand-Pierre plus qu'ailleurs on sait que les haut-révants sont la plaie des Dragons.

Cependant Grand-Pierre est une ville qui attire les haut-révants. Par un étrange phénomène, les signes draconiques sont nombreux. Ils apparaissent, au hasard des constructions, dans la veinure d'une pierre, dans la forme d'une gargouille, dans les sculptures d'un balcon. Mais ces signes ne restent jamais bien longtemps. Les maisons sont détruites, ou modifiées, et le signe disparaît. Les haut-révants parcourent donc sans cesse la ville. En une semaine bien remplie, on peut espérer en trouver un ou deux. Certains informent leurs compagnons, d'autres en gardent l'emplacement secret. Ces signes sont donc durables et fugaces à la fois, ce qui n'est pas le moindre des paradoxes de Grand-Pierre. On raconte que le mur ouest de la maison du Grand Architecte supporte un très beau signe draconique. C'est vrai, mais nul ne pourra jamais atteindre le mur ouest de cette maison, étroitement surveillée. (Le Grand Architecte aurait-il pu faire courir cette rumeur afin de surprendre les haut-révants imprudents ?).

Un des problèmes est que ces signes, difficiles à lire, nécessitent une méditation assez longue. S'ils peuvent être lus en monts, gouffres, sanctuaires, ponts, nécropoles et cités, un signe précis n'est bien souvent lisible que dans une seule case. Ceci peut attirer l'attention des badauds et faire courir de grands risques aux haut-révants.

Il existe de plus à Grand-Pierre une méthode de méditation draconique, qui repose sur la Maçonnerie, c'est la méditation selon Calacaire de Greit le Bâtitseur (*voir plus loin*).

Le voyage

Parmi toutes les corporations qui existent à Grand-Pierre, certaines imposent le voyage comme forme d'apprentissage. C'est le cas des tailleurs de pierre, des maçons, des forgerons et des verriers. Ces quatre corporations sont appelées errantes. Elles permettent d'expliquer le voyage et sa pulsion. C'est le désir de se perfectionner, de connaître de nouvelles techniques, et ce afin de revenir à Grand-Pierre riche d'expériences nouvelles et de talents pouvant être mis au service de la ville. N'oublions pas que la beauté de Grand-Pierre est née au Second Âge des rencontres entre artisans de pays différents. Ces même régions sont aujourd'hui des destinations de voyage plus ou moins mythiques, que les jeunes compagnons de ces corporations cherchent à visiter au moins une fois dans leur vie.

Un dicton déclare : *nul ne vient à Grand-Pierre qu'il n'ait un métier*. Les voyageurs sont donc considérés comme des travailleurs en puissance, des compagnons venant se perfectionner dans la taille de la pierre, ou autre. L'idée de voyage pour le voyage n'a pas de sens à Grand-Pierre. Il n'existe donc pas de maison de voyageurs, mais quatre maisons des compagnons, une pour chaque corporation errante, où les voyageurs peuvent se reposer. On saluera les nouveaux arrivants d'un puissant *Salut, compagnon !* ou bien d'un vigoureux *Salut et fraternité !*, ce qui peut en dérouter certains. Par la suite, on s'étonnera peut-être que ces compagnons là, ces voyageurs, soient si peu au courant du travail du verre, ou de celui de la pierre. Mais il suffira de se présenter comme débutant, ou apprenti, pour que les choses s'arrangent d'elles-mêmes. Si un joueur soutient mordicus qu'il n'est pas un compagnon et qu'il se f... complètement du travail de la pierre, on l'enverra à coup de bottes dans les fesses voir ailleurs. A charge pour lui de ne pas recommencer la même bêtise une autre fois.

Les autres auberges sont dirigées par des guildes marchandes. Il faut en faire partie pour espérer pouvoir y dormir. Des voyageurs obtus risquent de dormir sous les ponts...

Textes
Dessins

Antoine Chéret
Olivier Fraisiér

Annexes

Créer un personnage originaire de Grand-Pierre

La création se fait de façon habituelle. Certaines compétences sont cependant modifiées. Maçonnerie et Survies en cité ne sont pas à -8, mais à -4. Il n'y pas de compétence prohibées au départ.

Les haut-révants sont possibles, mais il faut tenir compte du contexte particulier de Grand-Pierre. Il est difficile de trouver un maître, et la pratique de la magie est soumise à la plus grande discrétion. Un haut-révant né à Grand-Pierre se montrera, par la suite, particulièrement prudent et parcimonieux.

Méditation selon Calacaire de Greit, le bâtisseur

Cette méditation est née à Grand-Pierre et lui est propre. Cependant, si le Gardien des Rêves le souhaite, il peut l'attribuer à tout personnage haut-révant qui, même s'il n'est pas originaire de Grand-Pierre, a au moins un niveau 0 en Maçonnerie.

<i>Sujet</i>	La Maçonnerie (l'esthétique monumentale)
<i>Objet</i>	Un monument
<i>Heure</i>	Château Dormant
<i>Purification</i>	Se recouvrir le visage de craie
<i>Vêtue</i>	Nu, un marteau dans la main droite, une gouge dans la main gauche.
<i>C. Antérieur</i>	Ne pas être entré dans un bâtiment au cours de l'heure précédente

Germes d'aventure

Le riche géniteur d'un jeune et ambitieux gâcheur de mortier embauche les voyageurs. Ils doivent accompagner son fils dans les montagnes et l'aider à récupérer du sang de Glou : un travail bien payé, mais particulièrement dangereux.

Un vieil homme, alchimiste et père exploré d'un jeune crétin au piquet enga-

ge les voyageurs pour trouver les composantes d'un engrais. Une fois celui-ci confectionné, il faudra en arroser le plant du jeune homme afin de le libérer au plus vite.

Les voyageurs doivent récupérer pour le compte d'un Oniromancien les plans d'une maison. Ceux-ci se trouvent dans un vieux grimoire datant du Second Âge, dans une ville lointaine.

Un Oniromancien crapuleux veut se débarrasser d'un confrère en démontrant son incapacité. Il engage les voyageurs pour mettre le chantier à feu et à sang : destruction du matériel, activation de querelles entre différents corps de métier...

Un homme engage les voyageurs : ils sont chargés de dérober les légumes d'un de ses ennemis, actuellement au piquet.

Les voyageurs font un rêve d'archétype : ils se souviennent d'une fabuleuse partie de paquère, un jeu de cartes et d'argent, qu'ils firent il y a de cela bien longtemps dans la bibliothèque d'une maison de Grand-Pierre. Mais la pièce est devenu la chambre d'un bourgeois hypocondriaque, qui ne quitte pas son lit. Il faudra le convaincre de sa bonne santé, ou lui administrer un remède suprême (ou prétendu tel).

Un des voyageurs est le sosie d'un des oniromanciens, actuellement en danger de mort. Sous prétexte de prendre des vacances, il proposera sa place pour quelques temps à ce brave voyageur, qui risque de passer quelques semaines mouvementées. Une confrontation finale amusante en perspective.

Pour les voyageurs une des maisons du Haut-Quartier est presque parfaite : elle ressemble à des demeures dans laquelle ils vécurent au Second Âge, à un détail près (une fenêtre en trop, une gouttière en moins, il manque une statue, la porte n'est pas au bon endroit... Il faudra faire modifier la maison, en s'acquérant le soutien d'un Oniromancien.

Grand-Pierre

