

Le guide d'Armanth & sa région

1- Présentation générale

Nous n'allons pas répéter ici les informations contenues dans le livre 1 : le Monde de Loss. Y sont présenté l'Athémaïs et Armanth, avec un portrait relativement bien brossé de cette grande région culturelle. Vous aurez donc retenu que l'Athémaïs est une région fertile au climat méditerranéen, qui s'étend toute en longueur, barrée au nord et à l'est par la Mer des Séparations, à l'ouest par les montagnes du Jebel'himm et au sud par le Dae'shaï, le grand désert des Nomades des Franges. Si le présent ouvrage va se concentrer sur Armanth, vous y trouverez aussi dans ses pages un portrait détaillé de l'Athémaïs, ses principales régions, ses grandes villes, sa culture, sa politique, ses intrigues et ses mystères.

1- L'Athémaïs en quelques mots

L'Athémaïs, c'est assez vaste : c'est une bande côtière, d'environ 1550 km d'est en ouest, pour une largeur du nord au sud qui varie de 200 à 600 km. L'hiver y est doux et la neige est un phénomène très rare en plaine, sauf occasionnellement dans la basse Vallée de l'Argas. L'été peut être très chaud, mais n'est qu'assez rarement accablant, sauf quand on descend vers le sud-ouest et les limites du désert. La seule période de l'année avec un climat un peu difficile est la période entre la fin de l'été et le début de l'hiver, avec la saison des pluies, une mousson venue de la Mer sans Fin qui arrose tout l'est de l'Athémaïs pendant une cinquantaine de jours et peut même inonder les franges désertiques.

Pour décrire l'environnement, le climat et les paysages de l'Athémaïs, pensez à la Provence, en France, à la Toscane italienne et aux côtes du Maroc. Les montagnes du Jebel'himm et les collines à l'ouest sont assez semblables aux Monts Atlas. Tout l'est, depuis la Vallée de l'Argas jusqu'au Déroit des Furies est vert et plus on va vers l'est, plus le climat est humide, presque sub-tropical.

Enfin, l'Athémaïs compte deux chaînes de montagnes qui représentent, à elles deux, un quart de son territoire. Les Montagnes de l'Argas coupent la région en deux et signalent la frontière, aussi bien géographique que culturelle, entre l'est et l'ouest de l'Athémaïs. Quant aux collines et aux

montagnes du Jebel'himm, il s'agit non seulement de la frontière ouest, mais aussi de celle du monde connu. Derrière, commence le Rift et la Terra Incognita. Les sommets de l'Athémaïs ne sont pas particulièrement élevés : on ne doit y compter qu'une demi-douzaine à atteindre ou dépasser les 2500 m d'altitude. Ils sont cependant particulièrement abrupts, surtout les Monts de l'Argas. Enfin, le volcanisme est très faible dans la région. Si on peut en sentir les effets vers la frontière avec le Rift, il n'y a aucun volcan actif à l'est et seulement quelques sources chaudes ou sulfurées, très recherchées par l'industrie. Par contre, les séismes ne sont pas rares ; ils sont dans l'immense majorité des cas faibles, voire anodins, mais quelques secousses ont déjà provoqué des ravages, surtout le long du fleuve Al'harrin, la région la plus instable géologiquement de tout l'Athémaïs.

Encart : quelques notes météo.

L'Athémaïs nomme deux vents particuliers, le vent du sud, venu du désert, qui s'appelle le Socco. Il souffle surtout en fin d'hiver et apporte chaleur étouffante et sèche et sable et poussière. Quant à l'autre vent, c'est celui de l'est, venu de l'Océan Infini, nommé le Fraio, qui souffle lui aussi en hiver, surtout dans la Vallée de l'Argas et annonce la fin de la saison des pluies. Il apporte quelques chutes de neige dans la vallée et jusqu'à Armanth. Tous les quatre ou cinq ans, le Fraio n'apporte pas de neige mais s'accompagne d'énormes nuages pluvieux qui s'étalent jusqu'à Samarkin et les Marches d'Applerine, avec des tempêtes subtropicales particulièrement intenses et ravageuses.

CULTURES & ARCHITECTURE

Les athémaïs sont un notoire melting-pot d'ethnies diverses, avec des origines très variées. On distingue principalement des peuples méditerranéens, étrusques et hellènes, des moyen-orientaux, magrébins et perses, et des métissages avec les peuples éthiopiens et aksumites des Franges. Ceci dit, on trouve désormais de tout ; dans le dernier siècle, l'immigration économique a favorisé d'intenses brassages culturels et il n'y a bien que les métissages avec des Hemlaris qui soient exceptionnels. Le reste, même peu commun, n'étonnera personne. Et comme les athémaïs ont un esprit très ouvert vis-à-vis de cela, les métissages et la couleur de peau sont le cadet de leurs soucis.

L'architecture et les styles de vie de l'Athémaïs sont eux aussi un mélange exotique et assumé. Ici, prédominent deux grands courants et, pour les décrire, imaginez que l'Italie de la République de Venise, au XVème siècle et la Constantinople de l'Empire Romain d'Orient, avant sa chute, se soient

percutés frontalement pour se mélanger de manière désordonnée. Le résultat, c'est la culture et l'architecture de l'Athémaïs.

Ceci dit, le mélange n'est ni parfait, ni équilibré. Comme nous l'évoquons plus haut, il y a deux parties à l'Athémaïs, séparées par les Montagnes de l'Argas, qui forme, véritablement une barrière culturelle, même si elle s'avère fort poreuse.

Pour faire simple, l'ouest de l'Athémaïs, à partir de Samarkin, est la région historique, d'influence très byzantine. Vous pouvez penser à l'empire Ottoman, à Constantinople et aux palais et jardins de la Syrie du XIV^{ème} siècle. Bref, un monde fortement influencé par le Moyen-Orient de la Renaissance. Quant à l'est, à partir d'Armanth, qui est en fait une région très jeune en terme de développement, et qui fut pendant longtemps considérée par le reste de l'Athémaïs comme un territoire barbare et arriéré, c'est clairement le décor de l'apogée de Venise et de la Renaissance italienne. Pensez à l'opulence architecturale de Florence, au XV^{ème} siècle et vous y êtes.

Ceci dit, le mélange des genres est notoire, du simple village aux plus beaux palais : on retrouve beaucoup d'architecture évoquant des domaines romains, les insulae, avec des toits de tuiles rouges, des colonnades, mais aussi l'influence orientale des arcs polylobés ou en fer à cheval pour les portails et les façades. Les cours intérieurs avec jardins et plans d'eau, promenades couvertes à colonnes et arches sont la norme dans les domaines, qu'ils soient urbains ou ruraux. Les bâtiments officiels se parent de coupoles, qui cohabitent avec les tours et les clochers des beffrois, avec des intérieurs voutés et largement éclairés de fenêtres délicatement ouvragées. On emploie, pour les murs, le plus souvent la brique de terre, couverte d'un enduit peint et parfois orné de motifs de couleurs vives. La mosaïque, figurative ou non, pour la décoration des sols, des murs et des arches est un luxe que s'offrent toutes les personnes avec un peu de moyen. La pierre est réservée aux bâtiments officiels les plus hauts et aux murs d'enceinte, plus rarement aux fondations et au rez-de-chaussée dans les milieux ruraux. Les huttes de torchis et au toit de chaume se retrouvent ici et là, mais le plus souvent pour les annexes : étables, ateliers, réserves. Seuls les habitants les plus pauvres se contenteront de ce genre de constructions fragiles et incertaines. Pour les athémaïs, une belle maison, à même de recevoir des invités, même si on manque de moyens, est un élément indispensable du sens de l'hospitalité.

Ceci dit, quand on va vers l'est, le bois s'invite de manière de plus en plus importante dans la construction. Plus facile à travailler que la pierre, moins dépendant du soleil que la fabrication de briques, il permet de construire des étages légers et d'entretien facile, en colombage, avec du torchis,

qu'on retrouve beaucoup dans les milieux urbains, pour les maisons des habitants moins aisés. La technique ayant bénéficié fortement de l'essor des techniques modernes de construction et d'assemblage, on retrouve ces maisons à étages en colombages dans toutes les cités de la Vallée de l'Argas.

POPULATION & STYLES DE VIE

Nous n'allons pas ici nous étendre beaucoup sur le sujet, car il va être détaillé pour Armanth, puis pour l'Athémaïs, dans leurs chapitres respectifs. Nous allons juste ici faire quelques rappels, pour vous rafraichir la mémoire.

Concernant la population, la différence majeure entre athémaïs de l'est et de l'ouest réside plus dans les styles vestimentaires. On retrouve les mêmes inspirations pour les vêtements que pour l'architecture. On note aussi les différences d'accent de leur parler athémaïs, avec des consonances plus moyen-orientales à l'ouest, plus italiennes à l'est. Quant à leur apparence physique, elle reste très similaire : à l'ouest les habitants se rapprochent des orientaux du Levant, avec un métissage avec les frangiens qui leur donne une couleur de peau plus foncée ; à l'est, les habitants ressemblent un plus à des méditerranéens avec une peau un peu moins hâlée. Mais il est très courant de se tromper, ceci dit.

Dans l'ensemble, les athémaïs ont une culture qui, toutes proportions gardées avec la moyenne des peuples conciliens, est notoirement progressiste. Ils sont curieux, ouverts d'esprits, franchement peu xénophobes et nanti d'une véritable passion pour tout ce qui concerne le commerce, les échanges culturels et l'exploration. Autre trait, qui souvent les fait passer pour des couards aux yeux des autres lossyans, les athémaïs ne prêtent aucune vertu à la guerre et à la force militaire. Ils ont une façon bien à eux de régler leurs conflits, mélange de menaces, de raids de mercenaires, de négociations diplomatiques et de toutes les sortes de coup bas nécessaires pour ne pas avoir à lancer un conflit frontal entre princes et cités-États. La raison, de leur point de vue, en est simple : la guerre c'est mauvais pour le commerce et cela détruit la culture et les sciences, autant qu'elle fauche des vies.

Concernant le rapport entre les genres, et surtout les traditions sexistes, là encore, l'Athémaïs fait figure de culture progressiste. Si elle n'en reste pas moins farouchement patriarcale, les exceptions concernant des femmes à la tête de grandes familles ne sont pas rares, sauf chez les Beys, très traditionalistes. Si les mariages restent des arrangements économiques et politiques dans la bourgeoisie et l'aristocratie, le divorce, surtout dans l'est de l'Athémaïs, n'est pas impossible, sans

compter les séparations de fait. La place de la femme reste, dans l'ensemble inférieure à l'homme dans les relations de pouvoir et la représentation politique ou professionnelle, mais elle permet pourtant assez aisément des exceptions qui ne choquent que les lossyans les plus fermés ou réactionnaires. On est très loin de l'égalité, mais on se rapproche lentement d'une reconnaissance réelle et respectée, avec une protection légale, le droit de porter plainte en cas d'abus ou de violence domestique, le droit de propriété et de fonder une entreprise et, même, le droit d'héritage, même s'il reste rare.

Enfin, si les lois nous paraîtront dures au regard de nos coutumes d'occidentaux du 21^{ème} siècle, ces dernières accordent un minimum de droits à tout un chacun, avec une forte disposition à éviter une domination tyrannique des grands propriétaires sur leurs paysans et ouvriers. Il n'y a aucune forme de servage, pas plus que de travail forcé institutionnalisé, dans l'Athémaïs. Cela n'empêche cependant pas l'esclavage, traditionnellement très respecté, qui reste un esclavage domestique et de prestige et non pas industriel et économique. Il est finalement peu répandu ; les travaux forcés comme sentence pour les pires criminels et prisonniers de guerre, dont dépend tout un pan minier, surtout dans l'extraction du loss-métal, restent une exception.

Encart : et les Gillys ?

Si les Confréries de Courtisans sont nées à l'origine en Hemlaris, c'est dans l'Athémaïs qu'elles se sont principalement mises à prospérer, sous la protection active de la Guilde des Marchands. Armanth abrite d'ailleurs sans doute la plus riche d'entre elles, mais on en retrouve partout dans les grandes cités. Les athémaïs n'ont pas de problème particulier avec l'homosexualité ; il y a une minorité d'homophobes indémodables, il y a beaucoup de gens qui simplement voient cela d'un œil réprobateur à cause de l'image sociale et des problèmes que causent les relations homosexuelles mais il y a aussi une majorité de gens qui s'en moquent un peu, tant que le sujet reste discret et ne vient pas éclabousser trop fort le domaine public. Oui, cela veut quand même dire que les gillys sont forcés de se faire discrets et ne peuvent s'afficher en public. On admettra sans leur reprocher qu'ils soient homosexuels et qu'ils désirent l'assumer, mais on ne leur pardonnera pas de l'afficher au grand jour. Les établissements des Courtisans et leur personnel, souvent gays, transgenres ou alliés des gillys, constituent alors un havre où se réfugier et même, pour les homosexuels et autres intersexués subissant un opprobre familial, un moyen de se trouver non seulement un emploi et un refuge, mais une nouvelle famille.

MODE ET VÊTEMENTS

Les références vestimentaires de l'Athémaïs sont proches de celles de la méditerranée moyen-orientale, mais Armanth a ses propres coutumes, qu'on retrouve dans toute la Vallée de l'Argas. Y domine cependant l'usage du caftan, longue tunique ou robe, aux multiples déclinaisons qui existe dans des variantes pour hommes et femme, du sarouel, pantalon ample et bouffant et du criaffa, pantalon assez prêt du corps, souvent de soie ou de lin fin et léger, des tuniques et chemises amples à jabot ou à manches bouffantes, et enfin du jeta, la jupe traditionnelle des hommes, souvent faite de lanières et de pans de cuir, qui s'arrête en général au genou, mais peut descendre aux chevilles. Les couleurs noires et les bleus nuit, surtout rehaussé de jaune ou d'or y sont recherchés, les couleurs les plus vives sont l'apanage des gens aisés et, sauf pour des accessoires, on évite les rouges trop vifs ou profonds. Le rouge cardinal est la couleur des membres des Agoras, les princes, les Pairs et les Beys. On évite parfois le bleu ciel, couleur du deuil. Le blanc est réservé, le plus souvent, aux manteaux et aux capuches pour se protéger du soleil ; les vêtements d'un blanc pur sont perçus comme un caprice de riche dispendieux.

La plupart des athémaïs portent un joyeux mélange des inspirations athémaïs et armanthiennes et il n'y a que dans les cercles traditionalistes les plus fermés ou isolés qu'on verra des gens vêtus uniquement selon les codes athémaïs stricts. La plupart des gens ont, en fait, plutôt tendance à s'habiller de manière plutôt variée et diversifiée, au gré des modes et des nombreuses influences de la région. Bref la diversité et l'excentricité, dans l'Athémaïs et surtout à Armanth, ne vont guère parvenir à choquer. Néanmoins, il y a quelques normes qu'on retrouve partout.

Pour les tenues féminines, si porter une robe à corset et jupons est courant, une femme aura toujours un criaffa en dessous. Les escarpins, bottes et bottines à talons existent (mais en aucun cas les talons-aiguille : ça n'existe pas dans Loss !), mais les athémaïs préfèrent largement les chaussures légères : sandales, babouches et chaussons. Le jabot de dentelle ou de mousseline orne souvent le cou des femmes, par-dessus un chemisier de lin, parfois translucide. Les décolletés et épaules nues sont assez peu répandus ; ce n'est pas une coutume de l'Athémaïs et, même à Armanth, c'est parfois considéré comme impoli. Le caftan pour les femmes est souvent près du corps et toujours long, jusqu'au sol, mais ouvert sur le devant, souvent déboutonné à partir du bassin ou des cuisses pour marcher aisément. Il est souvent retenu par un serre-taille ou bustier court lacé, agrémenté d'une ample ceinture décorative. Il est même parfois découpé en pans, avec une doublure aérienne de dentelle et, plus on est riche, plus il est brodé de motifs complexes. Les caftans les plus modernes n'ont que des

demi-manches tombants, laissant les bras nus. Ils sont alors portés avec des chemisiers bouffants à manche de dentelle et des gilets richement ornementés.

Pour les hommes, le caftan est souvent porté ouvert, par-dessus un chemisier ample, avec un sarouel ou un jeta par-dessus des chausses solides. Là encore, traditionnellement, les bottes sont peu recherchées, sauf pour des raisons utilitaires ; on leur préfère des chaussures plus légères. Les hommes portent aussi des gilets brodés, principalement à but ornemental et ceignent leur taille d'une ceinture de couleurs vives, le plus souvent au-dessous d'un ceinturon de cuir et de leurs effets personnels. La ceinture cache efficacement un poignard. Mais comme dit plus haut, il n'est pas rare que la tenue masculine se limite à des pantalons, un jeta et un gilet à même le torse nu, ce qui est considéré sans aucun jugement par les athémaïs, quand c'est dans la vie de tous les jours. Hormis dans Armanth elle-même ou cet habit n'est guère considéré en tant qu'uniforme, pratiquement tous les hommes ont au moins un caftan, souvent remarquablement précieux, destiné à honorer leur présence lors d'un contexte cérémonial.

2- Armanth, en résumé

La plus grande cité-État de l'Athémaïs est aussi la seconde plus grande cité de toutes les Mers de la Séparation, après Anqimenès, la capitale de l'Hégémonie.

Capitale officielle de l'Athémaïs, abritant la toute-puissante Guilde des Marchands, elle est considérée, à raison, comme le plus grand pôle économique de tout le monde Concilien, volant la vedette à sa seule autre rivale dans ce domaine. C'est aussi une des grandes villes au développement le plus rapide, qui attire chaque année des milliers de nouveaux citoyens, essayant de trouver un logis et s'entassant de leur mieux dans des bâtisses parfois construites à la va-vite, empiétant lentement sur la lagune et ses îlots artificiels et sur ses marais comblés tant bien que mal.

Oui, si jamais vous en doutiez, l'urbanisme de la cité-État est soumis à une expansion aussi bien effrénée qu'anarchique. C'est d'ailleurs la principale cause de son absence de murailles, une exception parmi toutes les grandes cités lossyannes, en générales solidement défendues. Ceci dit, le manque de fortifications n'est pas exact, contrairement à une réputation qui prétend que la ville est ouverte à toutes les invasions ; Armanth dispose d'un réseau défensif de bastions portuaires particulièrement imposant, qui s'étend bien au-delà de la ville elle-même, autour du Golfe d'Armanth.

Quant à aux accès par la terre, le nord et l'est de la ville sont barrés par les falaises escarpées de l'Alta Rupes et le sud par les marais et les larges méandres du delta de l'Argas, des barrières naturelles sûrement aussi efficaces que de hautes enceintes ; du moins, tant que ceux-ci ne sont pas comblés ou urbanisés.

Enfin, pour parachever ce sujet, les accès à la Vallée de l'Argas, et donc à Armanth, sont finalement, assez limités pour une armée en marche, même avec des navires lévitant. La route à l'ouest, vers Samarkin est un étroit corridor au-dessus de falaises surplombant la mer, les calanques au nord constituent un autre obstacle naturel formidable et, enfin, l'accès par l'est oblige à traverser les Marais d'Haldor, zone boisée réputée infranchissable. Bref, Armanth n'a pas tellement besoin de fortifications, les obstacles naturels s'en chargent. Ce qui est tant mieux car, officiellement, Armanth n'a pas, non plus, la moindre légion en garnison ; ses seules forces armées sont de marine. Autrement, elle ne peut compter que sur ses compagnies mercenaires.

SUPERFICIE & ALTITUDE

Armanth occupe 65 kilomètres carrés environ. La surface tient compte des cultures maraichères dans l'enceinte de la ville mais pas de la lagune. Seuls les ilots sont comptabilisés. Elle s'étale d'environ 7 km d'est en ouest pour 8,5 km du nord au sud. La droite la plus longue entre deux extrémités d'Armanth est de 8,9 km, de l'extrémité de la lagune à l'embouchure du delta de l'Argas.

La hauteur moyenne de l'occupation urbaine d'Armanth se situe à moins de deux mètres au-dessus du niveau de la mer. Toute la basse-ville et la plupart des îles faisant face à la lagune sont situées à un mètre ou moins au-dessus du niveau de la mer, avec quelques zones, comme les quartiers maraichers, qui se trouvent en fait sous le niveau du fleuve Argas, au même niveau que la mer.

Le point le plus haut d'Armanth est le pic du Palais du Conseil des Pairs, sis à plus de soixante mètres de haut sur un piton rocheux. Le dénivelé est très important, de ce pic à tout le quartier en contrebas, avec des rues pentues et des volées de marches et des terrasses qui s'achèvent en pente douce au niveau de l'île des Préteurs, le quartier bourgeois. Les quartiers de l'Alta Rupes sont eux aussi en pente, bâtis au pied de la falaise éponyme. La plus grande hauteur de ce quartier culmine à environ cinquante mètres.

CLIMAT

Armanth connaît un climat à mi-chemin entre tropical et méditerranéen. Il y fait assez chaud pour y vivre en bras de chemise les deux tiers de l'année et les étés peuvent être torrides. Mais au cœur de l'hiver, l'air froid des Montagnes de l'Argas, attisé par le Fraio, descend sur la lagune et occasionne une à deux semaines de chutes de neige. Le temps reste relativement doux ; il est rare, même alors, qu'il puisse y geler, mais la neige pourra tenir pendant quelques temps, parfois jusqu'à trente centimètres. Les hivers sans cette courte période de neiges sont rares ; quand cela arrive, c'est que le Fraio a apporté un temps de tempête, qui va susciter des intempéries qui, parfois, inondent des parties entières de la ville, posée en général très bas au-dessus des eaux.

POPULATION ET DÉMOGRAPHIE

Armanth abrite 1 220 00 habitants. Sa densité urbaine moyenne est d'environ 20 000 habitants au kilomètre carré, à comparer à la moyenne de sa région environnante, qui est de 46 habitants au kilomètre carré dans la Basse Vallée de l'Argas.

Si vous vous demandez à quoi cela correspond, la densité urbaine de Paris intra-muros est de 20 700 habitants au km², celle du cœur de Londres est de 32 000 hab. au km², et celle de Tokyo (plus grande ville du monde) est de 6 300 hab. au km².

Pourquoi une telle densité pour Armanth, comparativement parlant ? C'est que la plupart des villes modernes (comme Tokyo, ci-dessus) sont très étendues en surface, avec nombre de zones non habitées (parcs, commerces, voies d'accès, etc.). Armanth est densément peuplée car, à l'intérieur de la ville, il n'y a réellement qu'autour du Palais de l'Elegio et dans les riches quartiers de l'Alba Rupes qu'on trouve des étendues de parcs. Si vous aimez vous promener dans les jardins, les champs et les pâturages, il faut quitter Armanth et son urbanisme étouffant.

Pour enfoncer le clou sur le côté exigü et entassé de la vie à Armanth, parlons de la surface de logement dont profite l'habitant de base, c'est-à-dire la moyenne du peuple. La surface occupée par un habitant de la classe ouvrière ou populaire dans un logement à Armanth est d'environ 6m². Ainsi, de 7 à 8 personnes peuvent s'entasser dans un logement de 50m². La situation reste comparable, bien que s'améliorant nettement, jusqu'à la plus haute bourgeoisie : elle a plus d'espace et de confort certes, mais

elle vit quand même dans des espaces restreints. Dans Armanth, la place est chère et il faut être riche pour profiter d'un véritable palais, vaste et doté de grands espaces, d'une cour intérieure luxueuse, de ses propres jardins. Quant aux indigents, voire ci-dessous, ce sont les habitants ne possédant pas de logement, qu'ils aient un emploi, ou pas, réduits à dormir dans la rue, dans les caves, les égouts du Labyrinthe ou encore des camps improvisés sur les rares friches de la ville ou à sa périphérie.

DÉMOGRAPHIE PAR CLASSES SOCIALES

Les chiffres ci-dessous sont des approximations. Il n'y a pratiquement aucun registre de population à Armanth et aucun recensement officiel. L'idée a souvent été émise d'y remédier, sans arriver à la moindre solution acceptable pour y parvenir et le Conseil des Pairs n'a jamais été enthousiaste à devoir ouvrir ses coffres pour payer un truc selon eux douteux et inutile :

- **Maitres-marchands (et leur famille)** : 0,01 % (1200)
- **Aristocratie** : 2 % (24 500)
- **Église** : 0,7% (9 500)
- **Administration** : 3% (36 000)
- **Milice & mercenaires** : 3,5 % (42 500)
- **Marine de l'Elegio** : 1% (12 200)
- **Bourgeoisie** : 10% (122 000)
- **Peuple** : 49,6 % (600 000)
- **Étrangers** : 5% (61 000)
- **Indigents** : 15 % (183 000)
- **Esclaves** : 10% (125 000)

Encart : et la démographie par peuples ?

On ne va pas la détailler particulièrement, mais on peut résumer : quand vous croisez un armanthien, il y a environ deux chances sur trois pour qu'il soit plutôt de culture de l'est et une sur trois qu'il le soit de culture de l'ouest. Ce qui, à part pour les prénoms et les noms de famille, ne change pas tellement de choses, en fin de compte. On indique plus haut que 5% des résidents d'Armanth sont des étrangers à l'Athémaïs mais, si on compte la première génération de ces derniers nés à Armanth, on va aisément atteindre pas loin d'un armanthien sur douze qui soit issu d'une autre culture des Mers de la Séparation. Principalement, il s'agira de frangiens et de teranchen, suivi d'éteocliens et d'ar'anthias, mais aussi quelques gennemons. On peut croiser des hemlaris assez souvent, mais ces derniers sont peu nombreux à s'installer à Armanth durablement et évitent tout métissages. On croisera aussi des hégémoniens et pas seulement de l'Église. Après tout, en Hégémonie, il y a des gens qui préfèrent vraiment aller vivre ailleurs que chez eux. Et enfin, les dragensmanns sont encore rares, mais on en voit de plus en plus souvent pour venir commercer et certains ne pas repartir et s'installer dans la vaste cité.

2- La basse Vallée de l'Argas

La basse Vallée de l'Argas, fertile et très agricole, s'étend sur environ 105 kilomètres de profondeur depuis le port d'Armanth jusqu'à la route de *Sianna* et fait environ 62 kilomètres dans sa plus grande largeur. La population totale, si on retire Armanth de ce décompte, est d'environ 280 000 habitants, ce qui en fait tout de même fait une des régions les plus densément peuplée de *l'Athémaïs*.

Armanth étant une cité-État sans cités vassales déclarées, elle n'a officiellement pas d'autorité sur la vallée ; son territoire s'arrête, toujours officiellement, aux limites de la ville et du delta de l'Argas. Ce dernier fait partie intégrante de ses possessions, racheté autrefois aux princes et aux beys de la région, bien heureux de se débarrasser de cette zone de marais insalubres. Vu la manière particulièrement prospère dont Armanth transforme et fructifie le delta au fur à mesure de son expansion, nombreux sont les aristocrates à s'en mordre encore les doigts.

Dans les faits, Armanth domine politiquement, économiquement et administrativement toute la vallée jusqu'à *Berregi*, autre cité-Etat de taille modeste, mais farouchement indépendante. Sa limite d'influence directe s'arrête plus ou moins quand commencent les forêts de la haute Vallée de l'Argas et des Marais d'Haldor, à l'est et s'étend, à l'ouest, le long de la route de Samarkin jusqu'au bout du golfe d'Armanth, après le bourg de *Sallombra*. Quand on parle d'influence officieuse, il faut bien considérer que la cité-État fait la pluie et le beau temps pour toute la basse vallée, que ce soit du point de vue commercial, culturel ou diplomatique. Il suffit au Conseil des Pairs de privilégier un marché avec une cité plutôt qu'une autre ou de modifier ses taxations locales, pour faire plier n'importe quel Prince qui viendrait à lui tenir tête. Il n'y a que militairement qu'Armanth est (relativement) limitée dans ses interventions ; s'il le faut, l'Elegio appuiera alors l'enrôlement de compagnies-mercenaires placées sous les ordres d'un Prince de confiance, pour intervenir en cas de nécessité. Cela est arrivé exceptionnellement.

Le simple pouvoir financier écrasant d'Armanth suffit en général à trouver rapidement des solutions à tous les conflits de la vallée. Il ne faudra pas attendre plus d'une décennie avant que l'aristocratie qui règne sur les petites villes de plus en plus dépendantes d'Armanth ne finissent par s'inféoder à la cité-État, devenant de fait des territoires de la ville. Ceci dit, le Conseil des Pairs ne s'empresse pas trop que cela advienne et évite de forcer la main de ses princes : Samarkin, Sianna ou

encore Berregi pourraient y voir là des velléités expansionnistes qui pourraient aisément se changer en un casus belli.



1- Décor général

La basse Vallée de l'Argas est divisée entre plusieurs *principats*. Le terme principat désigne, dans l'Athémaïs, le territoire souverain d'un ou plusieurs princes ou beys appartenant à la même famille et inclue souvent, mais pas toujours, une ville qui abrite le palais princier, sa cour et son administration. Dans le cas des principats de la basse Vallée de l'Argas, toute l'aristocratie terrienne réside et siège à Armanth et les bourgs des principats ne sont occupés que par des conseils locaux gérant les affaires de la ville pour le Prince qui, lui, quitte rarement la Cité des Maitres-marchands, où il mène ses affaires et son train de vie. Le petit bourg d'Elsa, décrite dans le *livret : Les Secrets de Loss*, de la boîte de jeu, est un bon exemple d'une ville de principat.

1-2 RAPIDE DÉMOGRAPHIE

La population totale de la basse Vallée de l'Argas est de 1 480 000 personnes ; la grande majorité se concentre dans l'enceinte d'Armanth. Voici les populations des principales cité-États de la basse vallée, Arcille y compris, qui se trouve à la limite entre la Vallée de l'Argas et les marais d'Haldor :

- **Armanth** : 1 200 000 habitants
- **Arcille** : 2400 habitants
- **Pari** : 1250 habitants
- **Porta-Salvi** : 950 habitants
- **Cap Berro** : 750 habitants
- **Schuirasi** : 680 habitants
- **Elsa** : 400 habitants

On notera que sauf Armanth, on a ici de petites villes, voir des bourgs. Pour nos esprits du 21^{ème} siècle, il s'agirait même de villages. C'est que les cités les plus peuplées, dont la population se compte en milliers ou dizaines de milliers, sont éloignées les unes des autres d'une moyenne de 5 à 10 jours de voyage. Dans l'entourage immédiat d'Armanth, les villes sont modestes, tout simplement sous l'attraction d'Armanth qui connaît une immigration importante.

Le tissu péri-urbain de la basse vallée est cependant très dense : on trouve un village tous les six à dix kilomètres, eux-mêmes entourés de hameaux. En générale, on ne marche pas plus d'une heure ou deux heures sans tomber sur une ferme ou un domaine agricole ou d'élevage. Il faut s'aventurer dans les montagnes de l'Argas à l'ouest et au sud, vers les côtes arides des Calanca au nord-est ou encore dans les forêts à l'est pour voir baisser notablement cette concentration démographique.

1-3 ÉCONOMIE

La basse vallée est un grenier à céréales et à fruits, pour résumer. Si ce dernier ne suffit pas à nourrir Armanth qui importe beaucoup depuis Samarkin, Berregi ou encore Mélisaren, le rendement de la vallée en terme de nourriture est tout de même d'environ 250 hab. au kilomètre carré, grâce à une planification agricole efficace, des apports technologiques très modernes en terme d'irrigation et d'enrichissement des sols et, enfin, une gestion respectueuse des agriculteurs eux-même. Il faut

vraiment un très mauvais hiver et les colères du vent d'est, ou encore un été dramatiquement sec pour que la région ait d'assez mauvaise récoltes pour risquer une disette. La pêche côtière et de haute mer, la pisciculture, l'algoculture, la conchyliculture y sont aussi pratiqués de manière intensive, sans oublier l'élevage de viande, principalement du canard, du sika et du mora. Ces élevages nombreux achèvent d'assurer l'essentiel alimentaire, abondant et disponible, d'Armanth et du reste de la basse vallée.

La seconde richesse de la vallée, ce n'est pas son vin qui, bien qu'apprécié localement, n'est pas très réputé hors de la région, ni ses différents gisements miniers, pourtant vitaux à la cité-État, mais le transport et la transformation du bois : celui-ci vient de la haute Vallée de l'Argas et des frontières des marais d'Haldor, transporté par flottage par le fleuve Argas, pour aboutir à Armanth qui le traite, le travaille et ensuite exporte menuiserie et ébénisterie. Le point de départ de ce marché du bois est Arcille, la plus peuplée des petites cités entourant Armanth. C'est de cette ville et son port fluvial que partent les trains de bois qui descendent le fleuve. Sans compter la grande masse ouvrière nécessaire à cette exploitation du bois, dont le pinacle se trouve dans un quartier entier d'Armanth qui n'est dédié qu'à cette industrie de transformation finale, nombre de paysans de la basse vallée se changent en bucherons à la fin des moissons, pour aller remonter le fleuve et rejoindre pour l'hiver des camps d'abattage.

Enfin, il y a quelques autres richesses qui font la prospérité de la vallée : ses salines qu'on retrouve dans le delta, autour d'Armanth et dans tout le golfe, ses mines de plomb, d'antimoine et d'arsenic à quelques milles de la ville, ses gisements de soufre à flanc de montagne et même ses orpailleurs, qui s'échinent à trouver le métal précieux dans les limons des torrents descendant des monts de l'Argas. Mais la plus importante de ces richesses, ce sont les sites de récolte de guano au nord des Collines des Laciferes et au-dessus des Calanques. Là, depuis la nuit des temps, des générations d'oiseau marins y nidifient, rajoutant, année après année, des couches de défécation par-dessus des dépôts d'algues, donnant naissance à un engrais remarquablement efficace, qui peut se récolter en centaines de tonnes par an. Armanth ne l'exporte qu'en quantités limitées ; il y a, depuis un siècle, un monopole dicté par le Conseil des Pairs sur le commerce de cette manne, réservé en priorité à la basse vallée, et dont l'exploitation est contrôlée : il faut des permis pour aller ramasser le guano, souvent accordé aux mareyeurs et l'exploitation est interdite durant tout le printemps, quand les oiseaux nidifient. Cela a sauvé le gisement d'une surexploitation qui aurait causé des préjudices désastreux à l'agriculture de toute la vallée. Mais les négociant du guano n'en sont pas moins des hommes fort riches

et c'est un matériau envié, qui fait d'ailleurs l'objets de contrebandes durement pourchassées par la ville.

1-4 POLITIQUE

Il n'y a pas grand-chose à ajouter à ce qui a été décrit plus haut. Les princes des cités de la basse vallée passent leur temps dans leurs palais à Armanth à se mêler aux mondanités de la cité et à sa politique. La gestion de leurs domaines est confiée à des administrateurs, soit d'origine bourgeoise, soit venant des moins bien lotis dans les rangs des familles princières. Ceci dit, les familles princières ont pour charge l'entretien de troupes militaires et la sécurité de leurs domaines respectifs, ainsi que la gestion de la production alimentaire, sur laquelle Armanth insiste lourdement. Il y a ainsi nombre de conseillers de l'Elegio et d'émissaires du Conseil des Pairs à vérifier la bonne marche de ces domaines, avec une présence accrue de la Guilde des Marchands.

La basse vallée est finalement un lieu assez calme et notoirement civilisé. Les princes ont mieux à faire que s'embourber en guerres locales et se cantonnent à régler leurs comptes à travers coups politiques, manœuvres commerciales, assassinats et, plus rarement, quelques vendettas qui peuvent impliquer quelques centaines de mercenaires locaux ou des pillards engagés en douce. Ces conflits peuvent devenir sanglants et, bien sûr, c'est le petit peuple qui va le plus en souffrir. Mais ils ne durent jamais. Armanth est prompt, quand ces situations dégénèrent, à arbitrer durement. Mais c'est aussi une région riche, qui attise les convoitises. Si la basse vallée ne craint qu'assez peu une menace militaire, elle est aussi le terrain de chasse de seigneurs-brigants cachés dans les collines et autres bandits de grand chemin sachant bien choisir les lieux de leurs traquenards avant de disparaître.

Quant à la faune, elle est rarement un danger ; cependant, il n'y a pas que des malfrats dans les montagnes et les collines et il n'est pas rare que de malheureux voyageurs disparaissent après avoir attiré l'attention de meutes de griffons... ou de plus gros encore.

Les Princes locaux

Principat de Saulo Berro : Le chef en est le prince Augustaio, un homme âgé, rude et aux manières mordantes qui n'a que peu d'amis dans sa propre famille, pressée qu'il quitte sa place. Son héritier prétendu est son neveu, Albacio, qu'on rend responsable de la mort des deux fils du prince. Ce

dernier est véritablement considéré comme un risque pour le Principat, par ses excès cruels et son machiavélisme et l'Elysée d'Armanth cherche déjà une alternative pour le remplacer.

Principat de Schiurasi : Le prince-marchand en titre, Igerno, est un homme avisé, réputé aussi rusé et retors qu'un Maître-marchand. Âgé d'une cinquantaine d'année, il est connu pour dédaigner le luxe tapageur. Il est aussi connu pour ses huit fils et onze filles, fruit de trois mariages consécutifs. Il n'a jamais été tendre avec les femmes, encore moins avec ses anciennes épouses qu'il a répudié dès qu'elles ne lui plaisaient plus.

Principat de Davone : Le Bey en titre de la famille, Altimir, est très vieux et impotent. C'est sa femme Ardia, âgée de 60 ans, qui dirige pour lui, avec autant de sagesse que de poigne, et ce, de manière très officielle. La raison en est que l'héritier direct du Principat, âgé de seulement douze ans, est lui-même de santé très fragile et risque de ne pas atteindre l'âge adulte, un sujet qui préoccupe beaucoup le reste des princes et rend les relations, parmi les autres héritiers de la famille, assez houleuses.

Principat de Hamalien : Le Bey en titre est Irrim, jeune homme complètement détaché des réalités et nanti d'une absence notoire de sens commun. C'est un peu une catastrophe pour le reste de la famille, ruinée par des excès somptuaires et des investissements maladroits, qui complotent pour le remplacer rapidement. De plus, Irrim a le chic pour se mettre à dos les familles des Principats de Davone et Salviccali, alors que sa famille est très loin de pouvoir les concurrencer en terme d'influence.

Principat de Salvicciali : Le prince en titre en est Rogierto, vétéran de la marine d'Armanth et homme de fort caractère, qui tend à n'écouter que lui. Une attitude qui agace le reste de la famille, puisque ce dernier ne cesse de renvoyer ses conseillers. Ceci dit, son attitude orgueilleuse et flamboyante lui réussit plutôt jusqu'ici. Il a deux fils, qu'il prépare à l'héritage, sans avoir décidé qui en sera digne ; ces deux derniers se détestent cordialement et leurs disputes éclaboussent parfois toute la famille et leur domaine, cité comprise.

1-5 DÉPLACEMENTS

La basse vallée de l'Argas dispose de routes en bon état. La route de Samarkin est pavée, comme celle de de Sianna, même si cette dernière voit son état se dégrader notablement dès qu'on entre dans la forêt et qu'on quitte la basse vallée par l'est. Le réseau des autres chemins reliant tous les villages de

la région est lui aussi plutôt bien entretenu, du moins, en général. Dans la plupart des cas, les chemins permettent de circuler avec carrioles et voitures sans trop d'anicroches. Il n'y aura jamais plus d'une péripétie, le plus souvent sans trop de conséquences, par jour. Passés les quelques ponts qui enjambent les rivières de la vallée, il y deux ponts principaux à enjamber le fleuve Argas : ils se situent à Pari et Porta-salvi. Les autres accès à travers le fleuve sont des bacs, qui assurent une navette entre les deux rives, plus ou moins régulière. À noter que ponts et bacs sont payants. La somme est modique pour les locaux, de l'ordre de l'andri de bronze par personne. Elle peut s'avérer nettement plus élevée pour des voyageurs à chevaux ou en attelage et atteindre un ou deux andris d'argent par personne si les dits-voyageurs semblent encombrés et d'allure riche.

L'autre voie de circulation privilégiées est le fleuve Argas lui-même. Même dans le delta autour d'Armanth, ce dernier est navigable. Des équipes de mariners au service des cités-Etats se chargent d'entretenir les berges, d'araser les bancs de sable, de nettoyer les barrages de bois flottant, etc. Après tout, il s'agit de l'artère principale et vitale d'Armanth. Le fleuve est tumultueux et ses méandres sont traîtres, aussi il est franchement déconseillé de s'y aventurer sans être un marinier d'expérience. Le long de ses berges, jusqu'à Arcille, se trouvent des chemins de hâlagés. Au-delà de Porta-salvi, ils sont très peu fréquentés car, en l'absence de fort besoin de transports de marchandises une fois qu'on a quitté la basse vallée, on descend plus souvent le fleuve qu'on le remonte. Mais tous les jours, on voit descendre des trains de bois, sur lesquels sont juchés des hommes à la réputation téméraire, qui vont livrer le bois à Armanth. Pour qui n'a pas froid aux yeux et ne veut pas payer une place en péniche, on peut pour quelques ferrailles accompagner les livreurs sur leurs radeaux incertains.

Louer des chevaux, un attelage ou encore trouver le gîte et le couvert dans un établissement adapté n'est pas difficile : chaque cité sur la carte de la basse vallée a au moins un relais ou une auberge, sans compter quelques bouges ou tavernes où se payer un coin de paille à peu frais. On ne trouvera cependant pas de caravansérail, avant Arcille à l'est et Sallombra à l'ouest, sauf à l'entrée de la cité d'Armanth, à sa porte est.

1-6 FAUNE

Avec une région si peuplée et civilisée, le principal prédateur qu'on peut rencontrer dans la basse Vallée de l'Argas, c'est un malfrat quelconque ; il n'en manque d'ailleurs pas, jouant au chat et à la souris avec les autorités locales. Le reste du temps, à part un mora domestique échappé de son enclos

et qui joue les récalcitrants, il n'y a guère que de discrets sikas sauvages et du petit gibier à profiter des futaies et des haies qui émaillent les grandes surfaces agricoles et les carrés de fermes. On peut évoquer les mammaliens marins, comme les chiens à nageoire, qui colonisent les plages de galets et les récifs du nord des Calanca et viennent parfois se perdre – et se faire chasser - dans le golfe d'Armanth. En fait, le seul animal dangereux dans la vallée, c'est le krevhal (voir supplément Voyages), qui se terre dans les marais autour d'Armanth et les rives des méandres de l'Argas. Vu que cette sorte de batracien affreux, nanti d'une gueule géante et remarquablement discret, chasse à l'affût et peut gober un enfant ou même un adolescent d'une bouchée, tout le monde évite avec prudence les recoins du fleuve où cette horreur peut se cacher.

Par contre, dès qu'on va vers les Calanca, dans les montagnes ou encore qu'on entre dans les forêts, la situation peut être tout autre. Il y rôde des griffons de différentes sous-espèces qui chassent en meute et n'hésitent pas à mettre l'humain au menu si l'occasion se présente. Les locaux craignent particulièrement les griffons noirs, une grande et puissante sous-espèce des montagnes de l'Argas. Les forêts sont le repère des moras sauvages, autrement plus dangereux et caractériels que leurs cousins domestiques. On y croise aussi des loups-vipères, typiques de l'Argas, qui traquent leur proie en meute eux aussi (voir le supplément Voyages) sans oublier d'autres animaux dangereux (voire le bestiaire en fin d'ouvrage) . Enfin, dans les collines desséchées des Agriates, entre Porta-salvi et Narila, se cachent des tarbosarres, qui en général chassent le sika, le mora et les chiens à nageoire ; quand il se fait faim, l'un d'eux, souvent un vieux, n'hésite pas à descendre dans la vallée s'attaquer à des proies faciles, comme les troupeaux domestiques... et tout ce qui passera à sa portée à ce moment-là.

Et y'a-t-il des draekyas ? Les légendes locales en parlent, mais le dernier aurait sévi et été abattu il y a une bonne vingtaine d'année. Cependant, il est presque certain qu'il s'en cache dans les montagnes et les forêts ; mais ils se tiennent très loin de la vallée, trop habitée pour eux. De plus, le territoire des dreakya est étendu, aussi, il n'y en a sans doutes pas plus de quatre ou cinq dans toute la région.



0 3 6 9 12 15 18 21 24 27 30 Km/Milles



CARTE de la Basse VALLÉE DE L'ARGAS

Dressée sur les observations des maîtres de l'Académie
Aarhim'id, sur ordre de son Excellence
l'Élegio d'Armanth,
par le Sieur Salluio, maître-cartographe.

- 1- Principat de Saula-Berro
- 2- Fort des Islae Sanguinae
- 3- Fort Saveni
- 4- Chemin des Calanca
- 5- Route de Samarkin
- 6- Mines de Pargietto
- 7- Fort de Girelta
- 8- Principat de Schiurasi
- 9- Fort de Scanoda
- 10- Delta de l'Argas
- 11- Chemin de Narila
- 12- Principat de Davone
- 13- Chemin de Serra-Agriate
- 14- Fort perdu
- 15- Fort de la Caldane
- 16- Principat de Hamalien
- 17- Principat de Salvicciali
- 18- Fort du navin noir
- 19- Fort des fous
- 20- Route de Sianna
- 21- Mont Noir
- 22- Chemin d'Harrim'dim

2- Légende de la carte

Le sens de lecture des références de la légende se fait de haut en bas et de gauche à droite.

1- PRINCIPAT DE SAULA-BERRO

Principat de la famille des Princes de Saulo-Berro, comptant dix-sept membres en titre. Leur capitale est Cap Berro, sur l'île éponyme, mais le Principat englobe les *Collines des Laciferes* et leurs riches carrières d'où est extraite la pierre avec laquelle une bonne partie d'Armanth se bâtie. La famille dispose aussi d'une licence privilégiée pour l'extraction et le commerce du guano.

Cap Berro est une petite ville de pêcheurs bâtie dans une crique renfoncée et abritée des tempêtes. La pêche au narva y est une tradition, aussi bien qu'une industrie locale florissante et même les princes de Saulo-Berro compte tous des ancêtres et parents narvaniens. L'île compte deux autres villages, eux aussi principalement de pêcheurs, mais aussi quelques éleveurs locaux de sikas.

2- FORT DES ISLAE SANGUINAE

Sous le contrôle des Princes de Saulo-Berro, ce fort dispose d'une petite garnison d'environ cent hommes, pour la plupart soldats de marine ou cavaliers, principalement dédiée à garder le golfe d'Armanth et alerter de toute invasion maritime. Il est peu armé mais dispose d'écuries entretenues.

3- FORT SAVESI

Sous le contrôle des Princes de Saulo-Berro, ce fort, qui garde le col septentrional des *Calanques d'Armanth*, est une véritable caserne qui peut accueillir et armer en théorie plus d'un millier de légionnaires. Dans les faits, il n'abrite jamais plus de 300 soldats de métier ; le reste de ses troupes vit et travaille avec leurs familles dans les villages environnants.

4- CHEMIN DES CALANCA

Chemin sinueux à flanc des *Calanques d'Armanth*, qui ne permet pas de circuler en attelage, il est assez peu employé, en dehors des périodes de récolte du guano, en automne et en hiver. Le reste

du temps, il n'y a guère que des pêcheurs et chasseurs locaux ou encore des voyageurs voulant circuler par la côte en toute discrétion, de la basse vallée de l'Argas aux abords de la cité-état de Sianna.

5- ROUTE DE SAMARKIN

Route pavée, prévue pour les attelages, entretenue et balisée, elle est très fréquentée et constitue la seule voie d'accès terrestre fiable entre Armanth et Samarkin.

6- MINES DE PARGIETTO

Les *falaises de Pargietto* sont sous l'autorité du principat de Davone, mais les mines de plomb creusées à flanc de falaise et hautement convoitées, sont une propriété commune et âprement disputée des princes et des maîtres-marchands d'Armanth. On y extrait aussi de l'antimoine et de l'arsenic.

7- FORT DE GIRELTA

Le fort de la *crique de Girelta* est sous le contrôle direct de l'Elegio d'Armanth et protège les côtes et la *route des Laciferes*, artère vitale pour le transport de la pierre, du guano et le commerce des pêcheurs, saulniers et mareyeurs locaux. Il dispose d'un petit port fortifié abritant quelques sloops armés et compte environ cent cinquante marins de l'Elegio.

8- PRINCIPAT DE SCHIURASI

Principat de la famille des Princes de Schiurasi, au nombre de trente-quatre. Leur territoire s'allonge sur toute la côte le long de la *route de Samarkin* jusqu'aux limites de Sallombra. C'est avant tout une famille de prince marchands, dont la richesse est bâtie sur les bénéfices des taxes routières et de l'exploitation des auberges et relais de la route. Armanth paye d'ailleurs une rente importante à la famille princière pour s'assurer de l'entretien et de la protection de la route.

Schiurasi est la dernière halte d'importance pour les voyageurs épuisés qui reviennent de Samarkin, même si cela reste un petit bourg de garnison et de pêcheurs et mareyeurs. Cependant, son auberge-relais, un superbe domaine typique, est réputée dans toutes la basse Vallée, au point d'être une destination de villégiature prisée, entre autres pour sa cuisine de la mer.

9- FORT DE SCANODA

Le fort abrite la caserne de la légion de Schiurasi, mais elle compte rarement plus de 400 hommes d'armes, le reste vit et travaille à Schiurasi et dans les villages environnant avec leurs familles. Il s'y trouve un petit port fortifié avec quelques sloops armés et un relais à chevaux pour les patrouilles le long de la *route de Samarkin*.

10- DELTA DE L'ARGAS

Le delta de l'Argas est occupé en son centre par Armanth, qui s'étale sur la lagune, au pied des falaises de l'*Alba Rupes*. Le Delta de l'Argas est divisé en trois régions : le *delta Occidental*, le *delta Central* et le *delta Oriental*. L'*Argas* est un fleuve puissant et assez capricieux, mais il est une artère commerciale vitale, principalement pour le transport du bois venant du reste de la Vallée de l'Argas. Les parcelles sauvages des marais du delta, de véritables bayous impénétrables, sont un réel danger, qu'Armanth entretient volontairement : aucune armée d'invasion n'a la moindre chance de les franchir sans péril.

11- CHEMIN DE NARILA

Continuité du chemin des *Calanques d'Armanth*, le chemin de Narila est tout aussi mal entretenu, mais moins étroit et escarpé. Les contrebandiers connaissent bien ce chemin, qu'on peut rejoindre depuis le *Val de Grano*, et qui permet de se diriger vers la cité franche de Narila, réputée pour ses boucaniers, ses forbans et ses trafics, aux frontières de la cité-état de Sianna. Tout le monde vous dira de ne pas prendre cette route : des tribus de sauvages vivants dans les criques isolées n'hésitent pas à massacrer les voyageurs de passage.

12- PRINCIPAT DE DAVONE

Principat de la famille des beys de Davone, au nombre de dix-huit en titre. Pari est leur capitale et c'est un petit bourg riche et très peuplé, au centre du *Val de Grano*, le grenier à grain de la vallée, dont Armanth dépend largement pour ses approvisionnements. Les Beys de Davone sont plus présents que la moyenne dans leur ville ; il y en a toujours trois ou quatre sur place. Après tout, Armanth est à seulement un jour de voyage.

Pari est une petite ville marchande très active, aux fortifications modernes et solides, qui dispose de sa propre garnison de 250 légionnaires et lansquenets, la plupart vivant aux alentours avec leur famille, quand ils ne sont pas de faction. La cité, bâtie sur une île dans un méandre de l'Argas, accessible par deux ponts de pierre, dispose aussi d'un petit port fluvial et de pêcheries. Cela dit, avec son imposant palais princier aux allures de forteresse, ce sont ses grands entrepôts céréaliers qui se remarquent le plus.

13- CHEMIN DE SERRA-AGRIATE

Du nom de la plus grosse colline des *Agriates* où il s'enfonce, le *chemin de Serra-Agriate* rejoint le *chemin de Narila* et constitue ce que tout le monde appelle la route des contrebandiers. Autant dire que ces chemins sont de mauvaise réputation et que personne ne les emprunte sans être bien préparé et escorté. Les *Agriates* sont de plus redoutées pour leur micro-climat aride et les prédateurs qui y rôdent, griffons et tarbosarres, sans oublier les incursions de tribus barbares.

14- FORT PERDU

Signalé ici car c'est une halte pour des chasseurs et des trappeurs locaux, mais aussi un point de repère pour la contrebande venant de *Narila*, c'est un ancien fort de garnison, ravagé par un glissement de terrain qui l'a éventré. C'est un bon endroit pour bivouaquer, mais il est périodiquement réputé être hanté, sans compter qu'on peut se retrouver face à face avec des bandits de grand-chemin.

15- FORT DE LA CALDANE

Jamais terminé, ce fort, sous le contrôle du Principat de Hamalien, devait devenir une garnison. Mais les beys Hamalien ne cessent de dilapider leur fortune et ruiner leurs affaires, aussi, le fort n'a jamais pu être achevé ; il n'a presque aucune enceinte et seulement deux corps de bâtiments et une tour à demi finie. Il s'y trouve tout de même une petite garnison d'une cinquantaine d'éclaireurs et de cavaliers légers chargés de surveiller le chemin de la *vallée de la Caldane* et patrouiller sur les *collines des Vettigni*.

16- PRINCIPAT DE HAMALIEN

Principat de la famille des beys de Hamaliens, au nombre de huit. Propriétaires terriens de terres fertiles et de grands vignobles, des *collines des Vettigni*, autour de leur bourg fortifié, la cité d'*Elsa*, ces Beys ne devraient manquer de rien car la région est prospère. Mais la famille est spécialiste des dépenses de cours dispendieuses à Armanth et des mauvais choix de placement commerciaux ; elle est presque ruinée, sans compter qu'après deux vendettas, il ne reste plus beaucoup de beys des Hamaliens. Plusieurs marchands peu scrupuleux en ont largement profité, jusqu'à mettre la main sur certains des meilleurs vignobles.

Elsa, petit cité viticole un peu isolée dans les collines, est décrite en détail dans le livre 3 : les Secrets de Loss, dans la boîte des règles du jeu.

17- PRINCIPAT DE SALVICCIALI

Principat de la famille des princes de Salvicciali, au nombre de vingt-quatre en titre. Les princes possèdent la cité fluviale de *Porta-Salvi*, dont les terres environnantes prolongent le fertile Val de Grano, qui produit des céréales, des fruits du vin en quantité et en qualité et du sel, grâce à deux mines dans les falaises de la forêt de Collodoro. Porta-Salvi est la dernière halte fluviale avant d'entrer dans la *forêt de Sianna*. Ensuite, que ce soit par la route ou le fleuve, la prochaine étape, *Arcille*, est à plus de cinq jours de voyage. Porta-Salvi est aussi le principal point de chute des négociants en or qui viennent acheter les productions des orpailleurs locaux.

Porta-Salvi est un bourg modestement fortifié qui donne parfois à avoir des allures de comptoir colonial, malgré sa forteresse bâtie de pierre qui fut autrefois le palais des Salvicciali. C'est, qu'à part les négociants en vin, en sel et en or, tout le monde semble être de passage dans cette ville à la garnison très modeste, qui ne dépasse guère 70 hommes d'armes. Si le cœur de la cité, à l'intérieur de l'enceinte historique, est solidement bâti, le reste, qui déborde en dehors des murailles et seulement protégé de palissades régulièrement abattues et rebâties plus loin, est constitué de cabanes, de chaumières et de comptoirs et entrepôts de bois et de colombages. Ceci dit, malgré cet exotisme local, c'est une ville très prospère, très animée aussi... et pas toujours très sûre.

18- FORT DU RAVIN NOIR

Ses structures très anciennes et presque à l'abandon, ce fort sous le contrôle des Salvicciali compte une petite garnison d'une cinquantaine de piétons et d'une poignée de cavaliers, chargée de surveiller le *chemin d'Harrim'dim* à travers le *Ravin Noir* et les cols des *montagnes de l'Argas*. Il y a une petite communauté hétéroclite qui vit dans et autour du fort, composée d'orpailleurs, de quelques artisans et marchands et leurs familles.

19- FORT DES FOUS

Ce fort sous le contrôle des princes de Salvicciali abrite une partie de la légion de la famille, avec pas loin de cinq cent soldats en faction, dont une cavalerie légère qui patrouille sur la *route de Sianna*. Mais le *Fort des Fous* doit aussi son nom aux orpailleurs qui viennent y faire relais depuis la *forêt de Collodoro* et le *Val des Fous* au sud, où ils passent leur temps en quête d'or, fouillant le limon de la tumultueuse rivière. Le nom du *Val des Fous* vient du nombre de morts, d'accidents, de déceptions mortelles et de crimes que l'activité d'orpaillage provoque. On y voit aussi passer les récolteurs de soufre venant du mont Noir.

20- ROUTE DE SIANNA

En partie sous le contrôle des princes de Salvicciali, c'est une route pavée et très bien entretenue, malgré de fréquentes inondations pendant la saison des pluies. Elle mène dans la *haute Vallée de l'Argas* et ses exploitations de bois, dont *Arcille* et *Sianna* sont les centres d'activité. Il est cependant connu que dès qu'on passe le *Fort des Fous*, c'est une route peu sûr, réputée hantée par les esprits des marais et de la *forêt de Sianna* et, plus pragmatiquement, par nombre de bandits de grand chemin.

21- MONT NOIR

Le mont Noir est un volcan en sommeil qui a répandu ses laves et ces cendres tout autour de lui, créant le plateau des *Forêts de Collodoro*, un site convoité son sel et pour ses ruisseaux riches en limons aurifères. Le *mont Noir* ne gronde plus, mais plusieurs cheminées de panaches soufrés crachent encore régulièrement de la fumée jaune, et plusieurs sources chaudes coulent sur ses flancs. C'est une

richesse minière que viennent récolter des glaneurs de soufre, arpentant les pentes du volcan avec des ânes et des mulets.

22- CHEMIN D'HARRIM'DIM

Un chemin rarement emprunté, qui s'enfonce dans les *monts de l'Argas* et passe des cols d'altitude pour atteindre de l'autre côté et après 12 jours de voyage éreintant, la *cité-état d'Harrim'dim*, troisième plus grande ville de l'Athémaïs. On dit que sur le *chemin d'Harrim'dim*, près des cols, se trouve des sentiers menant à des ruines Anciennes cachées, que des tribus barbares de montagnards sauvages protègent avec cruauté.

3- L'Histoire d'Armanth

Ce qui suit est l'histoire d'Armanth telle qu'elle est retranscrite dans la tradition écrite de la ville. Pourquoi cette précision ? Parce que l'histoire est avant tout ce que les survivants et les vainqueurs ont transmis et qui a été trié, altéré, enjolivé, avant d'être couché sur le papier. Finalement, bien des petits et grands drames, des injustices honteuses, des crimes impardonnables, des révolutions impensables et des choix cornéliens ont été passé sous silence et oubliés. L'histoire d'Armanth n'est qu'une version de l'histoire. Et connaître le véritable récit est sans doute peine perdue.

Aussi, à l'attention des MJs qui s'empareront de ce supplément pour mener des aventures dans Armanth, sentez-vous libre de réinterpréter cette histoire et d'y inclure vos propres idées et versions. Cela ne va pas changer l'histoire connue mais, après tout, celle-ci est donc incomplète et forcément inexacte.

460 à 650 : La naissance d'Armanth

460 AC est considéré comme la date officielle de la fondation d'Armanth. Ceci dit, à ce moment-là, il ne s'agit que d'un petit village de pêcheurs posé sur un rocher, dans une lagune, entre des marais insalubres, un fleuve capricieux et des falaises blanches. C'est vers cette date qu'un premier groupe de réfugiés étéocliens et jemmaïs finit par échouer dans la lagune.

Dans les Plaines de l'Étéocle a commencé la Guerre dans fin ni Frontières, entre l'Hégémonie et à peu près tout ce qui lui tient tête, y compris les légendaires premiers Apostats. Pendant tout le siècle suivant, les réfugiés ne vont cesser d'affluer dans le golfe d'Armanth, faisant grossir sa population, ce qui n'est pas forcément du goût des Beys locaux, installés à Samrkin. Ceci dit, ils ne vont pas réagir immédiatement à cette invasion : la vallée de l'Argas est insalubre, envahie de marais et bayous et on n'y trouve qu'une route sinueuse vers Berregi, avec ça et là quelques villages fortifiés isolés. Ils se contentent d'envoyer des missions armées prélever les taxes et se désintéressent de ce trou perdu.

Les réfugiés, qui commence à se faire trop nombreux dans la lagune, colonisent la basse vallée, commencent à drainer les marais et rendent rapidement la région fertile. En 545, la basse Vallée de l'Argas compte trois nouveaux villages qui exploitent aussi le bois d'œuvre et commencent à exporter

du grain localement. Armanth a colonisé le rocher où était établi le village de pêcheur et compte pas loin de 900 âmes, qui profitent d'une vaste ouverture à la mer et exploitent efficacement les richesses aquatiques de la lagune. Aidée par des échanges commerciaux par voie de mer avec les localités voisines de l'est de l'Athémaïs, une culture armanthienne typique commence à voir le jour, mélange d'inspirations byzantines des athémaïs et vénitiennes des étéocliens et des jemmais.

En 547, des réfugiés continuent à affluer régulièrement, attirés par la promesse d'une terre accueillante et ouverte à la colonisation. Malheureusement, parmi ces arrivants se trouve des Enragés, victime de la maladie qui est en train de ravager l'Étéocle et causer des ravages jusqu'à l'ouest de l'Athémaïs. En l'espace de dix ans, la pandémie se répand, par vagues explosives, provoquant des exodes massifs et encore plus de morts. Armanth y perdra le tiers de sa population et le bilan sera parfois plus grave encore ailleurs, jusqu'à Berregi et Harrimsid. Paradoxalement, la Rage va pourtant accroître la colonisation de la vallée de l'Argas au cours du siècle suivant. Les exodes ont favorisé de nouvelles implantations humaines et l'expansion culturelle Armanthienne, même si ce fut au prix de nombreux conflits locaux.

Ceci dit, Berregi et Samarkin ne tardent pas à considérer cette invasion d'étrangers et d'immigrés comme un problème... et une opportunité. En 620, Armanth est envahie et occupée durablement, sa vallée fertile partagée entre les Beys des deux cités-États. C'est de leur rivalité, et d'un coup de pouce inattendu que viendra la libération d'Armanth.

650 à 765 : La Cité Libre

Pendant trente ans, Armanth est sous la coupe de Beys étrangers, qui commencent par limiter drastiquement l'immigration de la ville, privilégiant une colonisation depuis leurs fiefs. Mais Samarkin et Berregi s'entendent comme chien et chat : Samarkin est de loin la plus puissante des deux rivales et exige un contrôle complet sur la basse Vallée ; mais Berregi s'associe avec ses cités-États voisines et plusieurs autres de Terancha, pour lui tenir tête et rapidement les deux cités entrent en guerre, principalement maritime, dégageant leurs forces stationnées à Armanth. Après tout, celle-ci est pacifiée et puis, elle n'abrite guère plus de deux mille habitants : elle n'est pas une menace.

Cependant, des réfugiés continuent à considérer Armanth comme un havre et tentent de s'y installer avec, comme on l'imagine, quelques difficultés. C'est, quand arrive, de nuit, les équipages de

soldats et leurs familles d'une vingtaine de caravelles et galères, qui se voient refuser l'entrée dans le petit port d'Armanth, que commence la libération de la ville. Les récits sur l'événement abondent et sont largement exploités en littérature, théâtre et même spectacle d'arène. À l'équinoxe d'automne de l'année 650, cent hommes d'arme de l'Étéocle, ayant fui les persécutions et deux cent marins et pêcheurs armanthiens accablés par la tyrannie des Beys de Samarkin s'allient, prêtent serment de se battre jusqu'à la mort et, à l'aube, défont les garnisons gardant la ville, incendiant le bastion de la garde et les navires de guerre à quai. C'est cet événement qui est fêté chaque année au Jour du Serment, à Armanth et dans toute la basse Vallée.

Armanth déclare dès lors son indépendance et se déclare Cité Libre. Le petit corps de soldats éteocliens devient le premier contingent officiel des Elegiatori et leurs navires deviennent les premiers vaisseaux de la flotte de guerre de la ville. En quelques mois, le principe électif de l'Elegio et des chambres législatives d'Armanth est créé en même temps qu'une constitution, nommée à Armanth le Pacte du Serment. La cité-Etat s'allie rapidement avec Berregi en assurant des échanges commerciaux avantageux, et ouvre de nouveaux ses portes à tous les réfugiés. Elle profite rapidement d'une immigration de populations persécutées, avant d'être rapidement connue comme un havre pour les intellectuels, les libres-penseurs, et les femmes fuyant l'Église.

Ceci dit, tout ça, ça ne plaît pas du tout à Samarkin. En fait, les Beys traditionnalistes sont très mécontents de la situation et des prétentions de la nouvelle cité-État. De 655 à 720, Armanth sera assiégée une douzaine de fois. Elle sera même pillée et mise à sac, en hiver 682, après un assaut naval redoutable. La ville ne devra son indépendance qu'à l'intervention de son allié et de ses partenaires économiques. Koïemonos livrera bataille pendant plusieurs semaines et lancera même un blocus du port de Samarkin, pour faire céder les prétentions des Beys. Mais après chaque conflit, à chaque siège, la ville se relève, renforce, améliore ses défenses portuaires et finalement, ne cesse de s'étendre. En 690, Armanth compte déjà 40 000 habitants et accueille ses premiers princes qui prêtent serment à l'Elegio.

Durant le 6^{ème} siècle, Armanth devient le second port commercial de l'Athémaïs et sa plus deuxième plus importante destination intellectuelle. Le rocher d'Armanth devient le point central de la ville et y sera bâti le premier palais du Conseil des Pairs ainsi qu'une petite université, la première du genre. La ville s'étend de plus en plus, tandis qu'on aménage les berges de l'Argas pour permettre la circulation de ce qui est alors encore sa principale source de revenus : le bois. Malheureusement, au

printemps 727, un tremblement de terre va ravager le golfe d'Armanth et provoquer un tsunami qui va dévaster le port et toute une partie de la ville. Il faudra à Armanth près de 50 ans pour effacer les traces du cataclysme, non sans ruiner son économie ; c'est ce qui motivera les autorités de la cité à accepter la proposition de la Guilde des Marchands.

765 à 936 : Les Maitres-marchands

C'est une Armanth dévastée et appauvrie, qui a toutes les peines du monde à rebâtir son port et sa ville encore en partie sous les eaux, qui accueille avec circonspection la proposition de la Guilde des Marchands. Celle-ci avait bien sûr déjà un comptoir florissant dans ses murs ; son offre est étonnante : il s'agit, ni plus ni moins que d'accepter l'implantation politique de la direction de la guilde, le Conseil des Pairs, au sein de l'organe exécutif de la Cité-état. Elle en veut pas acheter la ville, mais seulement pouvoir la co-diriger. En échange de quoi, la Guilde des Marchands offre de déplacer tout son centre opérationnel à Armanth, y installer de nouveaux comptoirs, financer la reconstruction du port, investir dans le commerce de bois et l'agriculture de la vallée, créer un gigantesque marché de son commerce le plus lucratif : l'esclavage et pour finir, propose, dit la légende, pas moins d'une tonne de loss-métal en offrande.

La Guilde des Marchands, quand l'offre fut finalement acceptée par les dirigeants d'Armanth, sauva ville, c'est une certitude. Les esprits chagrins disent que ce jour-là, la Guilde a bel et bien acheté la ville. Et, dans les faits, difficile de leur donner tort. Pourtant, ce tournant historique dans l'histoire de la cité eut entre autres intérêt de protéger Armanth, du moins partiellement, des conséquences ravageuses tant du point de vue humain qu'économique, de la quatrième Croisade. Tandis que nombre de régions souffrent des blocus, pillages navals, piraterie et raids et ruptures des routes maritimes, Armanth est relativement épargnée par l'entremise du réseau commercial et politique de la Guilde des Marchands. Une sorte d'échange donnant-donnant, où la guilde profite du pouvoir qu'elle acquière génération après génération au sein de la cité, tandis que cette dernière accroît son influence de plus en plus loin et de manière toujours plus fructueuse.

Durant tout le 8^{ème} siècle, un intense projet d'urbanisme étendit la ville, sur les îles des méandres de l'Argas, autour du rocher qu'on appelle toujours le rocher de l'Elegio, où se tient aujourd'hui le palais du Conseil des pairs. Enhardie par sa richesse, profitant des largesses des maitres-marchands devenus la nouvelle élite de la cité, Armanth pu aussi achever l'aménagement de la basse Vallée de

l'Argas, confiant sa gestion aux beys historiques de la région et aux princes de la ville. Dans le même temps, Samarkin commençait à souffrir économiquement, tandis que tous les intérêts de la Guilde des Marchands quittaient la capitale historique de l'Athémaïs pour sa rivale.

En 886, après des années de conflits terrestres houleux et décousus, au cours duquel Armanth attira de son mieux tout ce qu'elle pouvait de mercenaires, dont nombre s'installèrent sur place, Samarkin lança un dernier assaut maritime. Mais le Conseil des Pairs avait ouvert les coffres de la Guilde des Marchands pour payer pirates et capitaines indépendants de l'Imareth et de Terancha pour appuyer la marine Armanthienne. L'attaque de Samarkin s'acheva en désastre et ce ne fut guère mieux avec l'envoi de légions à l'hiver suivant, par le col de Harrim'dim, qui ne put réussir son invasion surprise de la vallée et se retrouva face à des armées de mercenaires et de troupes des princes locaux en embuscade. Après plusieurs jours de mêlée effroyable, Samarkin se retira. Ce fut son dernier assaut et, historiquement, la dernière fois que les Beys de Samarkin levèrent leurs armées en masse.

937 à 956 : La Capitale de l'Athémaïs

A l'aube du X^{ème} siècle, Armanth était déjà devenue la capitale économique de l'Athémaïs et en passe de devenir aussi sa capitale culturelle, avec pas loin de 500 000 habitants, tandis que Samarkin perdait aussi bien ses Beys que sa population, dans une irrépressible immigration de masse.

En 937, l'installation à Armanth de la cour princière d'Ashala, anciennement le plus puissant Bey de Samarkin, et la création dans la même période de plusieurs ambassades, acte officiellement l'accession de la ville au rang de capitale de l'Athémaïs. Sauf pour l'Hégémonie d'Anquimenès, et pour cause : Armanth refuse catégoriquement qu'un Primarque siège dans sa cité et interdit de la même manière toute autorité politique officielle à l'Eglise. Autant dire que ces deux décisions ne passent pas inaperçu, ne sont pas du tout appréciées et sont directement le fait du Conseil des Pairs, autrement dit la Guilde des Marchands.

Tandis qu'Armanth installe son premier comptoir propre hors de l'Athémaïs, l'Enclave, dans l'archipel des San'eshe, pour y exploiter le bois et ses locaux comme esclaves, a lieu, en 948, le plus grand déploiement de troupes de toute l'histoire de l'Athémaïs : la septième et dernière Croisade a commencé et elle va amener à un autre record : une quantité massive de réfugiés vont rejoindre la cité-Etat pour échapper aux ravages sans commune mesure de cette guerre. Ce sont les conséquences de

la septième Croisade qui vont assoir définitivement Armanth comme la rivale, à tout point de vue, d'Anqimenès.

Ceci dit, les choses avaient déjà commencé depuis belle lurette : la monnaie armanthienne, l'andri, est devenu l'étalon monétaire de toutes les Mers de la Séparation et c'est Armanth qui fixe même le cours du loss-métal et plus l'Église. Sans compter qu'avec son Marché aux Cages, elle est devenue le centre du monde connu du trafic d'esclave, dont dépend entièrement sa rivale pour fonctionner. Enfin, c'est d'Armanth que proviennent désormais les meilleurs génies, les érudits les plus réputés et les meilleurs techniques de construction de marine. Bref, Armanth a volé la vedette à sa rivale, tandis que celle-ci s'embourbait dans la guerre, comme toujours. Et c'est bien une guerre de trop qui va assoir la place et la renommée d'Armanth.

957 à 973 : L'ennemie de l'Église

Au milieu du 10^{ème} siècle, Armanth n'a pas d'armée officielle – ses princes et ses beys ont des troupes, mais limitées : Armanth interdit que toute légion complète stationne à moins d'une semaine de ses frontières – et sa marine n'est pas encore particulièrement solide, malgré des efforts de réarmement notoires.

Mais de l'autre côté de la mer, la guerre fait rage et même Armanth en ressent les effets. La guerre, ce n'est pas très bon pour le commerce, sauf si on peut vendre les armes sans s'en mêler. Mais l'Hégémonie et l'Empire du Trône de Rubis s'entredéchirent dans une lutte à mort. C'est une Croisade et l'Église menace lourdement qui refuse d'y participer. C'est là que le conseil des Pairs réussit à faire accepter au gouvernement d'Armanth l'idée de financer, via des prêts massifs, la défense de l'Hemlaris, en louant sa marine et celle qu'elle pourra payer depuis les capitaines indépendants des archipels et des cités-États alliées. Acculé et en absence de toute alternative, l'Empire du Trône de Rubis accepte le marché, et Armanth participe donc à la gigantesque coalition armée de la Bataille de Feri, entre 954 et 955.

C'est l'année suivante qu'à lieu la légendaire Bataille des Six Drapeaux, qui a manqué s'achever au pied des murailles d'Anqimenès, forcée de faire retraite de partout pour défendre son propre territoire. Armanth n'y a pas participé qu'en ouvrant ses coffres, mais aussi activement, avec sa

première flotte militaire, même si elle était sous contrat de mercenariat. L'événement est d'ailleurs considéré comme la fondation officielle de la flotte de guerre de la ville.

Mais la victoire et la retraite de l'Hégémonie ont permis un autre gros avantage pour la cité-État : l'Hemlaris a dû accepter des contrats très avantageux pour la Guilde des marchands en paiement de sa dette astronomique, ouvrant dès lors son marché intérieur à Armanth, principalement, qui est devenue depuis le partenaire commercial privilégié de l'Empire du Trône de Rubis, même si c'est un peu contraint et forcé pour ce dernier.

Le dernier événement marquant de cette période sera l'ultime tentative militaire d'Anqimenès pour abattre cette citée traîtresse et pervertie : en 963, l'Hégémonie perdra plus de la moitié de sa flotte et plusieurs légions en tentant d'attaquer Armanth. Les navires seront harcelés et coulés par des pirates et flibustiers sans jamais atteindre l'Athémaïs, le reste disparaîtra dans une série de tempêtes, les survivants déportés et envoyés aux carrières et mines avant d'être relâchés dix ans plus tard. Cette catastrophe militaire est officiellement la date de la fin de la septième Croisade. Les prisonniers Ordinatoriï d'Armanth seront rendus à l'Hégémonie suite à un accord de paix... signé seulement 10 ans plus tard.

Et quelle est le dernier événement marquant d'Armanth ? Hé bien, c'est celui du calendrier actuel : en 982, le navigateur et cartographe Khemal Thassie et l'université du Aarhim'id d'Armanth produisent la carte des Mers de la Séparation la plus détaillée de l'histoire, comprenant des longitudes et latitudes très exactes. La carte est officiellement offerte à l'Elegio et des versions grand public, c'est-à-dire expurgées de leurs détails stratégiques, sont imprimées et diffusées partout dans les Mers de la Séparation.

4- La politique d'Armanth

Armanth a un système politique qui, bien qu'assez semblable à la mécanique qui prévaut dans la plupart des Cités-états de l'Athémaïs s'avère assez compliqué et aussi chaotique que la ville peut l'être.

Le gouvernement est une démocratie représentative : l'Elegio, chef de l'exécutif est élu par la population, tout comme la chambre-basse des deux assemblées, le Selenteo. La chambre-haute est élue par les représentants de l'aristocratie. Cependant, il s'agit plutôt d'une oligarchie de fait : d'un part parce qu'il faut des moyens et des appuis pour être candidat, autrement dit, soit être membre de la grande bourgeoisie ou de l'aristocratie de la cité, soit en être le candidat préféré ; d'autre part parce que le Conseil des Pairs, le conseil exécutif de la ville, particulièrement puissant et influent, coopte ses membres lui-même, sans aucune intervention démocratique externe.

Bref, si nous sommes très loin d'un régime dictatorial, féodal ou encore monarchique, Armanth est loin d'être une démocratie populaire et elle n'est, et de loin, pas prête de le devenir. La Guilde des Marchands y veille d'ailleurs particulièrement. Penchons-nous sur la structure du gouvernement, avant de détailler. Le gouvernement d'Armanth est composé de :

L'Elegio : chef officiel de l'exécutif du gouvernement, il est l'arbitre final de tous les litiges judiciaires et commerciaux d'Armanth (si le Conseil des Pairs ne s'en mêle pas) et le chef suprême de sa sécurité.

Deux assemblées législatives ; la Chambre-basse et la Chambre-haute, respectivement nommés le **Selenteo** et **l'Elysée**. Leur rôle est de décider des lois et de les voter. Chaque chambre compte environ 400 tribuns pour chaque assemblée et le nombre varie au gré des élections.

Le Conseil des Pairs. Exclusivement constitué de Maitres-marchands qui se désignent eux-mêmes par cooptation et ont tout pouvoir pour décider de leur propre succession et de qui a le droit de siéger ; il y a toujours, en théorie, trente membres au Conseil des Pairs. Son rôle est d'administrer la bonne marche de la cité et du commerce et de décider l'application des lois. Mais on verra plus bas qu'elle ne fait pas que cela, surtout en ce qui concerne la justice des Maitres-marchands.

1- L'Elegio

L'Elegio est le chef de l'exécutif et des « forces armées » d'Armanth, marine et Elegiatorii. Il n'est techniquement pas le chef du Conseil des Pairs et, d'ailleurs, il a plutôt rarement affaire avec lui de manière directe. L'Elegio est nommé tous les dix ans, selon une étrange méthode : l'acclamation. Quand vient un nouveau renouvellement du mandat de l'Elegio, une sorte de campagne informelle d'une année ou plus se met en place pour que la population désigne le successeur qui va arranger les uns et les autres. Le jour fatidique, l'Elegio en place est confronté à ses prétendants devant une gigantesque foule amassée sur le Campo Ivori. S'ensuivent des joutes oratoires enflammées qui ne peuvent jamais se prolonger après le crépuscule. C'est à l'acclamation des foules qu'est désigné le nouvel Elegio, contrôlé par des magistrats de la ville et des observateurs officiels des deux chambres. En cas de doute sur le vainqueur, on peut les rassembler à la nuit passée et demander à la foule d'acclamer encore à l'annonce de chaque nom. Le nouvel Elegio est alors désigné, quoi qu'il se passe.

L'Elegio actuel, Shalim Ibn Kaziim, surnommé Shalim le Sage, tient son poste depuis maintenant dix ans et tout le monde est sûr qu'il va repartir pour dix ans de plus. À noter que l'Elegio peut être destitué par le veto à la majorité des deux tiers d'au moins une des deux Chambres et des deux tiers du Conseil des Pairs. C'est un cas qui s'est rarement produit.

L'Elegio choisit ses secrétaires pour les différents domaines de gouvernance de la cité – en général un par grand quartier de la ville plus cinq ou six avec des fonctions spécifiques – qui, souvent, sont choisis sur conseil et avec la bénédiction du Conseil des Pairs.

L'Elegio est en charge de la sécurité de la ville et est aussi son magistrat suprême : c'est-à-dire que quand des litiges et des conflits ne peuvent pas être résolus par la voie judiciaire – souvent parce que les différentes parties décident de régler ça à coup de vendetta - c'est à lui d'arrêter l'escalade et de juger au final de l'affaire et faire appliquer la décision. Militairement s'il le faut. Et parfois, ce n'est pas facile du tout et peut finir assez mal. C'est pour cela que l'Elegio dispose d'une police secrète : les Séraphins. Si le Conseil des Pairs a quasi tout pouvoir sur la justice des Maitres-marchands, l'Elegio est tout de même en mesure d'intervenir quand ces derniers n'ont pu arrêter l'escalade d'un conflit parmi les leurs.

Les secrétaires d'état

Ces secrétaires ont rôle de ministres et charge de gérer toute l'administration, plutôt tentaculaire et particulièrement chaotique, de la ville. Le secrétaire des finances est toujours un Maître-marchand, le secrétaire à la défense est toujours choisi dans les rangs des amiraux de la flotte militaire. Traditionnellement, le secrétaire à la justice est un aristocrate choisi sur conseil de l'Élysée et celui de l'urbanisme un bourgeois issu de la confrérie des génies, désigné par le Celenteo. Les deux derniers postes sont le secrétariat des affaires étrangères et celui de la mer, qui gère aussi les transports. Il n'y a ni premier secrétaire, un rôle tenu de facto par le Conseil des Pairs, ni de secrétaire de l'intérieur, rôle tenu par l'Elegio lui-même.

2- L'Élysée

L'Élysée élit ses propres membres au suffrage majoritaire une fois tous les huit ans et est réservée à l'aristocratie Armanthienne. Nul ne pouvant prouver, sur quatre générations, par alliance compris, son rang de naissance nobiliaire, ne peut y siéger. Depuis, il exige pour toute personne désireuse d'y être élue un « cens » (un niveau d'impôt sur la fortune) qui représente une petite fortune (plusieurs milliers d'andris). Elle interdit donc cette magistrature à la noblesse la moins aisée. Bien entendu, l'aristocratie non-armanthienne est exclue de ces élections ; cependant, comme nombre des princes et beys du reste de l'Athémaïs ont de la famille vivant à Armanth et installée depuis longtemps, ils disposent de leviers diplomatiques pour s'assurer une oreille au sein des membres élus.

L'Église est parvenue à se faire donner les mêmes droits et privilèges que l'aristocratie d'Armanth, malgré l'interdit de toute activité politique officielle. Elle peut donc siéger parmi les tribuns de l'Élysée. Elle n'est soumise à aucun cens, mais doit cependant faire élire ses membres par les tribuns de l'Élysée et ne peut pas, elle-même, participer à ce vote spécifique. Ainsi, si elle peut faire élire des membres à l'Élysée, elle ne peut voter pour cela et est forcée de compter sur l'appui de l'aristocratie. Heureusement, cette dernière est relativement bien disposée à son égard, mais les membres de l'Église élus à l'Élysée restent en franche minorité.

On compte trois camps politiques au sein de l'Élysée. Les Libéraux y sont majoritaires, suivis de près par les Unionistes :

Les Sermentiers : farouchement patriotes et presque tous d'anciennes familles civiles armanthiennes, les Sermentiers (nommés aussi en référence à la fête du Serment) font passer les intérêts d'Armanth avant tout le reste. Considérés comme des modérés-sociaux, ils font cependant figure de radicaux au sein de l'Élysée.

Les Libéraux : composée principalement d'aristocrates terriens très liés aux Maîtres-marchands, ils défendent avant tout des vues financières très libérales et sont contre à peu près tout ce qui peut freiner le développement économique d'Armanth. On dit souvent d'eux qu'ils sont la voix du Conseil des Pairs, ce qui est sans doute proche de la vérité.

Les Unionistes : le nom est quelque peu trompeur, car ces traditionnalistes fervents croyants réunissant une majorité de Beys et la plupart des Ordinatorii élus, pensent surtout à une union d'Armanth avec les anciennes coutumes et loi de Samarkin et donc, des Dogmes de l'Église. Ils sont fortement opposés à la politique d'influence libérale et libertaire de la Guilde des Marchands.

3- Le Selenteo

Le Selenteo élit ses membres par des élections populaires ayant lieu tous les huit ans et donnant lieu à trois ou quatre mois de fêtes, de chaos, de joutes électorales, de scandales de corruption massive et de regain de vendettas mortelles. L'ensemble de la Chambre-basse est alors renouvelé, mais là aussi il y a des conditions d'entrée pour accéder à cette magistrature : les droits d'inscriptions aux listes électorales (environ deux mille andris, mais le prix varie à chaque élection) interdisent de facto la fonction aux plus pauvres.

Il est de coutume pour un candidat de se faire parrainer par une guilde ou un Maître-marchand, voir par un aristocrate. Mais le plus souvent les tribuns de la Chambre-basse sont tous des bourgeois peu ou prou affiliés à la Guilde de Marchands. Le coût réel des élections est en fait astronomique, puisque rien n'interdit dans Armanth d'acheter les voix de ses électeurs à grand coup de festivités, cadeaux, spectacles d'arènes et de théâtre, distributions alimentaires et même directement andris sonnants et trébuchants. Oui, pour résumer, le clientélisme y est roi.

Là aussi, on trouve plusieurs partis politiques au Selenteo. Ils sont un peu plus informels que pour l'Élysée, mais n'en sont pas moins très actifs, d'autant que leurs disputes, alliances et trahisons

passionnent la populace et les journaux. Les deux partis majoritaires sont les Marins et les Légalistes, à peu près à part égale.

Les Marins : le nom est trompeur car les Marins rassemblent bien autre chose que les métiers de la mer, mais principalement tous les corps de métier d'artisanat et les représentants du peuple et de la petite bourgeoisie. Parti social et progressiste, il milite beaucoup pour plus de démocratie participative et de justice. Certains de ses courants sont considérés comme des anarchistes dangereux.

Les Légalistes : le nom est encore trompeur, les Légalistes sont le parti de la bourgeoisie argentée d'Armanth, libérale en diable et fidèle à la Guilde des Marchands. Paradoxalement, on y trouve grand nombre d'intellectuels et quelques femmes de pouvoir. C'est une formation de libéraux capitalistes modérés, mais très critiques envers l'Église en général.

Les Terriens : les Terriens sont un peu le pendant civil des Unionistes. Mal vu et mal aimé, ce parti est connu pour se faire retoquer pratiquement toute proposition qu'il défend, une sorte de jeu politique au sein du Celenteo. Composé de riches bourgeois et propriétaires terriens proches de l'aristocratie, on y trouve aussi les éléments les plus extrémistes des Conciliens d'Armanth.

4- Le Conseil des Pairs

Les membres du conseil des Pairs sont choisis et désignés à vie. Ils ne sont pas élus dans le sens où nul ne peut demander cette magistrature. Elle est décidée par cooptation des membres du Conseil des Pairs, qui choisit qui en fait partie. C'est la raison pour laquelle, dans les romans Les Chants de Loss, il n'y a que 29 membres à siéger, puisque Jawaad y a été nommé, mais refuse d'occuper ce poste, tout en ne désignant aucun remplaçant. Le Conseil des Pairs a pour but de veiller à la validation, l'application et la mise en pratique des lois votées, et d'assurer la bonne marche du commerce dans Armanth et ce, face à tous les obstacles qu'il pourrait rencontrer, mais dans le respect de sa fonction première. C'est donc lui qui avant tout gère et emploie le budget de la ville et la manière dont il sera dépensé pour tous ses départements et ses infrastructures. En quelque sortes, le Conseil des Pairs fait office de conseil suprême et de cabinet des ministres du gouvernement d'Armanth. Tout ce qui concerne la sécurité intérieure (douanes, police, collectivités locales, sécurité civile, etc...) est placé sous son autorité.

Il n'y a pas réellement de partis politiques au sein du Conseil des Pairs, mais il s'y trouve cependant un groupe qui se distingue fortement des autres membres : Les Aînés. Ils sont rarement plus de sept parmi les membres à siéger, mais ils tendent souvent à voter de la même manière ou être en accord sur les mêmes propositions. Les Aînés sont très puissants, très influents, et nous y reviendrons en parlant de la Guilde des Marchands dans ce supplément.

5- La mécanique politique

Les deux chambres décident des lois selon un processus assez simple : soit le Selenteo, soit l'Elysée, se voit proposer une loi par une de ses très nombreuses commissions ou après pétition populaire (oui, il y en a... non, elles n'arrivent que rarement à atteindre les chambres législatives). Certaines lois sont aussi proposées par des commissions ou des pétitions populaires sous l'égide du Conseil des Pairs, mais c'est rare et assez mal vu. L'assemblée qui a reçu la loi la consulte, la fait analyser, propose des amendements, etc... et vote à la majorité des deux tiers pour son application ou son rejet.

Encart :

Il y a beaucoup de pétitions populaires en circulation à Armanth. Pour que celles-ci aient une (petite) chance de parvenir à une chambre ou au Conseil des Pairs, il faut réunir 150 000 signatures, ce qui semble beaucoup. Oui, c'est un chiffre important, mais... en l'absence de carte d'identité et de référencement de population, autant dire que l'immense majorité de ces pétitions sont au moins douteuses, voire complètement truquées. D'autant que certaines signatures peuvent être obtenus par la corruption, la menace ou encore tout autre moyen peu démocratique mais efficace. Ceci dit, le peuple d'Armanth adore participer à ces pétitions et les discuter, il y en a donc toujours une en cours à un moment ou à un autre, proposée par des crieurs, des militants, devant les temples et les comptoirs des guildes et des corporations.

Puis la loi passe à l'autre chambre. Rebelote. Que la loi soit alors acceptée ou rejetée, elle doit passer dans les deux chambres et suivre le même processus. Ce qui est compliqué c'est quand une chambre dit oui, l'autre non : le ping-pong peut durer cinq fois, avec à chaque fois relecture, analyse, amendements etc... Au bout de cinq tours, on compte les oui et les non d'une chambre à l'autre et forcément, y'en a une qui gagne.

La loi est donc techniquement acceptée... par les deux organes législatifs. Mais désormais elle va passer entre les mains du Conseil des Pairs. Et là, ce n'est pas compliqué : le Conseil des Pairs peut rejeter toute loi, par veto, si la moitié de ses membres plus un le décide. Là où c'est plus pervers, c'est que le Conseil des Pairs peut aussi, par décret, faire passer une loi refusée par une des deux chambres, avant ou pendant le concours de ping-pong, de la même manière. Ce à quoi peuvent alors s'opposer par veto – oui, c'est l'horreur - chacune des deux chambres. Mais dans la mesure où chaque Chambre peut annuler le veto de l'autre et que le Selenteo est grosso-modo une extension de la Guilde des Marchands, les lois qui arrangent le Conseil des Pairs ont une nette tendance à passer sans réellement de gros problèmes.

5- Les classes sociales

On peut simplifier les classes sociales d'Armanth en quatre catégories : la gouvernance (auquel appartiennent les Maitres-marchands, l'aristocratie et l'administration), l'Église, et le peuple (auxquels appartiennent aussi bien les bourgeois et les mercenaires que les va-nu-pieds). Et enfin, les esclaves, qui sont considérés comme des bien-meubles, des marchandises et n'ont aucun droit ou pouvoir sur la vie civile.

Mais dans le détail, la chose est un peu plus complexe, comme on va le voir ci-dessous. Et inégalités oblige, l'élévation sociale à Armanth, malgré qu'elle soit souvent prétendue comme une des forces de la ville est, dans les faits, très malaisée. Il est très difficile pour un représentant du peuple de se hisser bourgeois, encore plus d'espérer un jour devenir Maitre-marchand. Et un indigent a bien plus de chances de finir esclave que de voir un jour sa situation s'améliorer. Ceci dit, même si l'ascension sociale est particulièrement difficile, il y a toujours du monde pour y croire et se battre pour y parvenir, que ce soit pour soi-même, ou à travers des actions militantes et politiques.

Ainsi, les manifestations populaires ne sont pas rares, les émeutes et les lynchages de bourgeois ou de petits nobles arrivent de temps en temps et, en fait, le gouvernement d'Armanth y voit là un signe de la vitalité de la ville et de son droit à s'exprimer... y compris par la violence, si si. L'agitation sociale est la preuve que le peuple de la ville se soucie de la politique de sa cité. Faut juste qu'elle ne finisse pas par menacer les intérêts de la cité ou des Maitres-marchands car, alors, l'Elegio est sans pitié et les troubles sont alors impitoyablement réprimés.

1- Les Maitres-Marchands

Bâtisseurs et de facto pratiquement propriétaires de la ville, les Maitres-Marchands sont les chefs des plus grandes familles bourgeoises et marchandes de la ville, affiliées à la toute-puissante Guilde des Marchands. Ils se considèrent comme la véritable noblesse d'Armanth, la plus légitime et tiennent les rênes du pouvoir depuis son essor il y a des siècles. Chacun d'eux fait tenir de complexes registres généalogiques de sa famille permettant de prouver à tout instant sa filiation et ses origines. Pourtant, le titre de Maitre-Marchand n'est pas immuable. S'il est intimement lié à l'origine, il dépend avant tout de la fortune de la famille du concerné. On peut ainsi dire sans hésiter que le plus pauvre

des Maitres-Marchands est millionnaire en andris d'argent mais, s'il venait à perdre trop de sa fortune, il perdrait ce titre par décision de ses pairs. Ainsi, une concurrence féroce s'agite en permanence entre les plus grandes fortunes n'ayant pas encore accès à ce titre et celles fragilisées financièrement et, entre clans de Maitre-Marchands, tous les coups sont permis pour conserver ou gagner ce titre, ce qui conduit à des vendettas qui ont parfois pris la tournure de véritables guerres civiles dans Armanth et ailleurs.

Les Maitres-Marchands, ainsi que leur famille proche et leurs plus fidèles employés ne peuvent pratiquement ni être arrêtés, ni traduits en justice, sauf sur décision du Conseil des Pairs ou sur ordre de l'Elegio. Cette immunité va jusqu'au crime : il suffit que le Maitre-Marchand fournisse une bonne justification pour ne pas être inquiété. Bien entendu, s'en prendre directement à un Maitre-marchand ou à ses intérêts est traité comme un crime majeur, voire impardonnable ; y compris venant de l'Église ou de l'Aristocratie, ce qui rend les choses compliquées.

Tous les Maitres-Marchands peuvent faire appel au « Droit des Marchands » une sorte de trêve sacrée pendant lequel les parties en présence doivent cesser toute hostilité jusqu'à conclusion de la négociation. Un droit dont ils profitent largement. Leurs autres privilèges concernent la préséance dans les spectacles, les lieux publics, les files d'attente, etc... Leur seule réelle contrainte – mis à part siéger au Conseil des Pairs quand on les appelle - est de payer leurs impôts. Ceux-ci sont d'ailleurs assez conséquents et, cas remarquable, c'est le Conseil des Pairs qui en décide du montant. Mais après tout, les Maitre-Marchands sont les premiers à savoir que cet argent finance LEUR ville.

On compte environ 120 Maitre-marchands en titre et si on compte leur famille, on arrive à 1200 personnes concernées par cette classe sociale. Sur ce total de 120 Maitre-marchands, environ 90 vivent et tiennent leurs affaires à Armanth.

2- L'aristocratie

Armanth a beau avoir été bâtie par des réfugiés sur un marais insalubre, il y avait des nobles parmi eux et ils ont veillé à garder leurs privilèges. Au fil du temps, ils se sont alliés et mêlés aux beys et aux princes de l'Athémaïs jusqu'à se confondre en des lignées complexes qui seraient bien incapables de dire qui parmi eux pourrait être un des princes légitimes de la ville. L'aristocratie Armanthienne

tient son influence et son autorité sur un fort pouvoir terrien, mais qui s'exerce surtout sur les fiefs avoisinant la cité. En ville, elle a fort à faire pour résister à la concurrence des Maitres-Marchands.

Encart :

Y'a-t-il des aristocrates pauvres ? Oui, et ce n'est pas rare. Ils n'ont plus que leurs privilèges et il n'est pas rare, alors, qu'ils en viennent à vendre leurs enfants (leur statut social en fait des esclaves de fort prix) pour survivre.

Les aristocrates sont les seuls dans Armanth à avoir droit de porter le bâton d'autorité, qui, grosso-modo est un truc avec lequel ils ont le droit de taper n'importe qui – sauf un Maître-marchand ou un tribun de l'une des deux Chambres- sans qu'on puisse ni répondre ni porter plainte. Il est interdit de lever la main sur un aristocrate et même un garde ne peut l'arrêter que s'il veut bien se laisser faire – exception faite des Séraphins. Leurs autres privilèges concernent la préséance dans les spectacles, les lieux publics, les files d'attente, etc... Et, enfin, ils ne peuvent être jugés par la justice civile, mais seulement par les magistrats de l'Élysée, sous le contrôle de la haute-magistrature de l'Elegio. Cependant, dans Armanth, un aristocrate n'a le droit à aucune force militaire autre que sa garde personnelle et n'a pas le droit de faire avancer ou stationner une force armée à moins d'un jour et une nuit de marche de la cité (une loi qui n'est pas toujours appliquée : les cités-États les plus proches d'Armanth ont des garnisons en faction, même si de taille assez réduite). L'aristocratie d'Armanth ne paie pas réellement d'impôts, mais a le devoir de fournir tous les moyens militaires et troupes dont elle dispose à la cité, sans discuter, en cas de demande de l'Elegio. Elle est donc aussi forcée de financer la marine de guerre de celui-ci ; oui, donc en fait, elle paye un impôt, même si ce n'est pas son nom.

Il y a environ 250 grandes familles aristocratiques à Armanth et dans l'Athémaïs dont une trentaine de Bey et de Princes, qui possèdent un pouvoir financier, militaire et territorial conséquent. Environ 24 500 membres de l'aristocratie vivent en ville.

3- L'Église du Concile Divin

L'Église du Concile Divin est établie depuis les origines d'Armanth. Mais la ville a été bâtie par des réfugiés fuyant aussi bien les guerres et les épidémies que la persécution de l'Église et les descendants de ces réfugiés ne l'ont pas du tout oublié. Le besoin de cohésion et de foi, la crainte superstitieuse qui demande à être rassurée, les aspects bénéfiques de l'Église en terme de société,

d'éducation et de culture, ont été les outils qui lui ont permis de conserver une grande influence sur Armanth.

Mais cela ne s'est pas fait sans de grandes concessions, à commencer par les deux plus importantes d'entre elles : l'Église n'a aucun pouvoir politique officiel supérieur à celui de quelque autre couche sociale d'Armanth et ne peut prétendre en avoir aucun et elle n'a aucun droit de justice et, donc, aucune inquisition sur le territoire de la cité-État. Cependant, l'Église n'est pas dénuée de pouvoir, loin s'en faut. Soutenant l'aristocratie, séduisant une petite partie des Maîtres-marchands, proche du petit peuple par ses hospices et ses distributions de soins et de nourriture, l'Église repose sur un réseau d'appuis solides. À cela se rajoute ses quelques tribuns à l'Élysée ainsi que l'immunité que confèrent les Dogmes du Concile aux Ordinarii, qui, si elle n'existe pas légalement à Armanth, est pourtant respectée craintivement par beaucoup de gens.

L'Église a des privilèges similaires à ceux de l'aristocratie (sauf le bâton d'autorité) mais sur ce coup, souvent, la garde et les milices des guildes marchandes ne se gênent pas toujours pour leur mettre des bâtons dans les roues. Elle doit payer des impôts à la cité (bien qu'ils soient presque symboliques) et il lui est interdit d'avoir quelque légion que ce soit, ou que des forces armées de l'Église stationnent à moins de cent milles de la cité, sauf cas exceptionnel et sur autorisation de l'Elegio. On compte 10 000 représentants de l'Église en ville, dont environ 1500 à 2000 Ordinarii entraînés au combat.

4- L'administration

Quand on parle de l'administration d'Armanth, on regroupe ici l'administration publique : les secrétaires de cabinet de l'Elegio, ses juges, ses collecteurs de taxes, ses officiers civils supérieurs, ses douaniers, ses chefs-pompier, ses ingénieurs civils en urbanisme, ses capitaines au service de la ville. En gros, les cadres et dirigeants de tous les corps de métier et fonctions assurant la bonne marche de la ville et au service du Conseil des Pairs et de l'Elegio.

L'administration obéissant directement au Conseil des Pairs, elle dépend d'une justice administrative sous le contrôle de l'Elegio. Alors à part cas de délit civil, elle n'est jugé que par ce tribunal. Elle dispose aussi de privilèges concernant l'accès au logement et de la préséance dans les spectacles, les lieux publics, les files d'attente, etc... Il est interdit de lever la main sur un membre de l'administration, un interdit qui sera plus ou moins respecté en fonction de son rang hiérarchique, mais

dans tous les cas, c'est une mauvaise idée en générale. En plus de travailler et consacrer son temps au service de la cité, l'administration est impossible. De plus tout membre de l'administration doit fournir en temps de service ou en compensation financière les moyens de former ses successeurs. Ce qui d'ailleurs conduit à ce que ces hautes-fonctions soient parfois devenues héréditaires.

5- Les milices & les mercenaires

Les milices et unités mercenaires d'Armanth sont un cas à part que nous allons rapidement aborder. Il s'agit, pour commencer, de toutes les gardes privés des guildes, confréries de métier, académies diverses qu'emploient les chefs de guilde et bourgeois divers pour assurer la sécurité de chaque quartier, que l'Elegiatori, la garde urbaine de la ville, aux troupes assez réduites, ne pourrait assurer seule. A ces milices suppléantes, faisant office de forces de sécurité et de maintien de l'ordre, s'ajoutent les compagnies-mercenaire installés à Armanth qui, elles aussi, sont parfois dépendantes ou sous contrat permanent avec telle ou telle guilde marchande ou avec une famille de Maître-Marchands au complet.

Pour vous donner une idée, les seules milices et gardes privées sont cinq à six fois plus nombreuses que les gardes de l'Elegiatori. Quant aux mercenaires, en totalité, il doit y avoir environ 30 000 hommes dans ces corps d'armées privées.

Pour éviter les velléités de fâcher tout ce monde, les milices et mercenaires d'Armanth sont exemptés d'impôts (mais pas leur famille si elle exerce une activité) et d'une partie des taxes sur leur butin, en échange de quoi les chefs des milices et compagnies mercenaires doivent payer une licence annuelle d'activité et sont liés par contrats préférentiels à la ville en cas de guerre. En gros, ils ne peuvent théoriquement pas aller se battre pour l'ennemi ; en pratique, ils ne se gênent pas, il faut bien vivre, mais refusent les contrats qui cibleraient des intérêts directs d'Armanth. Les milices et les mercenaires s'arrogent aussi d'autres droits, dont des extorsions ou des expropriations quand ils en ont besoin, sur lesquelles la ville tends à fermer les yeux tant que ça n'est pas trop voyant ou problématique. Oui, cela implique que gardes privées, milices et mercenaires sont assez turbulents, parfois. Mais ils savent cependant quand s'arrêter. Quand quelqu'un abuse assez de ses pouvoir pour déplaire à un Maître-marchand ou à l'Elegio, le souci se règle avec les services d'un Sicaire, voire de quelques Séraphins et l'affaire est classée...

6- La bourgeoisie

La bourgeoisie concentre tous les individus ayant réussi, dans le domaine du commerce, de l'artisanat, de l'industrie, des services divers. On peut aisément faire le tri entre les bourgeois et le reste du peuple : ils possèdent leur maison confortable, des serviteurs et esclaves et peuvent payer une éducation de qualité à leurs enfants, parfois même pour accéder à des carrières et fonctions plus prestigieuses que celles de leurs parents. Ils occupent aussi, assez souvent, des fonctions et rangs relativement élevé au sein des guildes marchandes, académies et confréries d'artisans. Les négociants, les maîtres-esclavagistes, les armateurs, les notaires et avocats, les propriétaires de grands ateliers, mais aussi de maisons de bains ou encore les familles de comptables au service des puissants sont de la bourgeoisie.

Les bourgeois n'ont, dans les faits, pas plus de droits et devoirs que tout autre citoyen. Ils doivent répondre de leurs actes devant la justice, peuvent se faire arrêter par l'Elegiatori et les milices, et payent des impôts. Dans les faits, la plupart des milices de leur quartier ne viendra pas les déranger sans une bonne raison, car ce sont eux qui les payent. Celles de leurs alliés et voisins le feront avec des pincettes et leur richesse leur permet fréquemment des entorses à la loi et la préséance, surtout vis-à-vis des plus pauvres qu'eux qui, plus par peur que par respect, évitent fortement de se frotter à eux.

7- Le bas-peuple

Le bas-peuple, c'est ce qui compose la grande majorité de la population d'Armanth. Ce sont les habitants qui travaillent mais louent leur logement – en général une petite mesure d'au maximum 40 à 50m² pour jusqu'à 8 à 10 personnes - et qui ont peu de chances de pouvoir payer des études supérieures à leur progéniture. Cette dernière devra suivre les traces de ses parents et travailler avec eux. Ce sont les petits commerçants et artisans, le personnel de maison, les ouvriers des quais et des docks, les marins, les maraichers, les fournisseurs de petits services, les livreurs etc... Certains seront assez aisés pour vivre confortablement, d'autres sont aux limites de l'indigence.

Le bas peuple a les mêmes devoirs et droits que tout citoyen. Il doit répondre de ses actes devant la justice, peut se faire arrêter par l'Elegiatori et les milices et paie des impôts. Et là, il n'a guère de moyens d'avoir les passe-droits que la fortune ou le rang permettent ; c'est la raison pour laquelle les gens du peuple sont souvent réunis en confréries et guildes de métier, chargés de défendre et

représenter leurs intérêts et fournir une assistance matérielle quand les besoins l'exigent. Le bas-peuple n'est donc pas totalement à la merci de tout le monde et peut tout aussi bien se défendre par la loi que par les armes et les coups de force s'il le faut. À noter que le bas-peuple a un privilège : trois fois par semaine lossyenne, les grandes arènes sont ouvertes pour des spectacles gratuits, de combat, de cirque, de musique ou de théâtre qui leur sont destinés. Souvent, il y a aussi à cette occasion des distributions de nourriture pour les plus pauvres et les indigents.

8- Les étrangers

Il y a beaucoup d'étrangers dans Armanth, qui est on ne peut plus cosmopolite. En fait, leur statut est assez proche de la moyenne des citoyens et soumis aux mêmes droits et devoirs de base. Mais ils ne disposent pas de certains droits évidents, comme celui de voter ou encore celui de participer à la vie politique de la cité. Par contre, ils payent leurs taxes comme tout le monde.

À noter que, pour ne plus être considéré comme étranger, il faut s'établir à Armanth, puis y avoir un enfant qui aura passé sa troisième année révolue. C'est à cette seule condition que l'on peut demander la citoyenneté qui sera examinée plus ou moins vite en fonction de la taille du dessous de table qui accompagne la demande. L'autre solution consiste à être adopté par une grande famille d'Armanth, qui aura peu de mal à faire passer la demande par la suite.

9- Les indigents

Si, en théorie, tout citoyen d'Armanth a des droits et devoirs qui lui garantissent une certaine égalité de traitement, y compris les plus pauvres, dans les faits, toute la frange la plus démunie des Armanthiens n'en entend jamais parler. Les indigents sont les habitants qui n'ont pas les moyens de se payer un logis et vivent dans des squats ou à même la rue. Ils ont à peine de quoi manger et beaucoup mendient, volent, recyclent les déchets, trafiquent ou vendent leur corps pour survivre. Ils ne sont pas vraiment considérés comme humains pour le reste de la cité-état : leur position, leur dénuement et leur détresse est souvent vue comme la preuve qu'ils n'ont aucune des Vertus qui pourraient faire d'eux des lossyans à part entière. Les indigents sont donc considérés à mi-chemin entre le barbare et l'animal ; bref, ils ne valent rien et on peut en faire ce qu'on veut. Et devinez quel est l'un des principaux viviers d'esclaves d'Armanth ? Vous avez deviné.

Bon, ce n'est pas si péremptoire. Les guildes et confréries ont des systèmes d'aide à leurs vieux et retraités, des hospices et des orphelinats, l'Église en a aussi et on évite tant que c'est possible de laisser traîner les enfants dehors, même mendiants ou gosses des rues. Ce qui ne veut pas dire que y'en a pas et qu'on en fait pas trafic. Mais pour les lossyans les enfants sont sacrés ; donc, y toucher avant leur 13 ou 14^{ème} année finit très mal pour le responsable si on lui tombe dessus.

Mais pour les autres... hé bien si les plus riches distribuent du pain, qu'il existe quelques aides et services aux plus démunis et qu'il y a des moyens de trouver un travail pour les plus solides ou courageux, la plupart meurent misérablement ou finissent esclaves, surtout pour les femmes. Ce dernier point est d'ailleurs encouragé par la société d'Armanth pour qui c'est une très bonne solution, morale, utile et efficace pour tout le monde, au soucis des indigents trainant dans les rues.

10- Les esclaves

Les esclaves sont des bien-meubles ou, si vous préférez, des propriétés. Il n'y a aucune différence entre un chien domestique, un cheval de monte et un esclave. On les traite d'ailleurs légalement de la même manière.

Cependant, au-delà de lois et droits commerciaux concernant le bien de propriété que sont les esclaves, il y a des droits coutumiers et des règles tacites que tout le monde tend à respecter : on ne tue pas un esclave sans une bonne raison, on ne le mutilé pas non plus sans une bonne raison et on doit lui fournir le nécessaire pour assurer sa santé et un bien-être minimum. Et ne pas respecter ces lois coutumières peut très bien finir par un procès civil où l'accusé peut se voir confisquer son bien, qui sera alors donné ou revendu, parfois – mais c'est plutôt rare - affranchi. Ensuite, sauf dans les quartiers du Marché aux Cages, il est très malvenu de faire se balader en publique un esclave nu ou trop dévêtu. Enfin, le propriétaire d'un esclave est responsable des actes commis par ce dernier : c'est lui qui sera traîné en procès si son esclave commet un délit ou un crime.

À noter qu'un esclave ne peut légalement pas témoigner, qu'il n'est pas considéré comme un témoin fiable, qu'on ne lui reconnaît aucun droit à la propriété (et ne peut donc pas se racheter lui-même pour s'affranchir) et qu'il est dénué de tous droits familiaux, que ce soit mariage, enfants, etc... Ce qui n'empêche cependant pas certains lossyans de laisser des esclaves vivre en couple et en famille, mais aussi, même si c'est peu commun, de leur fournir un salaire.

11- Niveaux de vie, salaires & coûts de la vie

Les chiffres ci-dessous peuvent varier, ils sont ici à titre indicatif. Il y a par exemple des ouvriers payés le double de la moyenne des journaliers dans les mines de plomb de Pargietto. Ces mineurs sont organisés en confrérie et savent s'unir pour négocier leurs conditions de travail. C'est un cas similaire chez les dockers qui sont une des confréries les plus puissantes d'Armanth. Enfin, certains grands bourgeois ont des fortunes princières, certains princes des moyens qui s'approchent de ceux des Maitres-marchands et les plus riches Maitres-marchands de Loss ont bien dix fois plus de fortune que la moyenne de leurs collègues.

Revenus : par mois ; dépense : par mois ; fortune : la fortune totale en comptant le trésor monétaire et les possessions privés.

MAITRES-MARCHANDS

Revenus	Dépenses	Fortune
5000 aa	2500 aa	5 000 000 aa

ARISTOCRATIE & AUTORITÉS DE L'ÉGLISE

Revenus	Dépenses	Fortune
2000 aa	1250 aa	500 000 aa

GRANDE BOURGEOISIE & RICHES MARCHANDS

Revenus	Dépenses	Fortune
750 aa	500 aa	50 000 aa

BOURGEOISIE & MAGISTRATS

Revenus	Dépenses	Fortune
100 aa	50 aa	2 500 aa

ADMINISTRATION & PERSONNEL DE L'EGLISE

Revenus	Dépenses	Fortune
30 aa	20 aa	100 aa

PETITS ARTISANS & COMMERÇANTS

Revenus	Dépenses	Fortune
20 aa	15 aa	50 aa

MERCENAIRES & MILICIENS

Revenus	Dépenses	Fortune
15 aa	12 aa	30 aa

MARINS

Revenus	Dépenses	Fortune
8 aa	7 aa	10 aa

OUVRIERS ET JOURNALIERS

Revenus	Dépenses	Fortune
6 aa	5 aa	5 aa

6- La Justice à Armanth

À Armanth, la loi est dispensée par des magistrats de l'administration de l'Elegio, avec des juges, des procureurs et accusateurs chargés d'instruire les procédures, des avocats et des légistes experts des différents codes de loi. Mais il faut avoir les moyens de se payer ses services. La majorité des crimes et délits concernant le petit-peuple sera traitée de manière expéditive avec une quasi-absence de procédures sauf le strict minimum. Et ceci s'il y a procès ! Il n'est pas rare, surtout pour les délits et litiges, que les gens règlent cela entre eux, principalement parce que la milice locale décide qu'elle ne va pas perdre son temps à s'en occuper.

LA JUSTICE FAMILIALE

L'âge minimal du mariage est fixé à la quatorzième année ; très rarement on le permettra dès 13 ans, mais cette coutume disparaît de plus en plus. Par nature considérés sacrés, on ne peut marier des enfants, mais on détourne souvent ce principe par des fiançailles dès leur septième année ; c'est assez courant dans l'aristocratie, un peu moins dans la bourgeoisie. Il va sans dire que, le plus souvent, ce sont les filles qu'on marie au plus tôt, les garçons le sont en général quelques années plus tard, une fois qu'ils ont une situation financière leur permettant de prendre épouse.

La justice Armanthienne refuse le témoignage d'une femme défendant son époux ou d'une fille défendant son père. Par contre, l'inverse n'est pas vrai, tout comme un fils peut défendre son père et un époux sa femme. L'héritage est permis aux femmes, à Armanth, mais en général avec une part moindre que celles des héritiers mâles. Cependant, en l'absence de ces derniers, c'est à la fille aînée survivante que revient l'héritage complet, avant tout autre membre de la famille.

La répudiation est tout à fait légale mais, dans le cas d'un accord notarié, elle ne peut se faire sans un dédommagement de la famille de l'épouse répudiée. Le divorce existe ; c'est même littéralement une invention armanthienne. Une femme qui demande la rupture du mariage l'obtient en général, soit si elle a de bons arguments (violences conjugales, adultère et autres déshonneurs avérés de l'époux), soit en payant un dédommagement. Bien sûr, pour tout cela, il faut les moyens de payer les procédures légales et d'avoir une chance que celles-ci aboutissent ; et ce n'est pas si aisé que cela.

LES DUELS

Le duel est courant, mais dans ce domaine, les gens évitent de s'entretuer, à cause d'une coutume particulièrement suivie, qui dit que l'homme qui en tue un autre en duel est responsable de sa famille. En cas de litige, le duel à mort peut arriver, mais on préférera toujours des arrangements plus civilisés dans ce domaine ; les armanthiens ne sont guère prompts à tuer et évitent d'en arriver à ces extrémités.

Le duel est parfois proposé, voire imposé sous forme d'ordalie pour régler un litige par des magistrats. Dans tous les cas, celui-ci peut se faire d'homme à homme ou par l'entremise de champions.

LES VENDETTAS

Les Maîtres-marchands, mais pas qu'eux, règlent souvent leurs problèmes, eux aussi, sans en attendre après la justice, à coup d'assassins, saboteurs et empoisonneurs. Quand ces règlements de compte grossissent jusqu'à englober dans le conflit la famille, les amis, les clans et les guildes, cela devient une vendetta : le litige se change vite en une affaire de dette d'honneur sans fin, qui se renouvelle dans la violence à chaque crime des parties concernées, jusqu'à abandon ou extermination de l'un des camps. Souvent, les autorités d'Armanth, y compris le Conseil des Pairs, laissent faire, tant que cela ne menace pas l'ordre public ; parfois, elles proposent une médiation avant que cela ne dégénère. Mais quand cela arrive, l'Elegio a tout pouvoir pour arrêter le conflit, y compris par la force.

1- Procédure judiciaire

En théorie, tout citoyen a droit à un procès, mais rien n'assure de son équité, surtout pas à Armanth où la manière dont vous êtes traité dépend directement de votre fortune. Pouvoir profiter d'un juste procès devant ses pairs dépend de son rang social et de sa fortune : pour un voleur du bas-peuple, la justice se résumera à une sentence décidée en quelques minutes et appliquée immédiatement. Seuls les Maîtres-marchands, la haute bourgeoisie et l'aristocratie pourront profiter d'un véritable procès. La plupart du temps, les autres classes sociales évitent de leur mieux de subir les foudres de la loi et, au besoin, s'arrangent entre eux pour régler leurs affaires. Il faut un événement grave ou qui trouble l'ordre public pour que des Elegiatorii et des Quaetirs aillent se mêler des affaires du petit peuple.

Les procès de litiges civils et commerciaux font partie de la justice du Conseil des Pairs et sont instruits à partir de plaintes. À Armanth, les litiges commerciaux de toute nature sont pris au sérieux dès qu'il s'agit de conflits entre guildes et Maîtres-marchands. Le magistrat chargé d'arbitrer ce genre de conflit est mandaté par les autorités ; chaque partie dans le litige payant ses juristes et avocats, le litige est réglé selon le Droit des Marchands et commencera toujours par une tentative de médiation, avant d'en arriver au procès.

Les Quæters

Il s'agit des enquêteurs–experts de la Guilde des Marchands. Il existe à Armanth une école dédiée à la formation de ces enquêteurs, mais ils sont parfois recrutés totalement à l'extérieur. Tous ont le même profil : observateurs, minutieux, obsédés par la preuve, ils ne travaillent que très peu sur la base du témoignage, n'emploient que rarement la torture qu'ils jugent inefficace, mais œuvrent d'une manière plus similaire à des enquêteurs privés modernes. Assistés par des juristes de l'Elegio, même s'ils sont sous la tutelle du Conseil des Pairs, ce sont de redoutables limiers souvent experts en armes et leur salaire, ainsi que leurs moyens, leur permettent d'assurer une efficacité dans la résolution des enquêtes et problèmes de la guilde sans comparaison. Mais il n'en existe que peu, sans doute pas plus d'une trentaine à Armanth, et leur champ d'action est limité par les caprices du Conseil des Pairs et de la Guilde des Marchands. Cependant, ils ont le droit d'enquêter auprès de toutes les catégories sociales d'Armanth, même auprès de l'Église et des Maître-marchands.

Les venanditii

Littéralement « les traqueurs », les venanditii sont des officiers de justice peu nombreux et de création récente de l'organisation judiciaire de l'Athémaïs. Ce sont, pour faire une analogie contemporaine, des sortes de marshalls itinérants, chargés de traquer et arrêter les criminels, à la manière des chasseurs de prime. La seule différence est qu'ils sont mandatés légalement par les autorités des cités-états qui conviennent entre elles d'une collaboration pour assurer le champ d'action de leurs officiers, disposent de moyens nécessaires à mener à bien leur fonction et sont appuyés, peu ou prou, par les autorités locales. Ils ne sont guère appréciés non plus : d'une part, ce sont en quelque sorte des francs-tireurs qui ne répondent de leurs actes que devant les Beys et les tribunaux des cités-états, avec assez de droits pour en abuser s'ils en ont envie, d'autre part, ils ne sont pas censés s'embarrasser de sens de la justice, mais seulement de leur devoir de traquer les criminels recherchés. Les venanditii

travaillent assez souvent seuls, mais ont assez de moyens – monnaie, lettres de change, recommandations et mandats – pour faire appel à des mercenaires, des gardes et des milices locales afin d'aller arrêter leur proie une fois qu'ils l'ont repérée. Et il est connu qu'ils forment une petite fraternité soudée qui s'appuie en grande partie sur les comptoirs et les réseaux de la Guilde des Marchands afin d'obtenir leurs informations et une aide matérielle. Il va sans dire que les chasseurs de primes considèrent les venanditii comme des gâches-métier, puisque ces derniers ne réclament pas les primes de leur proie.

LAPROCÉDURE EN RÉSUMÉ

Ce qui suit ne concerne avant tout que les procès les plus importants. Comme on l'a rappelé plus haut, la justice pour le peuple est en général nettement moins tatillonne et expédie les affaires en l'espace de quelques témoignages pour aboutir à une sentence en une poignée de minutes, faisant alors rarement intervenir juristes et avocats.

La procédure accusatoire est la phase d'enquête et de constitution du dossier d'accusation contre le suspect et sera orchestrée par un magistrat-enquêteur. À ce stade, soit l'accusé a été arrêté et attend en cellule, soit il se tient à la disposition de la justice. Quant à la victime, elle attend elle aussi et, selon les accusations et les risques en jeu, elle sera protégée par les autorités ou pas. Autant dire qu'on ne se soucie de ce problème que lorsque l'affaire implique de gros risques à la sécurité publique, ou des gens influents. Une fois le dossier établi, avec des efforts pour respecter une procédure contradictoire (on interroge les deux parties, accusé et victime, on confronte les indices et les témoignages des deux côtés), le procès est, lui instruit publiquement. La charge de la preuve d'un délit incombe en général à l'accusation, mais c'est l'accusé qui devra assurer de fournir les éléments prouvant son innocence. Ce qui veut dire que, parfois, le simple fait pour l'accusation de dire que le suspect est coupable suffit à le condamner s'il n'a eu aucun moyen de se défendre.

La loi dans le monde de Loss n'applique en général ni le principe de présomption d'innocence ni la notion de caution : tout inculpé est enfermé jusqu'à son procès. Si les riches et les puissants sont assignés à résidence ou enfermés dans des appartements confortables, tous les autres finissent dans des cellules exigües et ont de la chance s'ils le sont avec leurs vêtements : dénuder un captif avant de le jeter au trou est courant.

Une fois réunis les différents éléments, le procès a lieu : le juge entend les différentes parties, les témoignages, les plaidoiries des juristes et avocats et décide de la peine en s'appuyant sur les codes de lois locaux. Il y a parfois un conseil de jurés pour décider de la culpabilité de l'accusé et de sa peine, mais ces cas sont en général réservés à un procès mettant en cause des personnalités particulièrement influentes de la société.

LES CODES DE LOIS

Voici le résumé rapide des deux codes de loi employés à Armanth

Le Droit des Marchands : c'est le code de justice commerciale de la Guilde des Marchands. Plus complexe que simplement un code de lois civiles sur la finance et le commerce, il aborde tous les sujets en rapport avec l'industrie, le transport, les taxations, les contrôles sanitaires, les procédures douanières et bien sûr tous les types de fraude et de contrefaçon. Il n'y a sans doute pas un seul juriste dans les civilisations conciliennes à ne pas avoir ce code sous la main et il est appliqué partout à l'exception de l'Hégémonie. Sa citation la plus connue est : « Rien ne doit entraver la bonne marche du commerce. »

Le Codekoniôs : il s'agit d'un énorme codex – il compte environ 3 500 pages – rassemblant l'ensemble des lois communes aux cités-états de Terancha. Il est rédigé comme un recueil de jurisprudences et de précédents juridiques annotés et documentés et fait l'objet d'une révision pour nouvelle édition complète tous les six ans. Le Codekoniôs est une grande référence en matière de code de loi et de procédures, par sa richesse intellectuelle et philosophique et la rigueur de son travail documentaire, mais il est loin de faire l'unanimité auprès des cultures attachées aux lois traditionnelles et aux Dogmes du Concile. Il est devenu le code pénal de tout l'Athémaïs et c'est lui qui introduit des notions novatrices comme le divorce ou la protection juridique au sein du cercle familial.

2- Procès & condamnations

L'instruction d'un procès est en général quelque chose qui prend peu de temps pour le système judiciaire armanthien. D'une part parce que comme on l'a vu, la justice est souvent expédiée, d'autre part pour des raisons de coûts : seules les affaires les plus graves, impliquant les individus les plus riches ou influents, justifieront une forte dépense d'argent et de temps.

Ce qui n'est en fait pas un mal, que cela ne traîne pas des mois. La seule forme de prison est celle dans laquelle on jette un prévenu avant son procès. Les culs-de-basse-fosse d'Armanth sont un des derniers endroits où l'on a envie de finir : insalubres, exigües, dénuées de confort, ils sont connus pour être des lieux parfaits pour contracter les pires maladies et finir par en mourir. On trouvera cependant des lieux plus sûrs et hygiéniques et des magistrats soucieux de la santé de leurs prévenus ; mais cela implique d'être, en général, une personne de haut rang. Ces derniers peuvent aussi négocier une assignation à résidence ou sous surveillance. Mais cela leur coûtera une belle somme. Bref, si on est pauvre, on attend son procès dans une cellule encombrée et crasseuse et, si on a de la chance, on a encore ses vêtements sur soi.

Les peines judiciaires sont en général exécutoires immédiatement. Les formes des peines varient : amendes, dédommagements, réparations sous diverses formes, contrition, humiliations et excuses publiques, coups de fouet ou de bâton, pilori, bannissement et exil, marquage, mutilation, asservissement et parfois la mort sont les peines les plus courantes. On n'hésite pas à condamner à mort à Armanth, mais ce n'est pas si répandu : sauf pour faire un exemple concernant un crime, on préfère condamner un coupable à dédommager ou réparer matériellement sa faute, que de le punir. Le voleur de pomme sera condamné à travailler pour l'homme qu'il a volé pendant une semaine, plutôt que de lui fendre le lobe de l'oreille pour le marquer comme voleur.

LES CHÂTIMENTS LES PLUS RÉPANDUS

Petit florilège descriptif de différentes sentences judiciaires et leurs relations aux types de crimes et délits.

Les dédommagements & réparations

En cas de litige ou de délit d'escroquerie, tromperie et autres arnaques sur des biens et services, mais aussi en conséquence de coups et blessures, de dégâts matériels ou de dettes impayées, la sentence la plus courante est de fixer un dédommagement que le condamné doit verser à la victime. La partie plaignante a assez rarement voix au chapitre sur le dédommagement à imposer au condamné, sauf quand il s'agit de la conséquence d'une médiation civile arbitrée par des juristes. Par contre, les choses se compliquent si l'accusé ne peut s'acquitter de sa peine. La loi permet alors de se saisir autant de ses

biens que des membres de sa famille qui seront vendus pour honorer le dédommagement, sans considération de pitié.

La mise au service par contrat

Alternative aux dédommagements et réparations, elle permet d'éviter, si toutefois la partie plaignante et les juges s'en soucient, la ruine et les désastres que peuvent causer les peines de dédommagement. La mise au service par contrat n'est pas un asservissement dans le sens où la peine est temporaire et ses conditions d'application fixées entre l'accusé et le plaignant par contrat. L'accusé n'est pas considéré comme esclave, même s'il est en situation de travail forcé pour toute la durée prévue par le contrat, et échappe aux conditions misérables de l'état d'asservissement. Il conserve ainsi ses biens, sa famille n'est pas mise en péril, etc. En général, la durée de cette mise au service n'excède jamais quelques années, le temps de rembourser la dette que l'individu doit honorer. Il n'est pas commun que cette peine soit proposée ou acceptée pour une femme libre, mais cela se répand depuis Armanth et évite l'asservissement qui, lui, est définitif et ne laisse aucune chance. La mise au service a cependant des conséquences sociales et économiques assez dramatiques et même le Conseil des Pairs hésite à œuvrer pour la faire interdire, car c'est assez mauvais pour le commerce.

La contrition publique

Cette peine est la plus usitée pour punir un délit d'ordre moral ou social. La plupart du temps, on choisit cette peine pour punir un délit qui a eu un minimum de conséquences matérielles ou humaines fâcheuses. Si par exemple l'agression d'une femme libre a conduit à des coups et blessures, on va être nettement plus dur. La contrition publique s'apparente en général à des excuses faites en public, assorties de dédommagements symboliques ou plus sérieux, parfois d'un pèlerinage ou de l'obligation d'un don en nature ou service à l'Église ou des œuvres de charité. L'accusé doit faire pénitence de sa faute publiquement, plusieurs fois, afin que sa contrition soit reconnue. La mise en scène est souvent assez humiliante, mais le but est que l'accusé retrouve son honneur à la suite de cette contrition.

L'exposition publique

L'exposition publique est la version impitoyable de la contrition publique et punit des délits graves comme avoir remis en cause les Dogmes de l'Église ou avoir tenu par écrit ou oral des propos

jugés offensants envers la foi ou la légitimité du pouvoir de la cité-état, avoir menacé des personnes d'autorité, avoir commis un adultère ou avoir harcelé un individu. Certains cas de larcins ou des délits à répétition comme la désobéissance à l'autorité ou à la famille, des dommages accidentels, le vagabondage, les vols de rue et le pickpocket seront punis de la même sorte. Le plus souvent, l'exposition publique est employée comme premier avertissement en cas de délit avant de décider de passer à un châtiment plus grave. Il s'agit de toutes les formes de piloris, de mise à nu sur la place publique, de dégradation publique pour les officiers, etc. L'accusé est humilié publiquement et exposé à la vindicte populaire, qui peut lui cracher dessus, lui porter des coups, lui jeter des détritrus. Il n'est pas rare que l'accusé soit laissé exposé, entravé et immobilisé, plusieurs jours de suite, ou encore promené dans toute la ville tandis qu'un crieur annonce à tous son identité, son délit et la nature de ses fautes.

Les châtiments corporels

Les châtiments corporels punissent un peu tous les crimes cités jusqu'ici, mais considérés par la justice comme méritant une leçon exemplaire aussi bien pour l'accusé que pour l'édification publique. Il s'agit de la dernière forme de peine avant une sentence plus ou moins définitive par ses conséquences, mais dans les faits, elle peut s'avérer mortelle, ce qui arrive de temps en temps. Les châtiments corporels prennent le plus souvent la forme de coups de fouet, de cravache, de badine ou de bâton, administrés en public. La plupart du temps, une punition oscille entre cinq et vingt coups. Parfois pour des faits graves et un châtiment exemplaire, et cruel, la sentence pourra aller jusqu'à cent coups donnés sur plusieurs jours de suite. Selon la justice locale et la compassion des autorités, le coupable sera ou non soigné après la sentence, ou devra se débrouiller. Il n'est pas rare qu'il soit laissé exposé en place publique après la punition, pour servir de leçon.

Encart :

L'arme employée pour les punitions corporelles est importante dans ces châtiments, elle est donc strictement définie par les lois locales selon la gravité de la sentence. Parce que si se faire flageller au martinet à larges bandes fait mal, dix coups de fouet-serpent (l'autre nom du fouet d'alarme) marqueront la peau du supplicié à jamais. Quant au chat à neuf queues ou au kassar, l'équivalent lossyan du knout, en dix coups, il arrache la chair des os et peut tuer. Si l'on punit les délits mineurs au martinet, un esclave ayant commis une faute grave sera souvent puni du fouet-serpent. On évite ce dernier aux esclaves des plaisirs pour ne pas les abîmer, mais elles seront flagellées à la badine, dont la capacité à susciter des douleurs terribles est redoutée. Le fouet-serpent, plus ou moins lourd, est ce qui punit les crimes, les délits graves et les

récidives pour les femmes, quand on réserve les coups de bâton aux hommes dans le même cas. Les armes destinées à mutiler et marquer, comme le chat à neuf queues et le kassar sont faits pour les pires crimes et souvent comme torture et prélude avant la stigmatisation, l'asservissement, le bannissement ou la mort. Mais on considère leur usage comme une cruauté qui ne peut être méritée que pour des crimes impardonnables et, le plus souvent, on s'arrête au fouet-serpent, ce qui n'est déjà pas mal.

La stigmatisation

Quand un délinquant ou un criminel récidive ou est considéré comme un individu irrécupérable, une peine systématique consiste à le marquer ou le mutiler. Soit il s'agit d'une punition en tant que telle, comme trancher la main d'un voleur, soit c'est une marque apposée sur le criminel avant de l'exiler, le bannir, l'asservir. Voire, éventuellement, une stigmatisation après des châtements corporels pour le laisser en vie en devant assumer la marque qui l'identifiera à jamais. C'est surtout employé sur les voleurs, les brigands et les pirates, mais aussi pour identifier les traîtres et les parjures et tous les individus ayant commis un acte totalement déshonorant. Les marquages diffèrent : la coutume veut que, pour un voleur, on lui fende le lobe de l'oreille avant, en cas de récidive grave ou multiple, de lui trancher la main (pour une question évidente de conséquences). Les pirates, brigands et bandits de grand chemin sont marqués à l'avant-bras, au fer rouge de l'emblème de la ville. Quant aux traîtres, aux parjures et aux hommes sans honneur, ils sont marqués au fer d'une croix potencée, soit sur le poitrail, soit sur une joue.

Le bannissement

Le bannissement consiste à interdire à un individu de revenir dans sa cité et auprès des siens. On bannit un individu d'une cité ou d'une communauté : il lui est interdit d'y revenir sous peine d'être pourchassé et tué à vue. Le bannissement punit l'ensemble des crimes d'Honneur qu'on ne peut pardonner : il s'agit d'éloigner, pour quelques années ou toute une vie, un coupable dont les actes ne pourront pas socialement être pardonnés par la communauté. C'est le sort qui attend le plus souvent les meurtriers, les agresseurs et les saboteurs dont l'acte peut être assimilé à une faute unique, mais dont les conséquences sur la communauté sont trop lourdes pour garder le coupable parmi les siens. Cela diffère de l'exil parce que le banni se voit seulement interdire de retourner dans son foyer. Il peut très bien vivre caché dans quelque hameau non loin de la ville et être aidé et nourri par les personnes qui lui sont encore fidèles, quand l'exilé est envoyé au loin sans espoir de retour. Mais le bannissement

n'est pas une partie de plaisir, même si cette peine peut être limitée dans le temps : le condamné garde uniquement ce qu'il peut porter sur lui et ce que ses proches auront permission de lui laisser, comme une bourse et quelques andris. Il lui sera parfois permis de conserver son cheval et son chien, mais guère plus. La seule chose qu'on ne retire pas à un banni, ce sont des armes pour se défendre et une besace pleine du nécessaire pour voyager. Tous les autres biens qu'ils pouvaient posséder lui sont confisqués ou remis à sa famille.

L'exil

L'exil est la première forme de sentence capitale employée par la justice lossyenne. Il s'agit d'envoyer le coupable le plus loin possible et, généralement, on y assortit une condamnation aux travaux forcés mais ce n'est pas toujours le cas. Il peut aussi être laissé à son sort sur le quai d'un port étranger ou encore, pour les sentences les plus cruelles, abandonné à des jours de marche du premier village à la lisière d'une forêt, avec quelques affaires et des armes. Le point commun de l'exil est que le coupable est toujours envoyé le plus loin possible, ce qui, dans les Mers de la Séparation, signifie de l'autre côté de la mer. L'exil est la manière de se débarrasser d'un individu aux crimes impardonnables qui serait autrement lynché par la vindicte populaire ou jeté dans un cul de basse-fosse pour l'oublier. Mais il faut bien saisir que l'exil est définitif : le coupable perd tout ce qu'il possède. Il sera souvent renié par sa famille et disparaîtra de la société, même s'il survit et parvient à revenir parmi les siens un jour !

L'asservissement

Peine définitive et qui est aussi une mort sociale et symbolique de l'individu, l'asservissement est la sentence ultime qui remplace la condamnation à mort. Et, la plupart du temps, cette peine concerne avant tout les femmes condamnées par la justice, se faisant l'écho de la préférence des Lossyans pour les esclaves femelles aux mâles. Les Lossyans n'aiment pas tuer ; le monde de Loss tue très bien lui-même et la mort est par bien des égards un gâchis. Aux yeux des Lossyans, condamner un individu à l'asservissement est en quelque sorte une dernière manière de le rendre utile à la société. L'asservissement est définitif. Une fois esclave, le coupable parviendra peut-être par la suite à gagner son affranchissement, mais ce ne sera guère aisé, surtout s'il finit comme forçat dans une mine. Un condamné asservi est souvent préalablement marqué, mais ce n'est pas systématique. Il sera par contre revendu la première fois en précisant la nature des crimes qui lui ont valu ce sort. Le plus souvent, un

condamné asservi est revendu loin de chez lui et ne retrouvera jamais la ville où il est né. L'asservissement comme peine ultime est très courant, et punit quasi systématiquement les récidives de femmes criminelles. Mais il peut être le sort qui attend une femme qui aurait commis un crime qui serait, dans d'autres cours de justice, puni bien plus légèrement ; tout dépend de la compassion des juges. Et vis-à-vis des femmes, cette compassion est parfois illusoire et l'asservissement, par décision de justice, reste assez répandu dans l'Heamlaris.

La mort

La peine de mort est assez rare. Tout est relatif, bien sûr, mais on ne compte guère, par exemple, plus de 30 à 40 exécutions sur toute l'année dans une ville aussi immense qu'Armanth. On condamne à mort un individu quand le crime est impardonnable et que tout le reste ne suffirait pas à étancher le besoin de vengeance de la population et des victimes. Néanmoins, on condamne à mort pour des actes qui, pour nos yeux d'Occidentaux du 21^{ème} siècle, ne le mériteraient sans doute pas. Citons l'agression d'un Maître-marchand, d'un membre de l'Église ou de l'aristocratie, le sacrilège ou l'hérésie, l'incendie urbain, la piraterie, l'espionnage industriel, le vol de loss-métal ou encore le viol. Tous ces crimes peuvent peu ou prou être condamnés à des peines moins définitives, voire des dédommagements, mais ici tout est affaire de classe sociale, de moyens et de la mentalité du juge et du tribunal. La peine de mort est toujours exécutée en public et d'ailleurs considérée comme un spectacle comme un autre, malgré la barbarie de certaines mises à mort. Le plus souvent, on égorge ou l'on pend le condamné mais, selon la gravité de son crime et son échelle sociale, il sera condamné à la roue ou encore à l'éventration. La plupart des exécutions capitales font suite à des châtiments corporels administrés en public.

RÉSUMÉ DES CRIMES & DÉLITS ET DE LEURS PEINES

Voici ci-dessous la liste des crimes considérés comme impardonnables et qui mèneront plus ou moins efficacement le coupable à l'échafaud :

- Faire du mal à des enfants.
- Commettre (ou ordonner) un massacre aveugle.
- Tuer, mutiler ou torturer pour le plaisir (y compris, parfois, sur des esclaves)
- Provoquer un incendie qui cause des morts.

- Vandaliser, détruire ou désacraliser un lieu saint (de l'Église ou pas).
- Assassiner un Lossyan béni.
- Être un Apostat (ce qui inclut être un Jemmaï).
- La complicité avec un chanteur de Loss ou un chaman.

Ci-dessous les crimes qui risquent de condamner le coupable, mais qui ne sont pas systématiquement punis de de mort, mais plutôt de bannissement, asservissement ou exil :

- Agresser ou assassiner un représentant de l'Église, un Maître-marchand, un sénateur ou un membre de l'aristocratie.
- Être coupable d'hérésie.
- La piraterie ou le grand banditisme.
- Le viol.
- Le meurtre pour l'honneur.
- Le parricide.
- La trahison, l'espionnage ou le vol de loss-métal.

Ci-dessous, les crimes qui vaudront le plus souvent l'asservissement à une femme reconnue coupable :

- Agresser un représentant de l'Église, un Maître-marchand, un sénateur ou un membre de l'aristocratie
- La piraterie ou le grand banditisme.
- La trahison, l'espionnage ou le vol de loss-métal.
- Le vandalisme ou l'incendie volontaire.
- Le parricide.
- Le meurtre conjugal.
- La prostitution.
- Pratiquement tous les délits et crimes ci-dessous en cas de récidive.

Et enfin les crimes et délits qui font risquer au coupable des châtiments corporels et parfois le bannissement ou l'asservissement :

- Le vol et le banditisme sans dommages corporels.
- L'enlèvement ou la séquestration.
- Le cambriolage.
- La récidive d'exhibition publique.
- Le harcèlement et la menace, principalement sur des personnalités importantes.
- Les coups et blessures.
- L'incivilité et les dégradations publiques.
- La récidive de mendicité ou de vagabondage.
- La récidive de désobéissance parentale ou familiale.

7- L'économie d'Armanth

La légende dit que tout ce qui peut être vendu quelque part peut alors être acheté à Armanth. L'affirmation est peu exagérée, mais les armanthiens aiment s'en vanter car elle n'est pas si erronée. Quand s'ouvrent, au matin, les étals du Campo Ivori, le voyageur de passage alors à quel point on peut trouver des marchandises venues des quatre coins des Mers de la Séparation, des produits frais les plus communes aux objets d'artisanat les plus exotiques. Et si le même voyageur ne trouve pas ce qu'il cherche, les quartiers de la ville abondent de rues de commerçants spécialisés, négociants au long cours, artisans experts, capables de dénicher à peu près tout ce que l'on peut imaginer et, au besoin, le fabriquer !

Contrairement à sa sulfureuse renommée, la principale production d'exportation d'Armanth, ce ne sont pas les esclaves, mais les produits finis, de toute sorte : bois d'œuvre, de marine, ébénisterie, draperie, manufacture de métaux, imprimerie, etc... Dans ce sens, les esclaves d'exportations, qui sont toutes passées par les Maisons du Haut-Art qui font la fierté de la ville, sont des produits finis. Même si Armanth exporte aussi des esclaves et forçat en grands lots, pour les armanthiens, le marché de l'esclavagisme est avant tout un marché de luxe.

En toute logique, Armanth importe principalement des produits non transformés. Le bois vient de la haute Vallée de l'Argas et de ses comptoirs de l'Enclave, le grain vient de la basse Vallée de l'Argas et des Marches d'Applerine, le vin provient des Amuinos et de Mélisaren, Le cuir et les étoffes des Marches des Hi'dims, le fer, le cuivre et l'argent des Montagnes de l'Argas, de Berregi, de Daremath, des Marches de Vigne et de Gillas, etc... Grâce au réseau de la Guilde des Marchands, Armanth dispose d'avantageux circuits d'approvisionnement qui s'étendent même jusqu'à l'Empire du Trône de Rubis. Quand la ville craint une pénurie, elle n'a guère de mal à rapidement être soutenue par les comptoirs de la Guilde partout autour des Mers de la Séparation, afin de bénéficier d'approvisionnements prioritaires. Ce n'est ni gratuit, ni sans conséquence, mais, pour faire simple, grâce à ce réseau, Armanth n'a plus connu de disette importante ou de longue durée depuis presque un siècle. Il y a eu des pénuries diverses, il y a eu même des émeutes et il y en a encore régulièrement, mais il s'agit surtout de conséquences de vendettas entre Maitres-marchands. Parfois, mais plus rarement, les effets d'une guerre ici et là.

On ne va pas entrer, dans ce qui suit, sur les considérations économiques en détail. Vous allez juste découvrir les moyens et les capacités économiques et financières de la ville, avec quelques références des niveaux de vie des habitants d'Armanth selon leur classe sociale, avec, enfin, quelques mots sur le coût de la vie et des services communs.

1- Importations & exportations

Nous évoquons ci-dessus les importations les plus importantes et leur origine en général. Armanth s'approvisionne pour toutes ses denrées essentielles de manière locale et une bonne partie de ses besoins est fournie par la Vallée de l'Argas et les régions fertiles entre Samarkin et Arrim'dhim. Les autres partenaires privilégiés d'Armanth sont Koïemonos, Mélisaren, Gillas, Allenys et Hongua, une destination aussi exotique que privilégiée pour sa soie, ses épices exotiques, ses esclaves et ses métaux précieux. Anqimenès est elle aussi une destination commerciale prisée, mais l'Hégémonie fait de son mieux pour limiter les bénéfices commerciaux de ses échanges avec Armanth.

Armanth importe dans l'ordre d'importance en terme de valeur financière : du fer, du loss-métal, des esclaves, de l'argent, du cuivre et de l'étain, de l'étoffe, des teintures, du grain, des produits alimentaires, des épices, de la teinture, de la glaise et enfin de la chimie.

Armanth importe bien entendu beaucoup d'esclaves, mais ce n'est pas son importation principale : les plus importantes concernent les besoins de première nécessité, comme les vivres et le sel, mais aussi le bois, exploité localement mais aussi importé, pour des bois rares et précieux des comptoirs de l'Enclave ou encore de la ville de Perona, dans l'Étéocle. Il faut se rappeler que le principal approvisionnement en esclaves de la Cité-état est lui local. Ceux-ci proviennent cependant de partout, avec des routes commerciales privilégiées vers Mélisaren, Nashera, Gillas, l'Enclave, Allenys ou encore Hongua.

Armanth produit et exporte dans l'ordre d'importance en terme de valeur financière : du bois traité de menuiserie et de marine, de l'ameublement et de l'ébénisterie, des esclaves, des draperies, toiles et vêtements, de la manufacture d'acier et métaux, du service bancaire, de la construction de marine, de la papeterie et imprimerie, de la mécanique à loss et de précision, des épices, de l'orfèvrerie. La liste n'est pas exhaustive mais ce sont les secteurs de production les plus importants.

1-1 LA MONNAIE

Les monnaies sont frappées et certifiées par les offices des monnaies des maisons aristocratiques. C'est leur privilège, mais celui-ci est sous contrôle de l'Office Général des Monnaies qui est directement aux ordres du Conseil des Pairs. Celui-ci détermine les valeurs des métaux précieux et des monnaies, toutes indexées sur le prix du loss-métal, qui sert d'étalon à la fortune de toutes les cités-états de Loss. L'andri d'argent, la monnaie de la ville, est si fiable, grâce à la réserve de loss-métal d'Armanth et ses garanties financières en général, qu'elle est la norme monétaire dans les Mers de la Séparation, même si chaque grande cité-État bat ses propres monnaies. Les Maisons nobles frappant la monnaie ont donc charge de négocier à bon prix les métaux qui la composent et de vérifier les poids en détail, ainsi que s'assurer que les poinçons et marques frappant la monnaie la rendent difficile à fausser. Autant dire qu'Armanth est sûrement le plus important producteur de monnaie des Mers de la Séparation.

Si la monnaie est l'affaire et le privilège des maisons nobles, les lettres de crédits et bons au porteur sont par contre principalement diffusés par les comptoirs de la Guilde des Marchands. Ces lettres certifiées permettent d'échanger la valeur indiquée dans celle-ci contre son équivalent en monnaie, partout où la lettre est reconnue. C'est un système de crédit bancaire répandu chez les marchands et négociants aisés. Mais au final, c'est un secret de polichinelle qu'il circule bien plus d'andris virtuels que la cité n'a de réelle réserve monétaire réelle.

Bien entendu, aussi bien pour les monnaies, pièces et barres de commerce, que pour les lettres de crédits, la fraude est fréquente et c'est un art qui rapporte de belles sommes à la Cour des Ombres. Mais ce sont des crimes passibles d'inculpation de trahison, selon les lois armanthiennes. Ça ne rigole pas beaucoup pour qui se fait prendre.

2- Le travail

Armanth, c'est 1,2 millions de personnes sur une surface d'un peu plus de 60 km carré ; bref, c'est une ruche qui ne cesse jamais d'être active, sauf la nuit –et encore. Mais à quoi travaillent ces gens et comment est régi le travail à Armanth ?

2-1 LES ARTISANS & L'INDUSTRIE

C'est, avec les métiers d'approvisionnement, le métier le plus pratiqué dans Armanth. On a pu voir que la ville exporte des quantités de produits finis, que ce soit ébénisterie, textures et confection, bois et construction de marine, ferronnerie et métaux mais aussi technologie et mécanique. L'esclavage est considéré comme un artisanat comme un autre, auréolé d'un grand prestige ; si la vente d'esclaves est un commerce, leur dressage est leur formation s'appelle bien le Haut-Art, ce qui veut tout dire. Les artisans sont respectés et assez bichonnés dans Armanth, car toute cette industrie assure la fortune de la ville.

Les ateliers sont en général familiaux ; il y en a peu de dimension industrielle et le plus souvent ceux-ci sont destinés à la production des chantiers navals. L'organisation y est clairement très optimisée. Armanth peut sortir de ses cales un chebec ou un sloop tous les deux ou trois jours et un galion tous les dix jours. La ville peut armer et équiper entièrement ces vaisseaux si besoin ; elle dispose des stocks énormes pour cela.

Tout artisan doit être affilié à sa corporation dans la ville – certains métiers ont plusieurs confréries qui se partagent des productions ou des quartiers. Ne pas l'être est tout bonnement illégal ; ce qui ne veut pas dire que certains ne le font pas. Les corporations défendent les intérêts de leurs corps de métier et s'assurent de la qualité des produits et de chasser les contrefaçons. Elles ont souvent des orphelinats et des structures pour les plus vieux dépourvus de famille et des fonds de solidarité en cas de malheur. À noter que certains métiers subissent des restrictions concernant le partage et l'exportation de savoir-faire. Armanth protège bec et ongle certains brevets (ingénierie électromécanique et cartographie, par exemple) pour s'en garantir l'exclusivité ; malheur à qui vendrait ces secrets industriels, il serait condamné pour trahison !

2-2 L'APPROVISIONNEMENT

1,2 millions de personnes à nourrir, cela occupe du monde. La majorité de la nourriture consommée dans Armanth provient des essaims des bourgs agricoles avoisinant, mais il faut cependant importer du grain, du vin, des épices et de la viande depuis l'Athémaïs, Teranchen et bien sûr les Plaines de l'Étéocle. À Armanth, on aime les fruits de mer et le poisson ; on le consomme frais, on le transforme, on l'exporte, même. Si le plus grand nombre de navire de pêche est constitué de chaloupes

à voile plus ou moins grandes et innombrables, on compte environ 400 chebecs de pêche en haute mer et plus d'une cinquantaine de goélettes pour la chasse au narva.

La production et la transformation de denrées alimentaires est, avant l'artisanat et l'industrie, le secteur qui emploie le plus de monde. Là aussi, ces métiers sont réunis en corporations. Celles-ci sont cependant bien moins influentes et organisées que celles des artisans. Elles exercent aussi un contrôle moins strict sur les activités de leurs membres.

À noter que les métiers de la restauration existent et sont même très nombreux, on en trouve à tous les coins de rue ! Une bonne partie des petits travailleurs à Armanth n'ayant pas de quoi cuisiner chez eux, mangent dans la rue, dans les tavernes ou dans des bouibouis sous auvent. Cependant, le chef-cuistot de restaurant gastronomique reste encore à inventer ; les premiers livres de cuisine et de recette font leur apparition depuis moins de 20 ans et les cuisiniers les plus réputés sont au compte exclusif des puissants.

2-3 LES MARINS

Ici, on parle de tout ce qui concerne l'équipage de marine, du mousse aux officiers, soldats embarqués exceptés. Les marins sont embauchés et rétribués par les compagnies marchandes et maritimes de négociants et Maitres-marchands. Eux aussi sont membres de confréries plus ou moins indépendantes des guildes marchandes et chargée de protéger leurs intérêts. Et c'est une nécessité : la plupart des marins ne rentrent chez eux que pour les mois d'hiver et tout le monde sait qu'un marin a une chance sur neuf ou dix, chaque année, de disparaître en mer. Aussi, les confréries de marins sont-elles, comme les confréries des dockers travaillant sur les quais, très solidaires et actives, même si les marins vivent au bon vouloir des armateurs et des capitaines.

La spécificité des marins d'Armanth tient dans le pouvoir de l'Elegio sur la marine : sur son ordre et après aval du Conseil des Pairs, tout ou partie de la marine d'Armanth peut être réquisitionnée pour défendre les intérêts directs de la ville. Ceci ne s'applique que dans la défense de la cité ou de ses intérêts stricts.

La majeure partie de la flotte commerciale d'Armanth est composée de chebecs, de galions et de goélettes, plus rares ; les caravelles, bien que désormais déclassées, sont encore courantes. Il n'est pas rare de croiser des sloops d'escorte appartenant à des compagnies marchande ou des compagnies

mercenaires, mais aussi des jonques commerciales de l'Heamlaris ou des Cités-Unies. Les clipper, encore à l'état de prototypes coûteux, sont par contre rarissimes.

2-4 LES COMPAGNIES MERCENAIRES

Si Armanth a une marine de guerre, comme on en parle plus bas, elle n'a pas d'armée officielle. Quant à sa garde urbaine, les Elegiatorii, ils ne sont qu'une poignée au regard de la population de la cité-État. Mais pour pallier à ce choix politique un peu handicapant, Armanth accueille énormément de mercenaires.

Les compagnies mercenaires jouent le rôle de milice privée, d'escorte et gardes-du-corps, d'agents de sécurité, de chasseurs de primes, mais aussi de véritables petites armées privées fort recherchés, aussi bien à Armanth que dans tout le reste de l'Athémaïs. Et leur activité représente une belle manne financière pour la ville, même si, finalement, cette dernière s'intéresse surtout à leur capacité militaire : en cas d'attaque de la ville, tous les mercenaires doivent participer à sa défense sous l'autorité de l'Elegio. Armanth n'a pas d'armée officielle... mais elle triche efficacement.

Aucune compagnie mercenaire n'a le droit de dépasser la moitié de la taille d'une légion : 2500 hommes. Dans les faits, elles comportent, en général, de 100 à 1500 hommes, rarement plus. Il y en a aussi un grand nombre de petite taille, moins de 50 hommes ; mais une compagnie mercenaire doit justifier d'un minimum de 20 hommes d'armes pour être enregistrée.

Il n'y a guère de solidarité entre les compagnies-mercenaires, même si des confréries protègent leurs intérêts. Ils se débrouillent entre frères d'arme et il est fréquent que les rivalités entre compagnies dégénèrent en rixes sanglantes ; après tout, elles sont souvent amenées à se battre les unes contre les autres au grés des contrats passés avec des princes et des bourgeois.

2-5 L'ADMINISTRATION

On doit compter environ 800 tribuns entre les deux chambres législatives d'Armanth, plus les membres du Conseil des Pairs, plus l'Elegio et tous ses secrétaires de cabinet, etc... ce qui fait du monde. À cela, on rajoute les services judiciaires dont la garde de l'Elegiatori, l'administration fiscale, les douanes et les services de contrôle d'hygiène des marchandises, l'administration portuaire, celle du Marché aux Cages, etc. Il y a donc toute une armée administrative, des plus hauts tribuns aux plus

petits tâcherons gratte-papier. Et sans eux, la ville ne fonctionnerait simplement pas ; leur rôle de contrôle, de gestion et d'organisation est un peu la seule chose qui met de l'ordre dans le joyeux chaos permanent d'Armanth.

L'administration civile et privée sont organisées en corporations comme la plupart des métiers, et se partagent leur clientèle par quartiers et zone d'influence. Il est à noter que les contraintes de secret et de confidentialité ne sont pas prises à la légère ; la guilde des notaires a par exemple tout un corpus légal pour punir un de ses membres indiscrets sur ses dossiers.

2-6 LES SERVICES ET UNIVERSITÉS.

Armanth est une ville de savants. Les universités et écoles supérieures y sont nombreuses et abritent des bibliothèques fournies, dont le Aarhim'id, la plus grande bibliothèque connue après celle de l'Impératrice de l'Hemlaris, à Cymiad. Il y a une bonne dizaine de milliers d'étudiants et professeurs dans tous les domaines, de l'ingénierie à la médecine en passant par les arts, la littérature et l'architecture. Professeurs et étudiants constituent toute une faune qu'il faut loger et nourrir et ils rapportent une belle manne financière, ce qui compense le côté turbulent de hordes d'étudiants souvent indisciplinés et parfois dangereux.

Les services concernent les écrivains publics, les journaux et la presse écrite, les porteurs d'eau, services de carrosses et locations de montures et tout ce qui de près ou de loin tient du service urbain ou à la personne. Ces services sont privés et l'administration s'en mêle assez peu. Ils sont réunis par des corporations le plus souvent dépendantes de guildes.

Les hospices, les physiciens les bains et autres accès sanitaires sont assez nombreux, sans oublier un efficace service de voirie et d'acheminement d'eau potable. Les services d'hygiène et médicaux, sont pour la plupart privés. Beaucoup d'entre eux appartiennent à l'aristocratie ou à l'Église et sont ouverts régulièrement de manière gratuite ou très modique pour les plus pauvres.

3- La propriété

Un petit mot sur la propriété pour rappeler que la grande majorité des habitants d'Armanth et de la basse vallée de l'Argas sont de classes populaires et ont rarement accès à la propriété. Aussi le petit artisan, le pêcheur, le marin et sa famille, le fermier et le maraicher doivent-ils louer leur toit, la

plupart du temps, sauf à décider de vivre dans une mesure improvisée construite sur un bout terrain insalubre ou occupé illégalement.

Comme on l'a déjà mentionné, dans Armanth, la place manque et les gens vivent serrés les uns avec les autres. Pour les plus pauvres, une grande partie de leurs moyens est dépensée avant tout dans le logement. Ceux-ci appartiennent à des propriétaires bourgeois ou aristocrates, plus rarement à des copropriétés de guildes et de confréries. Et si la justice protège en théorie le droit au logement, elle favorise avant tout les propriétaires et, de toute manière, qui se soucie d'une famille de pauvres gens quand un logement est vidé pour être remis à neuf et reloué pour plus cher ? En l'occurrence, ce sont justement les guildes et les confréries qui servent alors de contrepoids légal à ce pouvoir de la propriété privée : et vu que les armanthiens peuvent parfois faire connaître leur mécontentement à coup de torches et de fourches, les abus les plus graves pour l'économie de la ville et sa paix sociales sont rapidement réglés. Mais, bien entendu, les logements insalubres, dangereux, aux loyers abusifs, sont monnaie courante.

Pour les métiers agricoles, le problème ne concerne pas l'accès au logement : les paysans se débrouillent généralement pour bâtir leurs maisons, avec l'aide des artisans locaux et un coup de main de leurs seigneurs. Le souci est plutôt celui de la terre à cultiver. Les terres autour d'Armanth sont en grande majorité la propriété de l'aristocratie. Cette dernière voit d'un mauvais œil les tentatives de rachat par les Maitres-marchands et fait de son mieux pour garder ses prérogatives : sur ce point, les aristocrates disposant de forces armées et de privilèges héréditaires sur le sol, difficile de leur arracher leur influence. Les fermiers qui travaillent ces terres ne les possèdent pas ; ils en possèdent le libre usage qui leur est garanti tant que cela enrichit les seigneurs : ils peuvent mettre en commun les parcelles qui leur sont allouées, décider de leur répartition et de leur exploitation et se chargent aussi de mettre en commun les moyens de transformation, de transport et de vente.

Il n'y a que très peu de terres à être exploités par des ouvriers qui ne profitent pas directement des fruits de leur travail ; et dans l'Athémaïs, c'est très mal vu, tout simplement car dans les régions où la concentration de l'exploitation des terres a été capitalisée, les disettes et les révoltes paysannes sanglantes ont toujours suivies, sans exception. Depuis ce constat, les aristocrates sont revenus de ce genre de politique. Ils laissent leurs paysans gérer comme ils l'entendent, non sans des consignes assurées par des administrateurs plus ou moins zélés, fournissent la structure commerciale pour l'exportation et les échanges, taxés, bien entendu, et viennent réclamer leur dû en impôts.

4- Les taxes

On détaille plus bas le fonctionnement des douanes d'Armanth et de ce qui lui fournit sa plus grande richesse : les taxes sur les importations et exportations, c'est-à-dire les taxes douanières et portuaires ; rien ne circule et ne commerce dans la ville sans qu'elle ait prélevé son dû. L'autre source de financement principal sont les impôts, dont la plus grande part est payée par la bourgeoisie, le bas-peuple et les Maître-marchands. Dans une moindre mesure, l'aristocratie paye un impôt indirect en finançant la flotte navale de l'Elegio et l'Église paye un impôt purement symbolique.

Les impôts ne sont pas très élevés à Armanth ; seuls les Maîtres-marchands en payent une part plus importante que les autres, toutes proportions gardées. On ne va pas détailler le système fiscale armanthien, parce que c'est de peu d'intérêt mais on peut résumer par l'idée que les protestations pour trop d'impôts et taxations sont beaucoup plus souvent une revendication de la bourgeoisie que du petit peuple, qui a bien d'autres raisons de râler que sur ce sujet.

Une des choses qui, justement, touche plus fortement le peuple, même si cela affecte aussi toute l'industrie, ce sont les taxes sur le sel, consommé par tout le monde et dont plus de la moitié du prix n'est que taxes de la ville. Ce n'est pas le seul produit plus ou moins fortement taxé : on peut citer l'argent, le loss-métal et pratiquement tous les épices, par exemple, ainsi que les importations de vin et de soie. Bref, Armanth sait comment remplir ses caisses, une nécessité pour parvenir à garantir ses capacités bancaires et donc ses bons au porteur et lettres de crédit certifiées.

5- Le port d'Armanth

Le port d'Armanth s'étend sur un total de plus de 16 milles de quais, de chantiers navals et d'arsenaux, avec plusieurs milliers de greniers et d'entrepôts, une centaine d'armateurs et une vingtaine de capitaineries. La marine de commerce et le port, réunis, emploient environ 200 000 personnes à plein temps. C'est plus d'un cinquième de la population de la ville. Après le petit artisanat, la pêche et les petits commerces réunis, l'activité portuaire et la marine commerciale représentent le plus grand pourvoyeur de travail d'Armanth.

L'ensemble des quais peut accueillir 2500 navires, dont l'équivalent de 500 galions simultanément. Ce chiffre n'est cependant jamais atteint. En moyenne, c'est 1500 navires de pêche en

haute mer ou de commerce qui stationnent dans le port, dont 250 à 300 galions. On compte environ 400 grues de déchargement, dont une petite partie équipée de moteurs électromécaniques et un nombre incalculable de barges de marchandises faisant la navette entre les navires stationnés dans la lagune et les quais.

5-1 MARINE DE L'ELEGIO

La marine de l'Elegio compte quarante galions de guerre, une cinquantaine de goélettes et autant de chebecs armées ; tous sont lévitant. Il faut moins de quatre jours pour que toute cette flotte soit opérationnelle et sur le pied de guerre. Le chiffre peut impressionner, mais il n'est guère conséquent face aux flottes de guerres de ses grands adversaires. L'Hégémonie et l'Hemlaris calculent leur force navale permanente en centaines de vaisseaux. Et, à l'heure actuelle, Armanth ne possède aucun béhémoth.

En cas de nécessité, les forces cumulées de la marine de l'Elegio et des forces navales de la ville atteignent un total d'environ 350 navires armés, dont une centaine de galions ; mais cela lui prendra des mois pour rassembler et armer une telle flotte. Un peu plus de la moitié de cette flotte a des capacités de lévitation.

6-Guildes & confréries

La Guilde des Marchands est une méta-organisation, qui chapeaute nombre de guildes et de confréries plus ou moins liées à elle de manière directe à Armanth. La relation entre la Guilde des marchands et les guildes et confréries n'est pas un lien d'assujettissement direct ; si les guildes et confréries ont besoin de la Guilde des Marchands pour son réseau financier et ses moyens de protection légale, l'inverse est tout aussi vrai. La Guilde des Marchands a besoin de la richesse et de l'influence des guildes et des confréries pour assurer son pouvoir et sa prospérité. Il s'agit d'une collaboration et d'une protection mutuelle.

6-1 LES CONFRÉRIES

Une confrérie rassemble avant tout des travailleurs artisans et artistes, dans tous les domaines, c'est-à-dire, pour simplifier, des gens créant un produit de leur savoir-faire et de leurs mains. Même les

physiciens (les professions médicales) et les génies font partie des confréries. Les confréries sont moins étroitement liées à la Guilde des Marchands, car, après tout, leur activité de production est locale et moins dépendante de la finance, même s'ils ont besoin de négociants pour la vendre efficacement. Il y a pas loin de 150 confréries différentes enregistrées auprès du Conseil des Pairs à Armanth.

Ci-dessous, les confréries principales. Ce sont elles qui sont capables d'influencer sur la politique et les mouvements sociaux dans Armanth et qui disposent des moyens les plus conséquents. La confrérie la plus réputée, qui souvent d'ailleurs tient lieu de porte-parole est la confrérie des Génies, qui rassemble tous les ingénieurs, architectes, artistes peintres et sculpteurs, inventeurs, horlogers et mécaniciens de précision d'Armanth.

<i>Métiers de l'alimentation</i>	<i>Métiers de services</i>	<i>Métiers de production</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Meuniers • Maraichers (légumes & fruits) • Boulangers • Pêcheurs • Rôtisseurs (restauration de rue) • Brasseurs • Vignerons • Poissonniers 	<ul style="list-style-type: none"> • Marins • Bateliers (ou mariniers, marins fluviaux) • Taverniers • Pompiers • Falotiers (éclairage des rues) • Barbiers • Cantonniers (entretiens des rues et des quais, éboueurs) • Dockers (ou débardeurs, ouvrier portuaire) • Mercenaires • Miliciens • Physiciens 	<ul style="list-style-type: none"> • Saulniers (fabricants de sel) • Tisserands • Menuisiers • Charpentiers de marine • Gabiers (mariniers du transport fluvial du bois) • Arquebusiers (fabricants d'armes à distance) • Forgerons • Génies • Fondeurs (fondeurs de métaux et pièces mécaniques) • Papetiers (fabricants de papiers) • Maçons

6-2 LES GUILDES

Les guildes concernent avant tout les négociants, détaillants, vendeurs, fournisseurs de services, transporteurs de matières premières, métiers de la finance et de l'argent. Elles concernent aussi les

corps de métier de l'enseignement et du droit. Il y a quelques guildes qui produisent des biens, mais surtout en finançant et gérant la production de ces biens, comme la guilde des esclavagistes ou celle des tailleurs.

Ci-dessous, les guildes principales. Ce sont elles qui sont capables d'influencer directement sur la politique d'Armanth, dont les membres font partie du Conseil des Pairs et qui sont de facto à la tête de la cité. Il n'est pas rare qu'en cas de nécessité de présenter un front uni, la Guilde des Juristes fasse office de porte-parole, malgré le dédain notoire dont nombre d'autres guildes font preuve envers cette profession.

<i>Métiers de vente</i>	<i>Métiers de services</i>	<i>Métiers de production</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Esclavagistes • Armateurs • Négociants du vin • Négociants du bois • Négociants d'étoffes • Frappeurs de monnaie • Négociants minier • Épiciers 	<ul style="list-style-type: none"> • Libraires • Juristes • Comptables • Affréteurs • Banquiers • Courtisans • Douaniers • Précepteurs 	<ul style="list-style-type: none"> • Tailleurs • Chimistes • Imprimeurs • Saleurs (conserves & viandes et poissons salés)

7- Le transport

Armanth, c'est aussi une trentaine de compagnies de transport terrestre et fluviaux représentant environ 15 000 emplois. Le nombre de travailleurs dans ce secteur est fluctuant et assez saisonnier, puisqu'il dépend du temps favorable pour les déplacements terrestres, mais aussi des périodes de grands marchés. On peut raisonnablement estimer que le total des emplois oscille entre 15 000 et 35 000 personnes au long de l'année.

7-1 LE TRANSPORT FLUVIAL

Chaque jour, plusieurs dizaines de gabarots (des radeaux de bois flotté) parviennent à la cité, transportés par des convois de bateleurs descendant l'Argas depuis la haute Vallée et ses chantiers d'abattage. Ce bois alimente les chantiers navals, l'industrie de menuiserie, mais aussi les services de bois de chauffage. Parfois, ces gabarots sont si nombreux qu'ils parviennent à créer de véritables bouchons – et nombre d'accidents - à l'entrée des canaux d'Armanth, le long des accès vers le port et l'Île au Bois.

Le bois n'est pas la seule denrée transportée par le fleuve, même si elle domine en terme de quantités. En fait, le fleuve est largement utilisé pour le transport des marchandises les plus lourdes ou encombrantes venant de la basse vallée de l'Argas et jusqu'à Arcille et Sianna. Le trafic s'étend jusqu'à Berregi et Harrimsid via Portoriane.

Les gabares (bateaux à fond plat pour la navigation fluviale mais pouvant aussi faire du cabotage) transportent de la pierre, du minerai, du charbon, du sel mais aussi du grain, du fourrage, des fibres de til et de lin pour l'industrie textile, des cargaisons de tonneaux de vin ou encore des produits frais, qu'il s'agisse de fruits et légumes ou d'animaux sur pied.

Le trafic sur le fleuve est donc dense. Il y a environ deux cent équipages de bateliers travaillant sur les gabares et qui exploitent des animaux de bât, surtout des mules, et la force humaine, pour remonter le fleuve le long de chemins de halage.

7-2 LE TRANSPORT PAR ROUTE

Le transport de marchandises par les grand-routes n'a guère de raison d'être privilégié à Armanth. Là où un chebec ou une gabare peuvent transporter 20 à 30 tonneaux, il faut compter pour la même charge une bonne dizaine d'attelages complets ou une caravane d'au moins cent mules. Et comparé à un galion, il faut multiplier cela par dix !

Par les routes et les pistes sont dès lors acheminés les transports locaux. Il y a donc des convois d'attelages et d'animaux de bât très importants, en général escortés, mais sur des trajets assez courts : dans la basse Vallée de l'Argas, ces convois ne dépassent que rarement une à deux journées de voyage. Il y a aussi les caravanes traversant les monts de l'Argas, depuis et vers Daremath. Le trajet est

cependant long et, en général, on privilégie de suivre la route fluviale des trois Lacs vers Samarkin, puis de longer les côtes vers Armanth par la mer.

Les messagers du Funduq'ham

À ce sujet, le Funduq'ham, le réseau de relais et étapes routières établi avec l'appui de la Guilde des Marchands fonctionne très bien dans toute la Vallée de l'Argas et fournit des services de courrier et de messagers, se relayant lors de trajets rapides à cheval. Sur la distance entre Samarkin, Armanth et Berregi, voire plus loin encore, ce réseau va plus vite que le voyage maritime. Se relayant le long du réseau du Funduq'ham, à raison d'un relais tous les 20 miles environ, les messagers à cheval peuvent avaler au galop plus de deux cent milles par jour, c'est-à-dire franchir la distance Samarkin-Armanth-Berregi en deux jours !

8- Les douanes

Armanth finance ses dépenses publiques avant tout par la taxation du commerce, que ce soit produits importés et exportés. Car, si les impôts dont s'acquittent les Maitres-marchands, la bourgeoisie et le peuple constituent une belle rente pour la cité, la manne financière principale, ce sont les taxes commerciales.

Et pour s'assurer que tout le monde les paie, Armanth dispose d'un département entier de son administration. Sur les 36 000 personnes que constitue l'administration de la cité-Etat, plus du tiers est dévolu au service des douanes et du contrôle public des marchandises. Les premiers sont chargés de récolter les taxes douanières sur les marchandises quand les seconds sont principalement là pour en vérifier la qualité et l'hygiène.

8-1 LES DOUANIERS

Les douaniers disposent de véritables caravansérails ou encore des capitaineries dotées de leurs propres quais. Concernant les douanes, elles sont aux portes de la ville et à ses accès principaux. Elles tiennent en effet le rôle de caravansérail ; nombre de négociants, surtout les grossistes en matériaux, y font leurs affaires directement et y louent des entrepôts. On va assez souvent croiser des douaniers routiers en patrouille ou en faction à tous les accès de la ville, y compris sur les rives du fleuve, à bord de petits canots à voile et rames, contrôlant les voyageurs, leurs attelages et montures et faisant payer

les taxes. Ceci dit, les trafics sont nombreux ; pour qui est malin et connaît bien la pègre armanthienne, on peut faire passer du sel, des épices ou encore de la soie et des esclaves, sans avoir à s'acquitter des taxes légales et devoir déclarer ses marchandises. Mais c'est risqué... et la loi d'Armanth est sans pitié avec les trafiquants.

Les capitaineries fonctionnent de manière un peu similaire, mais le commerce maritime étant très étendu, les douaniers portuaires vont à la rencontre des cargaisons arrivantes et partantes et les contrôlent directement, soit dans la baie ou à quai, soit dans les entrepôts de chargement. Là encore, les contrôles sont tatillons, précis, et les douaniers portuaires sont toujours accompagnés de miliciens-mercenaires et de chiens dressés, entre autres à sentir les épices et les lincis. Ainsi, il est particulièrement ardu de faire passer par voie de mer une marchandise douteuse ou qu'on ne souhaite pas déclarer. Seuls les plus malins et ceux qui ont les meilleurs contacts dans la pègre s'y risquent. Mais ce n'est cependant pas rare. Là encore, il vaut mieux ne pas se faire prendre.

8-2 LES CONTRÔLEURS PUBLICS

Les contrôleurs publics, dont beaucoup travaillent directement pour la Guilde des Marchands, ne se soucient pas des taxes douanières. Leur travail, c'est d'assurer un contrôle qualité des marchandises et chasser les contrefaçons, les produits illicites et les denrées avariées ou contaminées. Oui, cela veut dire qu'il y a pas mal de physiciens parmi les contrôleurs publics, même s'ils restent relativement peu nombreux. Ceci dit, tous les contrôleurs publics ont une formation minimale en hygiène et santé publique et, quand ils ont un doute, ils vont de suite chercher un spécialiste.

Les contrôleurs publics patrouillent beaucoup, principalement sur le port et autour des caravansérails douaniers, au besoin sous escorte, généralement de milice mercenaire. Ils vérifient tout ce qui entre dans la ville et pourrait présenter un risque de santé publique, imposant les nécessaires contrôles médicaux ou encore les quarantaines. Ils vérifient aussi si les produits comestibles le sont toujours et ne sont pas frelatés. Enfin, pour s'assurer de la conformité de qualité des marchandises, ils font le tour des échoppes d'artisanat et ateliers ; tout le monde est contrôlé assez régulièrement, même s'il suffit d'un dessous de table pour éviter des inspections trop insistantes.

Avant tout, les contrôleurs publics sont très vigilants des risques d'épidémie avec le trafic d'esclave et des risques d'empoisonnement avec les denrées périssables. C'est leur principale activité et ils sont intransigeant avec ce sujet : on les prétend même, fait rare à Armanth, incorruptibles ou

presque. Le contrôle de la qualité concerne avant tout les contrôleurs de la Guilde des Marchands, qui ont tâche que les producteurs et ateliers fournissent des marchandises de qualité et ne trichent pas avec leurs produits finis. Et cela concerne surtout les industries sensibles : menuiserie de marine, industrie des arsenaux, métallurgie, orfèvrerie et monnaie et mécanique.

8- Les religions à Armanth

Ôtons tout doute, le culte religieux le plus important à Armanth est celui de l'Église du Concile Divin et il ne connaît guère de concurrents pour lui ravir la place. Et pourtant, à Armanth, de la concurrence, il y en a, on va le voir.

L'Église a dû s'adapter à la cité et sa culture toujours plus libertaire et cohabiter avec les croyances locales de la mer et le culte des ancêtres des Athémaïs. Ce n'est pas un cas rare : nombre d'Églises ont dû faire de même dans toutes les régions des Mers de la Séparation et tolérer des croyances locales pour éviter de soulever les populations locales attachées à leurs cultes anciens. Ce faisant, l'Église d'Armanth en a hérité quelques particularités, dont celle, non des moindres, que la cité n'y a pas de Primarque, seulement des Espiciens et que l'Église ne joue pratiquement aucun rôle officiel dans le gouvernement. Aussi commençons par parler de l'Église et de ses Ordinarii et son influence au sein de la cité.

1- L'Église

Le pouvoir à Armanth n'aime pas l'Église du Concile Divin. Les autorités religieuses de la cité sainte d'Anqimenès le lui rendent bien, puisqu'Armanth est considérée comme hérétique. Mais la cité-Etat n'échappe cependant pas à la règle constante dans toutes les cultures Conciliennes : la civilisation est indissociable de la présence et de l'influence de l'Église.

Ceci dit, si le Conseil des Pairs autant que la Guilde des Marchands ne cache pas son hostilité à l'Église, c'est avant tout par rivalité philosophique et économique. La plupart des Maitres-marchands sont croyants et prennent les Hauts-Seigneurs du Concile Divin au sérieux ; c'est le pouvoir temporel représenté par les Ordinarii et leurs temples qui leur déplaît. L'aristocratie est elle aussi proche de l'Église et de son pouvoir, par tradition autant que par intérêt ; une partie de la bourgeoisie partageant le même point de vue.

Enfin, le peuple d'Armanth aime l'Église, tout simplement parce que cette dernière y fait son travail : assurer les messes et les rituels, offrir un soutien spirituel, avoir une oreille pour les souffrances du petit peuple. Mais, surtout, l'Église s'occupe des pauvres, des indigents, des orphelins, fournit des refuges, de la nourriture, de l'éducation et même du travail. Bien entendu, cela lui permet d'assurer un

recrutement et, tout aussi important pour l'aspect économique, lui assure un vivier d'esclaves disponible. Mais le fait est que les prêtres et laïcs de l'Église ne font pas tout cela par pur intérêt : aider tous les Armanthiens et répandre savoir et culture, c'est dans leurs Dogmes et ils croient dur comme fer en cette mission.

Aussi, l'Église a donc un rôle social important et une influence constante sur toute la société Armanthienne. Rien d'important ne se décide dans Armanth sans prendre l'avis d'un prêtre et aller chercher une bénédiction des Hauts-Seigneurs du Concile. Et, cependant, cette même Église doit composer avec les autorités de la cité-État, et adapter certains de ses Dogmes qui sont mal vus, voire vivement rejetés par la mentalité libertaire et libérale de la Guilde des Marchands. En gros, chacun des deux camps se tolère autant que possible, dans un compromis difficile et fréquemment remis en question.

POLITIQUE DE L'ÉGLISE

L'Église du Concile Divin n'a pas de Primarque (l'équivalent de cardinal) à Armanth. Ce dernier, Julius Sapronus, un hégémonien pur et dur, siège à Samarkin et n'a aucune reconnaissance officielle dans la cité des Maîtres-marchands qui lui est interdite, sauf sur invitation expresse de l'Elegio.

Les trois chefs de l'Église d'Armanth sont des Espiciens, à la tête des trois temples principaux de la ville. Chacun règne sur sa congrégation, assez étendue, ainsi que sur des domaines agricoles dans la basse Vallée. Les décisions politiques d'importance sont prises en commun et les Espiciens, réunis, forment la tête de l'autorité de l'Église.

Un point important des Espiciens d'Armanth est qu'ils sont eux-mêmes Armanthiens, comme une grande partie de la hiérarchie ecclésiastique. Ils prennent leurs ordres des Prophètes et de leur autorité toute-puissante mais, avant tout, ces grands prêtres ont comme préoccupation principale l'intérêt de la ville. Bien entendu, c'est un intérêt conforme aux Dogmes de l'Église, ce qui implique d'évidentes sources de conflit avec les autorités de la ville. Les libertés données aux intellectuels et aux savants, encore plus aux femmes, la tolérance trop large envers les cultes mineurs et les croyances religieuses différentes, le refus obstiné d'accepter l'autorité sacrée de l'Église et, enfin, la tolérance à peine cachée de la ville pour le trafic et l'étude des Artefacts anciens, forment l'ensemble des sources de rivalité et de mésentente entre Armanth et ses Espiciens.

Encart : petit rappel sur l'Église et les sacrifices.

L'Église du Concile Divin ne pratique jamais aucun sacrifice animal ou humain. Sont donnés en offrande de la nourriture, des biens, des richesses, des esclaves roux vivants ou encore du loss-métal, mais l'Église refuse tout sacrifice constituant à tuer un être vivant pour le Concile Divin. Ceci dit, ces événements arrivent, mais sont le fait de laïc exaltés qui risquent fort bien alors la colère implacable de l'Église pour leurs actes.

LES TEMPLES & LES HOSPICES

Il y a trois principaux temples à Armanth, plus une tripotée de petits temples divers. On peut facilement en compter un à deux par quartiers de la ville, chacun avec son prêtre, ses ordinatorii et son personnel.

Église Adhenius : située sur l'île des Églises, il s'agit du grand temple principal de l'Église, où on retrouve pendant les messes les membres les plus conservateurs et traditionnalistes de l'aristocratie d'Armanth. Son dirigeant en est l'Espicien Desio Severro.

Église Rhaashin : sur l'île à proximité de l'église Adhenius, ce qui explique le nom du quartier « Îles aux Églises », l'église Rhaashin est un des plus anciens et encore debout temples de la ville. Il accueille une académie ecclésiastique, mais qui ne forme pas des Ordinatorii. Son dirigeant en est l'Espicien Arhein Cabatteli.

Église Aquilée : surnommée l'Église des Pauvres, elle est sise dans le quartier de l'Ivori et est de construction assez récente. Ses messes attirent une foule de monde, principalement venus du marché éponyme, ainsi que du voisinage. Il s'y trouve une école d'alphabétisation pour les pauvres ainsi qu'un orphelinat. Son dirigeant en est l'Espicien Amatheo Andromus.

Il y a aussi nombre d'hospices et d'écoles gérées par l'Église. Là aussi, on compte, par temple, au moins un hospice, qui fournit des soins aux plus pauvres et une école qui offre une éducation de base et une alphabétisation aux enfants. Pour les études supérieures, l'Église n'a qu'une académie à l'église Aquilée.

La Léproserie : la lèpre a beau ne toucher que les personnes qui ne portent pas de symbiote, elle existe bel et bien et elle est très ardue à soigner. Les malades sont stigmatisés et mis au ban de la

société. La léproserie d'Armanth est un hospice de l'Église qui prends en charge de son mieux ces malheureux, tout en les isolant.

Les Bûchers : accolés à un temple funéraire, les Bûchers sont le service de crémation rituelle des morts d'Armanth, où travaillent aussi des ouvriers privés. C'est l'Église qui gère cependant ce service, ainsi que celui des sacrements rituels et cérémonies mortuaires.

L'Hospice Blanc : véritable hôpital avec des moyens conséquents, l'Hospice Blanc est géré directement par l'autorité de l'Espicien Amatheo Andromus. C'est un hospice qui accueille beaucoup de malades venus de loin pour s'y faire soigner sous la bénédiction de l'Église. C'est aussi l'hôpital privilégié, en cas de besoin, par l'aristocratie armanthienne.

LE CULTE D'ARHIM

Armanth a plusieurs Bénis, mais le principal d'entre eux, c'est **Juznal Aarhim, qui fait l'objet d'un culte universellement respecté dans toute** la cité-État et même au-delà. Aarhim a des fêtes dédiées, des processions et des messes, ainsi qu'un petit temple au sein de l'université d'Armanth.

Homme pieux, navigateur, écrivain, historien, philosophe, géomètre et apothicaire, **Juznal Aarhim** est considéré comme un parangon du savoir qui a passé sa vie à enseigner, le plus souvent en refusant salaires et dons des puissants, car il souhaitait offrir son savoir au plus grand nombre et n'hésitait pas à donner des cours et des conférences ouvertes à même la rue, installés sur une vieille couverture. Il ne fut jamais, contrairement à certaines légendes, le premier Doyen de l'Aarhim'id, mais participa largement à sa naissance. Il est mort en 902. On lui attribue plusieurs miracles, dont ceux d'avoir appris à lire et écrire à des enfants des rues, des indigents et des sourds-muets en l'espace d'une seule nuit. Sa relique, la couverture qui lui tenait lieu de coussin pour donner ses cours, est conservée dans le petit temple de l'université.

Juznal Aarhim est le saint patron des universitaires et des professeurs, **respecté et reconnu dans ce rôle jusqu'en Hégémonie. C'est uniquement parce qu'il est armanthien et profondément lié à la cité qu'il n'a pas encore été élevé au rang d'Alogias par les Prophètes. Cependant, un ordre laïque militant a été créé en suivant les préceptes du Béni, que voici.**

L'ordre des Arimidis

Les Arimidis sont un ordre militant dont le siège est au sein de l'université Aarhim'id et qui se consacre à la tâche de rechercher, protéger, financer et soutenir les jeunes gens et les enfants présentant des dispositions d'apprentissage remarquables, afin de les encourager à mener jusqu'au bout des études supérieures, dans tous les domaines, y compris, bien sûr, des études religieuses. L'ordre a des succursales (que l'on nomme des conventions, des sortes de havres monastiques) dans tout l'Athémaïs, en général en relation directe avec d'autres grandes écoles, et possède ses propres rituels religieux et ses propres messes. On peut croiser souvent des membres laïques en train de faire la quête dans les rues et places les plus riches de la ville, pour financer leur ordre. Les Arimidis sont très bien vus par le pouvoir d'Armanth et par les plus progressistes des Maîtres-marchands et des aristocrates. On compte un total d'environ 500 Arimidis, dont un tiers vit à Armanth. Le chef de l'ordre, au titre de Premier Bailli de l'Ordre des Arimidis, est l'abbé laïc Mussad Berrada.

2- Le culte des Néréides

Importé de l'Étéocle, passé entre temps par les oracles de Terancha qui professent cette croyance avec persévérance, le culte des Néréides n'a pas de nom en soi, pas plus que d'écrits sacrés ou de dogmes. Il s'agit simplement d'une croyance informelle qui se transmet oralement et passe principalement par des femmes assurant le rôle d'oracle et chargées de tirer de la mer et des animaux qui la peuplent les signes permettant de prédire le destin. Ceci dit, à Armanth, il y a autant d'intercesseurs hommes que femmes à se charger de lire les souhaits et les prédictions qu'apportent les néréides à travers la course des vagues, des nuages, des bancs de poisson ou des caprices des narvas et autres grands animaux marins.

Les néréides sont les nymphes de la mer, un ensemble de divinité innombrables, qui vivent au fond des Mers de la Séparation et veillent sur les eaux. C'est elles qui décident des calmes plats et des tempêtes, qui choisissent qui mourra ou survivra à un naufrage et qui, parfois, tendent la main aux mortels ou acceptent de les prévenir des dangers prochains sur les océans et dans les cieux. On connaît le nom d'une centaine d'entre elles, mais il est dit qu'il y en a autant que les grains de sable d'une plage.

Les oracles des néréides n'ont pas un statut religieux permanent. La plupart travaillent, souvent dans des métiers en rapport direct avec la mer. Leur rôle est cependant d'importance. Ils bénissent les

enfants des marins et des pêcheurs, les coques des nouveaux bateaux et même parfois un canon, une amarre ou encore une simple rame ou même un petit boute, qui deviendront autant de fétiches porteurs de chance pour les marins. La bénédiction s'étend aussi à toute traversée ou campagne de pêche à venir ; bien des armanthiens refuseront de prendre la mer sans qu'un oracle des néréïdes n'ait consacré le navire prêt au départ aux déesses des mers. Enfin, on consulte les oracles avant de se lancer dans de grands voyages ou de grands projets et il faut souvent patienter avant d'avoir une réponse. Et bien entendu, tous ces services sont payants, même si la règle tacite est de donner simplement ce que l'on peut en fonction de ses moyens.

Il est à noter que le culte des néréïdes, en plus de pratiquer le sacrifice animal, pratique aussi le sacrifice d'esclaves, pour certaines bénédictions. C'est en passe de disparaître totalement et seuls de rares excentriques ou traditionnalistes forcenés sacrifieront une vie humaine, qui représente aussi une perte financière, pour s'assurer les faveurs des déesses des mers. Mais cela arrive encore, même si c'est fort rare.

Les oracles des néréïdes ne cachent pas leur fonction et l'Église a beau râler de temps en temps, elle tolère complètement ce culte, même si elle le surveille de près ; on n'est jamais trop prudent. Comme les officiants de ce culte ne lui font pas tellement concurrence, il n'y a presque jamais de problèmes. Même pas quand les oracles des néréïdes participent aux festivités de la ville, drapés de leurs atours cérémoniels et de leurs attributs culturels !

3- Les cultes saleifs

On le détaille plus tard dans la section consacrée à l'Athémaïs ; les cultes saleifs sont les cultes informels dédiés aux ancêtres, très important à Armanth. Ce culte a lui aussi des officiants, qui sont souvent des membres de l'Église athémaïs, mais ce n'est pas systématique. Les rites saleifs ont pour but d'éloigner les morts sans repos, les morrows, et s'assurer qu'ils ne viennent pas hanter les vivants. Pour cela, nombre de bénédictions et rituels sont pratiqués afin de s'assurer que les esprits des morts s'en retournent aux Etoiles et ne restent pas à errer sur Loss, où ils s'en prendraient forcément aux vivants, soit indirectement, par des malédictions et des implorations aux Moirès du Concile Divin, soit de manière directe, en devenant des fantômes, les morrows.

Les saleifaam, les officiants des rites de protection des morts, jouent un rôle important au sein des familles armanthiennes, puisque c'est vers eux que l'on va quand on souhaite apaiser, rassurer ou simplement honorer les ancêtres. Leur travail reste informel, une sorte de complément religieux à celui de l'Église, mais personne ne songerait à s'en passer. Ce sont eux qui se chargent, une fois les corps des morts incinérés, de participer à la récolte rituelle des os et des cendres, qui sont alors mis en urne. Celles-ci sont conservées dans chaque maison et, quand une famille bâtit une nouvelle demeure ou y emménage, l'urne est scellée dans les fondations ou les murs de la maison familiale. Leur contenu est parfois transvasé dans de grands cinéraires réunissant les restes de tous les défunts. Ce sont alors des objets symboliques très précieux, qui sont la cible de convoitises ardentes dans les guerres familiales et vendettas, pour s'en emparer et faire chanter la famille ciblée. Car perdre les urnes de ces ancêtres est un moyen radical de provoquer leur courroux.

À noter qu'il existe toute une petite congrégation, assez riche d'ailleurs, d'exorcistes des Saleifs, qui a, entre autres, pignon sur rue à Armanth et offre divers services de protection contre les morts en colère et les morrows, paraît-il avec une efficacité avérée qui justifie leurs tarifs indécents.

4- Le chamanisme

Malgré le statut de cette religion qui est pourchassé sans pitié par l'Église du Concile Divin, il s'avère qu'il y a bel et bien un chamanisme armanthien. On devrait plutôt dire Argasien, car il concerne surtout la région rurale de la basse Vallée de l'Argas ; les chamans, pour des raisons évidentes, ne sont guère enthousiastes à vivre dans des villes sous l'autorité de l'Église. Ceci dit, il y a bien des chamans à Armanth : ils se cachent derrière la structure du culte des Néréides, où ils apparaissent comme de simples officiants fournissant les services qu'offre cette religion importante pour les Armanthiens.

La couverture est efficace ; les chamans, qui ne sont qu'une poignée, tout au plus quatre ou cinq, vivent parmi la population de manière incognito et sont en relation avec la demi-douzaine de chamans à vivre parmi les villages agricoles et hameaux de pêcheurs de la basse Vallée. Très discrets, pratiquement personne n'est réellement au courant de leur existence ; tout au plus sait-on qu'il y a des rebouteux et des oracles capables de faire un peu plus que simplement bénir les enfants, les campagnes de pêche et les bateaux. Ces derniers sont connus pour savoir soigner, aider les paysans et les pêcheurs, donner des conseils sages et avisés et c'est tout. Bien sûr, cela reste des chamans, dont les pouvoirs sont bien réels et concrets. Mais ça, les armanthiens n'y prennent guère attention : après tout, pour

eux, tous les rites des oracles et officiants des Néréides, comme les services des rebouteux, font partie d'une réalité magique que seuls discutent les esprits les plus cartésiens.

A noter que ces chamans fournissent aussi, dans la mesure de leurs modestes moyens, une forme d'aide, cependant occasionnelle et réduite, pour les Chanteurs de Loss en fuite. Ils ne se dévoilent que rarement pour prêter main-forte et travaillent avec des intermédiaires plus ou moins douteux, pour aider à exfiltrer et faire disparaître les Chanteurs de Loss pourchassés. Ceci dit, ils ne doivent pas en sauver plus d'un par an, environ.

9- La vie quotidienne à Armanth

Armanth a de nombreux surnoms : la Cité des Maitres-marchands, la Ville aux Cent Mille Esclaves, la Cité Hérétique, la Cité des Vices, la Cité Libre, mais un des sobriquets qui la décrit le mieux, c'est celui de la Cité Qui Ne Dort Jamais.

Cette réputation, aussi mérité que tous ses autres surnoms, Armanth la doit à une réalité : si le couvre-feu, pour des raisons de prévention des incendies, est appliqué une heure environ après le crépuscule, à peu près personne ne le respecte et la ville reste éclairée par les lanternes au mellia, les faros, les lampes à huile de narva et les bougies jusque très tard dans la nuit. En fait, il n'y a qu'après minuit et jusqu'à l'aube qu'Armanth dort ; ce qui est très rare, par ailleurs dans les cités de Loss. En l'absence relatif d'éclairage moderne, peu couteux et efficace et eu égard aux dangers des incendies pour n'importe quelle structure urbaine, quand la nuit tombe, les gens ne tardent pas et arrêtent leurs activités pour aller se coucher jusqu'au lever du jour. On peut trouver alors quelques rares troquets et maisons de plaisirs variés, ainsi que quelques palais princiers à veiller tard à la nuit, mais cela reste les seules exceptions.

Mais, justement, pas à Armanth ; Armanth n'aime pas dormir et les armanthiens, riches ou pauvres, ne vont pas se laisser arrêter par quelque chose d'aussi trivial que l'obscurité. Si la plupart des commerces ferment boutique une fois la nuit tombée, les artisans continuent leur tâche après une pause bienvenue pour aller manger et boire auprès des rôtisseurs, boulangers et brasseurs de rue qui tiennent leur stand jusqu'à tard en soirée. Et quand les artisans décident à leur tour de s'arrêter, c'est souvent pour aller se détendre dans une taverne, discuter et jouer avec ses amis, peut-être profiter de combats de cages ou du plaisir fugitif des bras d'une houri. Bref, une bonne partie d'Armanth ne se décide à rentrer chez elle au soir qu'aux alentours de minuit.

Ceci n'est qu'un exemple parmi d'autres des coutumes et habitudes propres à Armanth. Nous allons en aborder plusieurs ci-dessous, pour brosser un aperçu de la vie quotidienne dans la Cité des Maitres-marchands.

1- Coutumes et traditions

Armanth étant fortement multiculturelle, on retrouve dans les habitudes de ses citoyens nombre de coutumes qu'on peut observer ailleurs, même si les coutumes athémaïses sont majoritaires. Il en va de même pour les grandes dates de festivités ; Armanth a ses propres et nombreuses fêtes, qui s'ajoutent à celles coutumières dans l'Athémaïs et dans les cultures conciliennes.

COUTUMES NOTOIRES

Unions & Mariages

À Armanth, les mariages ne sont pas affaire de religion. Le plus souvent, si on souhaite une bénédiction de l'union, on la demandera à un oracle des Néréïdes. Seules les familles les plus traditionnalistes et puissantes demanderont les services de l'Église. La cérémonie d'union et le vœu du mariage ont lieu dans un espace consacré face à la mer. Les époux sont isolés de leur futur conjoint pendant trois jours, avant le moment ultime de la cérémonie. L'épouse est voilée de telle manière qu'elle est presque aveugle pour la cérémonie, parfois pour toutes les festivités.

Tous les mariages sont fêtés publiquement, lors de festivités familiales qui regroupent toute la communauté locale. Personne ne vient les mains vides, aussi bien pour participer au banquet, qu'offrir au couple de quoi commencer son installation. Mais avant la cérémonie, chaque union a fait l'objet d'une âpre négociation entre les familles des deux parties et, pour les classes aisées d'un véritable acte notarié, dûment signé et enregistré. À noter que la polygamie, si elle existe occasionnellement, n'est pas reconnue par Armanth. Aussi bien l'Église que le culte des Néréïdes refuseront ce genre d'unions.

Salutations & politesses diverses

Les hommes se saluent par une poignée de main, plus ou moins virile. Les femmes s'inclinent ; la bise n'existe pas, sauf entre intimes. Les lossyans se servent peu de leur nom de famille, mais ce n'est pas rare à Armanth de se présenter en le donnant, en précisant ensuite « fils ou fille de » et pour les femmes « compagne de ». Les armanthiens retirent leurs armes (en tout cas les visibles) et se déchaussent quand ils entrent dans une maison, y compris dans une maison de fumerie et autre établissement de plaisirs de luxe. Les hommes entrent toujours en premier dans une maison, simplement pour être les premiers à s'exposer en cas de traquenard.

À noter que personne ou presque n'emploie les mots monsieur, madame, sir, etc... l'Athémaïs comporte cinq pronoms de ce type et une conjugaison pour les rangs sociaux, donc on emploiera un des trois pronoms pour marquer l'intimité ou la neutralité avec son interlocuteur ou pour signifier ses intentions amicales. Les deux autres sont, pour l'un réservés aux parents et supérieurs proches, pour l'autre aux éminences. Au final, les armanthiens tendent à employer les prénoms très souvent et ne se sentent pas gênés de tutoyer tout le monde, même des inconnus.

À table

Les armanthiens ne se servent pas de fourchettes, mais de leurs doigts, de cuillères et de baguettes (comme les baguettes asiatiques) ; ces dernières sont très répandues, des plus simples et jetables aux plus luxueuses, précieuses et laquées. On se met à table les mains lavées. Les esclaves ne mangent jamais avec leurs maîtres, sauf sur leur décision, et doivent alors le faire assis au sol, à leur pied. Les femmes mangent avec les hommes à la même table, mais doivent assurer le service, sauf si des serviteurs et des esclaves peuvent s'en charger.

Les armanthiens mangent fréquemment dans la rue, auprès de détaillants et de services de bouches très nombreux. Mais ces derniers ne fournissent pas les couverts, aussi, il vaut mieux avoir son assiette ou son bol et ses services.

Hospitalité

Les règles de l'hospitalité sont les mêmes qu'un peu partout, les seules coutumes notoires sont que l'invité doit honorer compagnes et filles de la maison d'un présent particulier en remerciement de l'hospitalité de la maisonnée. Ce dernier est souvent une corbeille de friandises ou des fleurs, mais peut être plus riche, comme un rouleau d'étoffe, des ustensiles de beauté ou d'hygiène. Dans l'Athémaïs, un invité peut disposer des esclaves de la maisonnée à son gré mais, en échange il doit laisser un présent au maître de maison pour chaque esclave utilisé à son profit, même si ce n'est qu'un symbolique andri de bronze.

Cadeaux

Quand deux armanthiens se lancent dans une tractation d'importance, qu'il s'agisse de commerce, de diplomatie ou autre, il est de coutume qu'ils commencent par s'échanger un cadeau, qui se doit d'être avant tout personnel. Nul besoin d'être très dépensier, mais le présent doit être intime à

celui qui l'offre. Un marin offrira une petite effigie sculptée de ses mains ou par sa famille proche, un génie offrira un croquis de valeur ou une estampe, un Maître-marchand pourra offrir un cheval provenant de son propre élevage, etc.

Tous les athémaïs mâles ont dans leur poche ou leur bourse un Fursa, une pièce de chance. En fait, presque tout le monde en a une, au final, mais c'est un cadeau offert à tout jeune homme à sa quatorzième année, parmi les signes de son passage à l'âge adulte. Un Fursa peut être de bois, de cuivre, de fer, même de pierre, et la lettre « F » en athémaïs y est gravée. Perdre sa pièce de chance est un très mauvais présage, voler celle d'autrui l'est tout autant ; aussi, un voleur à la tire superstitieux videra la bourse qu'il vient de dérober, pour la jeter avec le Fursa dedans, afin de ne pas s'attirer les foudres des Moiriès du Concile Divin.

Une dernière tradition, que l'on retrouve dans d'autres cultures, aussi bien dans le sud de l'Étéocle que chez les teranchens, par exemple, concerne le présent fait aux jeunes femmes de bonne famille, peu avant leur 13^{ème} ou 14^{ème} année : il s'agit d'un chien de garde, le plus souvent encore jeune, mais qui aura été dressée, ou le sera par la suite. Ce chien est destiné à devenir le compagnon intime et fidèle de la jeune femme et la protéger une fois devenue adulte. Il n'est donc jamais étonnant de voir une jeune fille de la bourgeoisie suivie de son fidèle –et parfois énorme– chien de garde. Il y a d'ailleurs de nombreux élevages à Armanth et dans ses environs.

FÊTES IMPORTANTES

Les fêtes familiales

Comme on l'a noté plus haut, concernant les cadeaux, les armanthiens commémorent avec force festivités et dépenses l'arrivée à l'âge adulte de leurs enfants, à leur 14^{ème} année. C'est ce jour-là que jeunes hommes et femmes se voient aussi offrir leurs premiers attributs d'adultes : leur Fursa, tout d'abord, mais aussi pour les garçons leur premier couteau personnel et pour les filles leur premier nécessaire de couture ou encore leur chien, bien qu'il soit offert assez souvent un ou deux ans plus tôt. Il est coutumier de faire ces fêtes en famille, mais aussi au sein des corporations et guildes ; les familles se réunissent alors et échangent des cadeaux destinés à ces jeunes gens, afin de leur fournir l'essentiel pour leur départ dans la vie adulte, y compris quelques dons en andris, bien sûr.

Il est à noter, au sujet des fêtes, que les armanthiens ne fêtent habituellement pas les anniversaires. La fête qui remplace cette date est celle de la Longue-Nuit (Voir : Le monde de Loss)

Les fêtes patronales

Les fêtes patronales concernent guildes et confréries qui fêtent l'Alogias ou le Béni qui leur sert de Saint Patron. Durant ces festivités, le corps de métier concerné ne travaille pas et va se distraire en festivités et défilés qui durent un jour ou deux. Au moins une fois par mois, une de ces fêtes concerne tout le monde, qui participe et chôme plus ou moins pendant ces festivités.

La Fête de Muhamat : Sous le patronage de Muhamat, un grand explorateur et capitaine de marine, Béni et saint patron des marins d'Armanth, qui, non content de sauver une dizaine de navire de commerce perdus ou échoués au mépris de sa propre vie, traça les routes et les dangers des côtes de tout l'est de l'Athémaïs, devenus des cartes presque légendaires, dont les copies sont répandues partout. C'est un festival naval avec feux d'artifice et parades de galères bariolées, qui se déroule sur trois jours, au début du printemps et se passe sur les canaux les plus larges de la ville, autour du quartier Ivori et dans le lagon. Les marins d'Armanth y festoient avec grand excès et sont particulièrement vexés quand ils ne peuvent y participer.

La fête Geccio ou du Loba : Geccio est un simple pêcheur qui, pendant un hiver de famine, quand Armanth n'était qu'un village, a guidé un navire de pêche pendant cent jours consécutifs, avec ses fils et ses amis, pour nourrir les habitants ; il revenait chaque matin rapporter sa prise et repartait sans se reposer. Il parvint à sauver son village, mais se tua à la tâche. C'est donc sa fête et celle du loba, qui est particulièrement prisé et très consommé à Armanth, une sorte de grosse bonite qu'on pêche en haute mer. La fête a lieu vers à la toute fin de l'hiver et dure deux jours de ripailles festives et arrosées, où on se régale de poisson cru et mariné. Des étals en proposent gratuitement pour tout le monde et l'Elegio est invité à recevoir le cadeau des pêcheurs : le plus gros loba qui aura pu être pêché juste avant la fête et qui est découpé et servi devant lui.

La Fête de Blanda : Blanda est une esclave devenue une Bénie, qui fut affranchie après une vie de servitude fidèle, dévouée et sans faille. Elle passa le reste de sa longue existence auprès des esclavagistes à améliorer et soulager le sort des esclaves avec patience, sagesse et compréhension. C'est la sainte-patronne des esclavagistes d'Armanth. Organisée conjointement par les hospices et les maitres-esclavagistes, la fête dure deux jours, au début de l'été, où nul mal ne peut être infligé aux

esclaves, où on leur laisse souvent ces deux jours comme « congés ». On leur offre des présents en remerciement de leurs services, ainsi que des soins gratuits dans les hospices. A l'occasion, une cinquantaine d'entre eux sont tirés au sort, au Celendiaterio, pour être affranchis s'ils le souhaitent. Les critères des esclaves qui sont choisis pour être tirés au sort sont assez secrets, mais ils sont choisis à partir de propositions des marchands, bourgeois, Église et autres aristocrates.

Les triomphes

Il y a deux fêtes principales de Triomphes à Armanth ; la Grande Armada et Jour du Serment.

Le premier, qui se déroule au début du dernier mois de l'été, commémore la plus grande bataille navale à laquelle ait participé Armanth et qui a signé la fin dramatique de la Croisade lancée par l'Hégémonie contre la cité. La fête dure deux jours, tout le long des quais et du port et c'est l'occasion de parades nautiques majestueuses en uniforme des marins de l'Elegio. Il est à noter qu'il arrive que des gens qui refusent de participer à ces défilés et ces fêtes soient harcelés ou ostracisés

Le second a lieu à l'équinoxe d'automne et la version armanthienne, qui diffère de celle de l'Athémaïs, célèbre la libération de la ville de son oppresseur, Samarkin, une date qui signe la création officielle d'Armanth comme cité-État. La ville est en liesse pendant une parade et une fiera qui s'achèvent à la nuit dans le Parathéon, avec un concert musical gratuit, des jeux du cirque et des discours. Les congés durent trois jours ; les amis, alliés, confréries et familles renouvellent leur serment, avec force déclamations, cadeaux et des monceaux d'alcool.

2- Nourriture et boisson

Pour plus d'information sur le sujet de la nourriture et des boissons pour les lossyans, nous vous invitons à consulter le supplément Les Archives Lossyannes, qui vous fournira tout un aperçu détaillé de ce qui se mange, se boit, se déguste et comment. Ici, nous allons seulement donner quelques détails typiquement armanthiens.

La cuisine Athémaïs est un mélange deux genres que l'on peut comparer, pour des références plus « terriennes » à la cuisine méditerranéenne du sud de l'Italie ou encore celle de la Croatie côtière pour la première et à la cuisine japonaise pour la seconde ; ça implique beaucoup d'aliments venus de la mer, pas mal de volaille et finalement assez peu de viande de mammaliens, même si le mora est

apprécié. Les deux références sont pratiquement égales, aussi bien dans les préparations riches en légumes et fruits frais, plats marinés et grillades diverses, que dans les recettes de poisson cru, de sauces et d'accompagnements. Même la manière de présenter les plats est étudiée pour être mangée avec les doigts ou les baguettes. Le pain y est cependant un aliment essentiel, autant que le til bouilli, qui remplace le riz dans les préparations ; ce dernier n'est pas si courant, c'est plutôt un truc qu'on trouve dans les Cités-Unies ou en Hemlaris.

Ceci dit, une des autres bases alimentaires, c'est le gruau, autrement dit la bouillie de céréales cuits à l'eau, même à Armanth. Bon, alors, ce n'est pas ragoutant, ce n'est pas le meilleur des repas énergétiques, mais c'est tout simplement le plat le moins cher qui soit et les plus pauvres sont déjà bien content de pouvoir se le payer. Et avec quelques légumes à côté et un peu de protéines animales, le plat fait l'affaire pour nourrir son homme.

QUELQUES PLATS TYPIQUES

Le peschemard : plat national d'Armanth, il s'agit simplement d'un vaste plat de fruits de mer, crustacés grillés et tranches de loba cru et mariné — le peschemari — servi avec des tomates et concombres crus, des qasits bouillis et une sauce d'ail et d'oignon pimentée. Ce plat a autant de variantes que de quartiers et de taverne, mais diffère surtout par le luxe du service et de la présentation. Sur le fond, il reste inchangé ; c'est un plat de fête.

Les piasceris : il s'agit d'un bol de gruau ou de riz assaisonné au gari (voir ci-dessous) sur lequel on pose un assortiment de fines tranches de poissons, fruits de mer et autres crustacés crus ou marinés. Il en existe des tas de variantes, accompagné d'algue, proposé avec le gruau en accompagnement à part, voire remplacé par une salade, etc. C'est un met délicat et considéré comme un plat de luxe, car la découpe du poisson demande un savoir-faire conséquent.

Le gruau rouge : le plat du pauvre, souvent en train de mijoter dans la marmite d'une taverne. C'est une épaisse soupe de til bouilli, accompagnée de tomate séchée, de piments doux et de têtes de poisson concassées puis cuites jusqu'à ce que le cartilage se dissolve. On peut laisser le plat à feu doux des jours durant, il tient au corps, est parfumé et se mange souvent du fromage fort.

Le moretta (on mora farci) : autre plat athémaïs festif, il s'agit de désosser un mora de lait, puis de le farcir de sa chair et de ses abats qui ont été préparés avec nombre d'aromates et d'épices, principalement de l'ail et des oignons doux, mais aussi nombre d'herbes. On recoud le tout et on le rôtit au feu de bois. Il se mange ensuite en se découpant en tranches fines. Il y a beaucoup de recettes, dont certaines où on fait une farce mélangée à de la chair de canards ou d'esqiri. Il est possible de le conserver assez longtemps, mais le plus souvent on le mange frais, pendant les fêtes.

Le Gari : nul ne sait qui a eu l'idée de cette sauce au départ, mais elle est unique à Armanth. Il s'agit d'un condiment préparé à base de têtes et viscères de poisson, carapaces de crustacées et fruits de mers, broyés, laissé à macérer durant dans des mois dans une saumure, puis épicé d'ail et mise en bouteille. La sauce entre dans la préparation de nombreux plats et accompagne tous les repas. Les armanthiens et les habitants de la région adorent cela ; pour tous les autres, ce truc pue le poisson pourri.

3- Hygiène

On aborde rapidement ce sujet car il est d'une certaine importance. L'eau d'Armanth ne provient pas de son fleuve ; on emploie celle-ci uniquement dans des cadres industriels, même pas pour laver le linge, sauf pour les plus pauvres. Armanth dispose de deux aqueducs reliés à un réseau de canaux courant le long des artères principales et qui approvisionne la ville en eau propre et potable, ou du moins raisonnablement. Par prudence, les armanthiens évitent de boire de l'eau, sauf sous forme de thé ou pour couper le vin ; la seule exception concerne l'eau des puits tirée de la colline du Palais de l'Elegio et des contreforts de l'Alba Rupes. Ceci dit, il n'y a pas de notion d'eau courante au robinet ; seuls les maisons les plus riches se permettent des excentricités comme des canalisations privées apportant l'eau dans des bassins dans les demeures.

Les aqueducs ont surtout pour fonction d'alimenter les bains publics et privés, les fontaines et les lavoirs. Il y a beaucoup de bains publics ; en profiter coûte une somme modeste, qui augmente seulement en fonction des services souhaités. Les services les plus luxueux viennent des bains privés, qui sont littéralement des sortes de clubs privés où les hommes (et les femmes) puissants viennent se délasser, discuter et négocier dans un confort inégalé. Les fontaines sont disséminées sur les places et aux carrefours les plus importants et permettent de venir y remplir ses réserves pour tout un chacun,

gratuitement. Il en va de même pour les lavoirs, mais on distingue les lavoirs publics des lavoirs privés ; ces derniers appartiennent aux corporations de blanchisseuses qui travaillent pour la haute société de la ville et leur accès est interdit à tout autre que ces corps de métier et aux esclaves domestiques ont eux aussi accès à ces lavoirs privés. À noter que le métier de porteur d'eau, qui font la navette entre les fontaines et les réservoirs privés pour les remplir, est très répandu, mais dispute notoirement cette activité avec les esclaves domestiques dont c'est souvent une des tâches primordiales.

Les armanthiens aiment se baigner et se laver, et ils sont assez nombreux à savoir nager. Cependant, seuls des fous se baignent dans le fleuve ou la lagune. Pour cela, il vaut mieux quitter la ville et ses eaux polluées. Et, oui, les armanthiens vont prendre des bains de mer de temps en temps, même si ce n'est pas non plus très répandu. Pour se délasser, il y a les bassins des bains publics et privés et, pour les plus riches, les piscines privées de leur domaine. À noter que les autorités sanitaires de la ville, Église en tête, encouragent les gens à une bonne hygiène corporelle ; les physiciens ont vite fait le rapprochement entre saleté et épidémies et ce genre de risques est un danger trop grand, dans une ville aux été parfois caniculaires, pour être ignoré.

4- Loisirs

Il faut bien s'amuser, et les armanthiens ne passent pas leur temps à bosser d'autant que les loisirs fournissent eux aussi un fort potentiel de travail et emploient beaucoup de monde.

LES SPECTACLES DE RUE

Les saltimbanques, théâtre de rue, musiciens et troubadours, prestidigitateurs et dresseurs animaliers sont légions, comme les attrape-nigauds tenant des stands de jeux d'argents à même la rue. Ces activités ne sont pas véritablement organisées : la moitié de ces monteurs de spectacle appartiennent peu ou prou à des bandes criminelles sous le contrôle de la Cour des Ombres. Et si les gardes le savent, de toute manière, il s'agit d'une tolérance admise partout. Comme les armanthiens vouent un respect notoire aux artistes, on ne leur cherche pas trop de noises et ils sont assez bien accueillis. On trouve de ces spectacles à tous les coins de rue et, en général, là où il y en a un, il est de bon aloi de faire attention à sa bourse et ses bijoux : les pickpockets sont souvent de la partie, quand ce ne sont pas des kidnappeurs en recherche de proie à rançonner, ou revendre aux esclavagistes.

LES COMBATS D'ARÈNE

Il y a un colisée à Armanth, le Parathéon et plusieurs petites arènes et amphithéâtres, qui servent aussi bien au théâtre, à la musique et à l'opéra, qu'aux spectacles de combat. Il y a facilement une à deux représentations de combat par semaine. Les spectacles de combat se font toujours à la lumière du jour, l'après-midi. Les gladiateurs sont en général des esclaves entraînés par des dresseurs et maîtres d'armes de grandes maisons marchandes, ou aristocratiques, et même appartenant à quelques compagnies mercenaires. Les combats sont codifiés pour éviter de perdre trop de gladiateurs, mais tout dépend des caprices des organisateurs et du prix qu'ils sont prêts à y mettre pour un bain de sang et réjouir le public. Cependant, les lossyans n'aimant pas les morts gratuites, les gladiateurs sont rarement envoyés à la boucherie. Comme précisé ci-dessus, les combattants ne sont pas toujours asservis : certains duels sont organisés entre hommes libres, lors de spectacles martiaux ; les compagnies mercenaires en sont souvent les organisateurs et participants.

À noter qu'il n'y a pratiquement jamais d'exécutions de criminels et autres martyrs dans les arènes, pas plus que de massacre d'esclaves désarmés.

Il y a quatre types de spectacles : les duels (jusqu'à 10 en même temps), les affrontements de masse (jusqu'à 140 gladiateurs en deux groupes), les combats de cage, qui se font souvent en taverne, et les hommes contre les bêtes, où on privilégie les animaux puissants mais qui peuvent être abattus aisément au fusil en cas de problème. Il n'y a pratiquement jamais de combat contre des Draekyas, même si c'est parfois organisé. Même enchaîné, un Draekya peut tuer vingt hommes armés en quelques instants et il peut briser ses entraves, mettant alors le public en grand danger. C'est déjà arrivé, dramatiquement ; un Draekya en furie, lâché dans une foule, commettra un massacre.

LES CONCOURS DE HAUT-ART

L'esclavage n'est pas appelé Haut-Art que par tradition, mais aussi pour la qualité de ses résultats artistiques et techniques ; et pour les Armanthiens, c'est bel et bien un art, qu'ils respectent grandement et dont ils aiment faire démonstration. Aussi cynique que cela puisse être considéré, les esclaves dressées et entraînées sont présentées comme des chef-d'œuvre dont les maîtres-esclavagistes aiment à faire étal de leur docilité et de leurs talents à la danse, au chant, à la séduction et à l'obéissance

aveugle au cours de spectacles particulièrement colorés et luxueux, suivi parfois de ventes aux enchères des esclaves présentées.

Certains de ces concours sont publiques et donnés dans des amphithéâtres et ils sont primés, un peu comme on offre des prix à des chevaux ou chiens d'exposition. C'est fait tout à fait similaire et ces spectacles sont très prisés, certaines esclaves devenant de véritables vedettes dont la valeur devient exorbitante au fur à mesure des prix qu'elles gagnent pour leur propriétaire. Bien sûr, cela permet à des maisonnées de Maître-esclavagistes de profiter de la gloire gagnée ainsi pour vendre leurs produits d'autant plus chers. À noter que ces spectacles sont, cependant, rarement gratuits et que les prix pour y assister peuvent être assez élevés.

LE THÉÂTRE ET L'OPÉRA

Le théâtre et l'opéra sont des loisirs prisés, à Armanth. Le théâtre se fait dans des salles plus ou moins adapté, à même les rues parfois, mais aussi dans des amphithéâtres pour des spectacles aux moyens luxueux et pour une riche clientèle. Il en est de même pour l'opéra : les lossyans aiment chanter, le chant et la musique en tant que représentations artistique sont très couru. Dans les deux cas, les styles et les spectacles sont assez éclectiques, n'obéissant pas à des règles de mise en scène strictes.

Si des esclaves participent à ces spectacles comme figurants et pour les phases de danse, ce sont avant tout des professionnels qui jouent sur scène. Les meilleurs acteurs, metteurs en scène et chanteurs et même quelques compositeurs et musiciens sont de vrais vedettes, courtisées par les mécènes les plus riches pour organiser des spectacles à leur bénéfice. À noter que certaines représentations publiques payés par de grands mécènes sont gratuites et se font souvent le soir, certains spectacles pouvant durer 3 ou 4 heures avec buffets, fumoirs, vendeurs ambulants et entractes de cirque, de Haut-Art, de montreurs d'animaux, etc...

LES TAVERNES

Là où les armantiens se détendent le plus, avec les spectacles de rue et d'arènes, ce sont les tavernes. Avant tout, on y va pour boire, discuter, jouer aux dés et aux cartes, éventuellement conclure des affaires et rentrer chez soi après le couvre-feu. On distingue différents types de tavernes :

Les bouis-bouis sont les plus courantes, ce sont toutes les tavernes à mauvaise bière, alcools pas toujours de qualité et menus de ratas et de soupe dont il vaut mieux ignorer la composition. Ce sont des lieux enfumés où l'on boit, rit, joue et parfois prends de mauvais coups. On les trouve près des ports, dans les bas-quartiers et s'égrainant le long des rues des ateliers. Souvent, on vient y manger à l'abri la nourriture qu'on a acheté aux étals dehors. Il y a rarement de quoi dormir dans les bouis-bouis, et dans ces cas-là, au mieux, ce sont des tas de paille et des bancs dans la salle commune.

Les brasseries ne diffèrent pas tant que cela des bouis-bouis, mais les tenanciers tirent leur propre bière, proposent du vin, différents alcools maison et la nourriture y est plus variée et de qualité. Elles sont aussi plus spacieuses et ont des alcôves discrètes. Il est fréquent d'y voir des spectacles divers ou d'y trouver des cages de combat où des combattants volontaires s'affrontent, avec des paris et des mises diverses. La faune qui fréquente ces lieux diffèrent selon le niveau social où elles s'installent, certaines sont très mal famées, d'autres très embourgeoisées. Certaines brasseries fournissent de bons services d'hôtellerie.

Les torrefetis sont les tavernes à kumat, mais aussi à thé : d'un standing nettement supérieur aux deux autres, on ne les trouve que dans les quartiers les plus riches et en vue. On y boit donc plutôt des boissons chaudes que de l'alcool, qu'on trouvera malgré tout, il y a souvent un cuisinier et un aide attiré qui offre une cuisine de qualité, ainsi que du personnel de service. Vu le luxe général de ces cafés, des esclaves sont là pour le service et le confort des clients. C'est le type de taverne préféré des penseurs, intellectuels, politiciens, mais aussi étudiants et universitaires, qui viennent y prendre leur dose de caféine en refaisant le monde. Les torrefetis ne fournissent presque jamais de services de chambre.

Les salons de fumerie sont très peu nombreux, et leur nom est un peu trompeur, car souvent, ce sont des tavernes de grand luxe accolées à des maisons closes ou (rarement) des Jardins des Esclaves. Là, le luxe règne, et comprends les meilleurs kumats et thés, les meilleurs alcools, les drogues les plus exotiques, les services les plus variés, des bains aux massages en passant par les chambres d'hôte luxueuses, et bien entendu, les services sexuels, y compris dans certains salons discrets, les accès aux loisirs érotiques les plus exotique. Toujours protégés par des gardes mercenaires, toujours très discrets avec leur clientèle, ces salons de fumerie permettent toutes les fantaisies, sont un havre pour pas mal d'homosexuels et transgenres et sont souvent tenus par la Guilde des Courtisans.

LES JEUX DE SOCIÉTÉ

Quelques mots sur les jeux de société que l'on trouve à Armanth, qui finalement sont plutôt répandus partout. Les plus courants sont les jeux de dés et les jeux de carte. En général, il s'agit de jeux de hasard ou de bluff plus ou moins élaborés qui n'ont d'intérêt que parce qu'on y mise de l'argent. On trouvera souvent le Jhaemo, un jeu de carte qui rappellerait la belote et donne la part belle aux mises et au bluff, et les Part-points, un jeu de dés un peu étrange qui fonctionne sur le pari d'atteindre au plus proche un nombre donné sans le dépasser, avec deux paires de dés. Les Part-points comptent un nombre incroyable de variantes compliquées. On joue beaucoup aussi aux billes. Et ce n'est pas que pour les enfants ; ici, le jeu de billes se fait en misant, c'est la principale différence. Les armanthiens apprécient aussi un jeu de joutes orales complexe, qui consiste à improviser un chant à boire en faisant la critique, en rimes et de préférence drôle, d'une personne qu'on défie de répondre et de faire de même. On ne s'étonne donc pas d'entendre « chanter » dans des tavernes.

Les jeux plus élaborés et qu'on pratique plutôt dans des cadres feutrés ou privés sont la marelle, le Katawa (un jeu Frangien de pari qui ressemble au backgammon, et emploie un boulier et des cartes) et le Metérettron, qui ne peut se décrire autrement que comme le croisement complexe entre un jeu d'échecs et un jeu d'abalone. Ses règles complexes, son damier onéreux et ses stratégies à plusieurs niveaux en font un jeu réservé à des élites. Une partie de Metérettron dure souvent plusieurs heures.

LES LOISIRS SEXUELS

L'accès aux services sexuels, surtout à Armanth n'est pas réservé qu'aux hommes, même s'ils sont de loin la plus grande clientèle. Il y a des lieux et des services pour les femmes libres et, si c'est très discret, ils sont tout à fait admis. Le second point est que les loisirs sexuels ne sont pas l'apanage des maisons de Houris et autres Jardins d'Esclaves. Il y a une forte prostitution, même si elle n'est pas forcément bien vue et les Courtisans tiennent leurs salons de fumerie tout à fait publiquement.

Dans l'ordre du luxe, le plus bas de cette échelle, ce sont les prostitués des rues : ce sont des membres de toute la plus basse classe sociale d'Armanth et on y trouve même des hommes, qui vendent la seule chose qu'il leur reste à vendre, à même la rue : leur corps. Autant dire que c'est une activité dégradante, qui paye fort mal, qui est très risquée, qui se finit souvent dramatiquement. En plus, c'est officiellement interdit dans Armanth.

Viennent ensuite les Maisons de Houris qui sont, en gros, des maisons de passe de bas étage, où des esclaves enchainées dans des alcôves lugubres sont contraintes à faire de l'abattage pour des clients peu regardants. Ces maisons de passe appartiennent à des tenanciers en relations avec des esclavagistes, mais les esclaves qui y finissent font partie des celles vivant le pire sort qu'on puisse connaître de l'asservissement. Souvent ces Maisons de Houris sont accolées à des maisons de bains publiques.

Viennent ensuite les Jardins des Esclaves, où un homme disposant d'un pécule suffisant, car ce n'est pas donné, peut profiter d'une journée ou d'une soirée dans un cadre luxueux avec des Esclaves des Plaisirs éduquées, tout à sa disposition, entouré de quelques autres clients. Il peut discuter avec les filles du jardin, profiter des bains privés, se faire masser et, bien sûr, en user sexuellement. Le niveau de qualité diffère selon le luxe et les tarifs, certains sont juste de meilleur qualité que des Maisons de Houris, d'autres sont de véritables temples de la sexualité la plus luxueuse et débridée. Il y a quelques Jardins des Esclaves ouverts aux femmes, avec des esclaves mâles et femelles. Si ces derniers sont discrets, cela ne choque pas vraiment les armanthiens.

Enfin, restent les Salons de Fumerie des Courtisans, que nous avons évoqués plus haut. Les Courtisans forment une corporation tout à fait officielle, qui est caractérisée par le fait qu'elle n'emploie jamais d'esclaves pour les services sexuels, mais des personnes libres membres de la corporation, formées aux arcanes de la séduction, de l'étiquette de cours, de la discussion, de la musique et d'autres formes d'arts. Les Courtisans ont pour rôle d'être des artistes du divertissement et des personnes de compagnie. Le sexe fait partie des services qu'ils offrent mais ce n'est pas l'essentiel, bien que ce soit le plus recherché ; non pour sa qualité, mais surtout parce que les Salons de Fumeries permettent des fantaisies impossibles ailleurs.

10- Parias & pègre à Armanth

Il n'y a pas que la Cour des Ombres à être à la tête de la criminalité dans Armanth et sa région et nous allons aborder un peu tout ce qui concerne la pègre dans la cité des Maitres-marchands, mais aussi dans la basse Vallée de l'Argas, sans oublier de parler des parias de la région, aussi bien bannis réunis en bandes que tribus côtières et montagnardes hostile à la civilisation athémaïs et aux vertus conciliennes.

1- La criminalité armanthienne

La Cour des Ombres a la mainmise sur tous les grands domaines de la criminalité d'Armanth, mais cela ne veut pas dire que, d'une part, elle contrôle toute la pègre et d'autre part, qu'elle est responsable de tous les crimes et trafics de la ville. Et pour cause, car, si on totalise toutes les personnes vivant d'activités peu ou prou criminelles dans Armanth, on atteint aisément plus de 15% de la population.

Ceci dit, là non plus, malgré ce chiffre impressionnant de pas loin de 180 000 hors-la-loi potentiels, la plupart se contente de petits larcins et de trafics divers et la grande majorité vitote dans une indigence plus ou moins constante. Seule une toute petite partie de cette population, peut-être moins du dixième, va réellement commettre des crimes violents, que ce soit enlèvement, coups et blessures, meurtres ou casses divers ou prendre des risques dans des trafics risqués, comme les drogues, que les lossyans nomment des « épices », ou encore trafic illégal d'esclaves, de produits frelatés ou encore d'enfants.

La Cour des Ombres est décrite plus loin dans cet ouvrage, donc non n'allons pas ici nous attarder : il faut juste savoir que la Cour des Ombres, si elle contrôle les activités criminelles et qu'il vaut mieux ne pas marcher sur ses plates-bandes, n'a pas la mainmise sur l'ensemble des malfrats de la ville ; on peut plus ou moins estimer ses effectifs complets à environ 25 000 personnes en comptant ses collaborateurs occasionnels. De plus, la Cour des Ombres a ses propres règles et son sens de l'Honneur ; il y a des choses qu'elle ne touche pas et elle punit sévèrement qui de son organisation s'y oserait. On peut citer, entre autres, le trafic d'enfants, les crimes sur un membre de l'Église, la violence sur des femmes et l'assassinat sur commande.

TRAFICS & CONTREBANDE

Au fait, hormis les épices (les drogues), on trafique quoi à Armanth ? Là, c'est assez simple : tout ce qui est taxé est forcément le sujet d'une contrebande et plus la taxe est élevée, plus cette contrebande est importante et organisée. Un bon exemple en est le sel. Indispensable à tout le monde, pas loin d'un cinquième de la production d'Armanth est sa région fait l'objet d'une contrebande pour éviter les taxes que la ville impose sur le commerce de ce produit. Au passage, cette contrebande permet aussi de trafiquer un sel de qualité moindre sans être embêté par les services des contrôleurs publics ; bref, tout le monde en profite. Et cet exemple s'applique à tous les produits taxés, donc aussi au marché des esclaves illégaux, c'est-à-dire ceux qui sont vendus et échangés sans documents administratifs en règle ou falsifiés, sans oublier le vin, la soie, le tabac, les épices et tout le marché d'exportation des produits de luxe manufacturés, comme la draperie et la manufacture de métaux.

L'autre forme de trafic concerne la contrefaçon, c'est-à-dire la vente de produits dont la qualité réelle n'est pas celle prétendue ou déclarée. L'argent est un bon exemple de trafic de contrefaçon : les lingots et barres d'argent sont fondus avec un degré élevé d'étain, de cuivre ou même de zinc et de plomb. Puis falsifiés pour passer pour des vraies barres certifiées et revendus aux artisans et orfèvres au prix de l'argent pur, à moins qu'ils ne soient complices et fasse des objets de qualité moindre, mais revendus au prix de la haute qualité. On peut aussi bien trafiquer de la farine, coupée de son, de sciure ou encore de craie. Ces contrefaçons, qui ont parfois des effets dramatiques sur l'économie, le social et la santé sont particulièrement poursuivies et il vaut mieux ne pas se faire prendre à jouer à ce jeu.

Encart : les épices :

En gros, les drogues diverses et variées sont soumises à certaines restrictions, plus ou moins respectées mais leur libre-circulation est fortement désapprouvée par l'Église. Si le tabac mélangé de feuilles de chanvre est considéré comme un produit de consommation comme un autre, la résine de chanvre, qu'on nomme à Armanth le nizar (oui, c'est du cannabis concentré) est mal vue. En fait, l'Église en interdit la consommation et Armanth en interdit la vente. Dans les faits, on peut en trouver partout et la seule différence avec le tabac, c'est que le nizar n'a pas pignon sur rue dans les boutiques. Mais il y a plus puissant et plus risqué, aussi bien dans les effets que dans les risques judiciaires : le chiasa (du LSD) est illégal, même s'il est facile à trouver. Mais c'est une drogue qui, en cas d'abus ou

de mauvais effet, peut créer des drames terribles. On peut aussi parler du shando (de l'opium à fumer) qui est strictement interdit à Armanth, mais se trafique dans les maisons de fumerie illégales et fait pas mal de dégâts par ses capacités addictives. Il y a enfin une drogue de la Vallée de l'Argas, qui viendrait de l'Archipel San'eshe, le sisyfra (une très puissant anphétamine) qui exige des talents de traitement chimique assez conséquents et a des effets redoutables et violents sur ses consommateurs. Sa variante concentrée, nommée l'essence de mort, est une drogue qu'emploient tueurs et mercenaires pour amplifier leur fureur et leurs capacités physiques. La Cour des Ombres trafique le chiasa et le nizar sans se gêner ; elle ferme les yeux sur le shando et prends sa part sur les trafics mais par contre, elle interdit formellement le trafic du sisyfra par ses membres et chasse à vue qui oserait trafiquer de l'essence de mort.

LES RISQUES DE CRIMINALITÉ

Quelles sont les chances, alors qu'une personne se fasse, par exemple, détrousser, à Armanth ? Elles sont plutôt élevées pour tout ce qui concerne les vols à la tire ou à l'arrachée : il vaut mieux être prudent si on porte sa bourse à la ceinture sur un marché. Et il vaut mieux être escorté si on ne veut pas se faire arracher son mantel d'étoffe brodée par un petit voyou agile et preste. C'est vraiment courant, alors si vous avez envie de faire courir vos joueurs, n'hésitez pas : les pickpockets sont doués, mais il est souvent plus facile d'arracher une bourse que de la voler sans que sa cible s'en aperçoive. Les voleurs sont organisés, celui qui vole est couvert par des complices qui vont courir, bousculer, créer une diversion et s'éparpiller dans les ruelles qu'ils connaissent bien. De quoi occuper efficacement un groupe de PJ en train de faire leur marché.

Pour les crimes plus violents ou dangereux, il s'avère que, sauf à la rigueur concernant les vols à main armées dans des coins de rue le soir, ils sont beaucoup plus rares. Armanth n'a finalement pas mal de gardes et de vigiles qui tuent et discutent seulement après : le malfrat qui se fait rattraper a peu de chances de voir un tribunal. Les crimes et trafics les plus criminels et dangereux sont finalement assez peu visibles du quidam moyen. Ce dernier ne risquera en général pas sa vie autrement que dans des bagarres de rue et des règlements de compte. Cela le veut pas dire que la mortalité criminelle n'est pas élevée : on ne va pas donner des chiffres qui seraient peu représentatif, mais la mort violente reste assez courante à Armanth ; simplement, la criminalité organisée n'est pas la cause principale des morts violentes. Avant tout, il s'agit des meurtres plus ou moins accidentels, meurtres familiaux et mort en émeute ou en bagarre. Le crime organisé n'y arrive qu'en quatrième position.

2- La criminalité dans la basse vallée

Les petites villes autour d'Armanth n'ont pas de réelle Cour des Ombres qui puisse se comparer aux grandes cités-État, dans le sens où la criminalité et les trafics y sont nettement moins organisés et où lesdites Cours, même en se prétendant l'être, ne comptent guère en général plus de quelques dizaines de membres. Elles sont d'ailleurs souvent plus ou moins assujetties au Prince de la Cour des Ombres d'Armanth et qui ne veut pas reconnaître l'autorité de ce dernier court rapidement aux ennuis mortels. On y retrouve cependant à peu près les mêmes activités et un taux de criminalité assez similaire, peut-être moins fréquent et moins structuré.

Dans les zones rurales, la petite criminalité est plutôt occasionnelle. Ce qu'on va retrouver le plus, c'est la production et le trafic d'épices et les petites magouilles. Sur les routes, par contre, c'est le domaine des bandits de grand chemin et des pillards. Parfois organisés en véritables petits clans disposant de leur propre camp fortifié, dans des ruines ou d'anciennes fermes, ils se disputent des territoires où ils choisissent avec soin qui piller et qui rançonner. Ces groupes sont réellement dangereux même si, avant tout, ils cherchent à faire peur pour éviter d'avoir à tuer et, donc, prendre des risques. Les milices et gardes rurales des princes de la région ont beaucoup de mal à assurer la sécurité des routes et des chemins : dès qu'on s'éloigne d'une journée d'une zone urbaine, le risque d'une mauvaise rencontre de ce genre n'a rien de négligeable, même si on peut toujours négocier avec des bandits de grand chemin afin de s'en tirer à – relatif – bon compte.

Quant aux bandes de pillards et de chasseur d'esclaves, elles sont peu nombreuses mais nettement plus dangereuses, puisqu'elles visent à s'emparer de tout ce qui peut être une richesse et s'attaquent aux communautés rurales et aux campements isolés, avant de disparaître et aller revendre leur butin plus loin. Ces bandes armées n'ont aucun honneur, aucuns scrupules et n'hésitent pas à tuer et semer la terreur pour arriver à leurs fins. Il est difficile de les arrêter et cela demande en général des hommes en armes audacieux et expérimentés, ce qui coûte cher.

3- Les parias

Il n'y a pas que les chamans et les Chanteurs de Loss, ou encore les terriens perdus, à être des parias. En fait, tous sont des cas assez uniques : ils sont parias aux principes des lois conciliennes et

n'y ont aucune place mais ils sont si rares que le cas qui les concerne n'est que rarement pris en compte. Ils sont plus des légendes, des sujets de récits, de curiosité et de peur, que des cas sociaux avérés.

Ce n'est par contre pas le cas des reclus, comme les esclaves en fuite et, principalement, les exilés et les bannis. Punis par la justice ou par l'opprobre publique, ces parias sont connus et identifiés : condamnés à vivre en dehors de la société, soit par leur propre famille, leurs voisins ou par la loi, souvent pour un crime assez grave pour justifier leur peine, ils savent qu'ils n'ont que peu d'espoir de recevoir d'aide de la communauté, quand ils ne sont pas chassés à vue dès qu'ils approchent du premier village venu. Quant aux esclaves en fuite, si jamais ils venaient à être reconnus pour ce qu'ils sont, eux aussi seraient chassés, soit pour l'exemple, soit pour la prime ou la simple valeur financière qu'ils représentent.

Aussi, ils s'organisent de leur mieux. Avec la complicité généreuse ou intéressée de voisins, de la famille, de membres compatissants de l'Église ou encore de rebouteux et ermites divers, ils vivent en marge, dans des petits hameaux très bien cachés, plus ou moins auto-suffisants. Forcément, ils sont une proie idéale pour les pillards et les chasseurs d'esclave, aussi, ils sont très méfiants et hostiles dès qu'on s'approche de leur refuge ou qu'on se mêle de leurs affaires.

Bien entendu, parmi ces gens, il y a des terriens perdus, des Chanteurs de Loss, parfois même des chamans, qui fréquentent et aident ces parias. Aussi, même si les parias sont avant tout de pauvres hères bien peu soutenus, vivant une vie misérable et risquée, ils n'en sont pas moins parfois réellement dangereux et, tant qu'ils ne menacent pas la sécurité publique, les milices évitent de s'y frotter.

4- Les tribus « barbares »

Parmi les parias se trouvent les communautés humaines tribales qui ignorent plus ou moins volontairement la civilisation concilienne et n'ont guère envie d'en savoir quoi que ce soit. Et, bien entendu, il y en a dans la Vallée de l'Argas, vivant reclus dans les montagnes, au plus profond des forêts ou encore dans les criques isolées des côtes les plus arides et inaccessibles.

Barbares, ils ne le sont en général pas tant que cela : ces tribus, qui font rarement plus de cent cinquante individus dans la vallée de l'Argas, commercent et échangent occasionnellement avec les autres lossyans. Ces individus connaissent leurs voisins plus civilisés, n'ignorent rien des bases du monde de loss, savent souvent parler l'athémaïs et se débrouillent fort bien dans les connaissances

techniques et les sciences rudimentaires, souvent mieux qu'un ouvrier urbain, sans compter que leur capacité à survivre à la nature sauvage de loss est hors-norme. Mais si on les traite de barbare, ce n'est pas juste à cause de leur apparence et de leur mode de vie tribal et un peu « primitif : ils font montre d'une grande méfiance quant à ceux avec qui ils veulent bien négocier et sont d'une prudence paranoïaque et agressive avec tout ce qui pour eux leur paraît étranger, c'est-à-dire tout le monde, et qui entrerait sur leur territoire, c'est-à-dire n'importe qui. Et puis, quand ils passent une mauvaise saison, ils vont piller dans les fermes et villages ce qui est nécessaire à leur propre survie et, en général, font cela avec talent, efficacité et cruauté.

Ceci dit, des tribus barbares, il n'y en a que peu : les lossyans les chassent, aussi bien pour se débarrasser d'un problème de voisinage dangereux, que pour les asservir. Il arrive parfois, que ce soit pour s'emparer de leurs territoires, mais c'est plus rare ; il y a bien encore assez de terrain non colonisé pour que cette avidité ne soit pas la justification principale. Aussi ces tribus, soumises à une pression démographique qui s'intensifie et un voisinage dangereux, s'enfoncent toujours plus loin dans les régions les plus sauvages et isolées, mettant en péril leur propre pérennité. Mais cela, les lossyans s'en fichent pas mal ; il n'y a personne pour défendre la cause de ces tribus barbares... sauf à la rigueur pour expliquer qu'il faut aller les civiliser.