

## Un peu d'histoire

Capistoliane est une grande cité maritime, bâtie sur le delta du Pangloust. La ville est répartie sur une série d'îles de plus ou moins grande taille, reliées entre elles par des passerelles et de multiples ponts. La population est très nombreuse. En moyenne, la ville compte quelques cinquante mille âmes.

Il existe huit îles principales plus quelques îlots. Ces derniers sont la propriété de marchands et de navigateurs ayant été particulièrement audacieux, ou chanceux, et qui sont devenus suffisamment riches pour s'acheter une petite île.

Etant donné sa position relative au fleuve et à la mer, la cité se doit d'être protégée des crues, des marées équinoxiales et des tempêtes hivernales. Si ce n'était pas le cas, la majeure partie de Capistoliane serait régulièrement inondée. Aussi a-t-il fallu construire des murailles étanches, suffisamment solides et hautes pour éviter que même les plus grosses déferlantes ne puissent les briser. Cette entreprise colossale eut lieu lors du Second Age. Des hauts-révants invoquèrent l'aide de certaines créatures d'outre-rêve capables de travailler et de vivre sous l'eau : les Foameurs. Ces humanoïdes aquatiques bâtirent durant plusieurs années des remparts capables de résister aux plus terribles tempêtes. La meilleure preuve de leur solidité, c'est qu'ils sont toujours debout malgré le réveil des Dragons, à la fin du Second Age, et les bouleversements qui s'ensuivirent.

Les successeurs et descendants des Foameurs sont les Digiérs. Successeurs, car ils ont la charge de toutes les constructions de type murailles et digues, qu'ils doivent entretenir ou bâtir si cela est nécessaire. Ils peuvent également louer leurs services à des particuliers fortunés, pour la protection d'un îlot par exemple. Descendants, car certains Foameurs furent invoqués pour une durée plus longue qu'habituellement, afin de terminer certains travaux vitaux plus rapidement. Et certaines jeunes femmes furent fortement attirées par leur charme marin. Les enfants de ces unions ne pouvaient pas être renvoyés dans le rêve de leur père, puisque originaires de ce rêve-ci.

Au fil des générations, les caractères foameurs se sont estompés. Cependant, les Digiérs conservent une grande affinité avec l'eau, bien que ne pouvant plus vivre sous l'eau. D'une nature paisible, ils préfèrent le travail aux digues, plutôt que de devenir marchand, par exemple, vie trop aventureuse à leur goût. Physiquement, ils sont très élancés et leurs yeux sont invariablement bleus. Leur peau est blanche, et devient même légèrement bleutée chez les plus âgés. Du fait de l'importance des Foameurs dans l'histoire de la cité, leurs descendants jouissent d'un certain respect du reste de la population.

## Le Mirifique Navigateur

Le maître de Capistoliane est choisi parmi les membres les plus importants de la Guilde des Navigateurs. Il cumule les fonctions de maître de la guilde et de Mirifique Navigateur. C'est lui qui désigne les responsables aux principaux postes administratifs (essentiellement des

## UNE VILLE A DEUX FACETTES

Visiter Capistoliane est une expérience enrichissante : ses îles, sa Bibliothèque, sa vie nocturne, sa richesse, ses multiples corporations... Beaucoup d'endroits et de moments dont les voyageurs pourront profiter pleinement. Par contre, y vivre n'est certainement pas une joie pour tous, à moins de ne connaître que cette cité : esclavage, soumission à une guilde, rançonnement et vols par une puissante organisation occulte, garde se vendant au plus offrant... D'ailleurs, ce contraste peut nourrir de nombreuses amertumes que le Gardien des Rêves peut exploiter.

## LES DIGUIERS

Pour les caractéristiques des Digiérs, partir de la même base que celle utilisée pour les humains. Les caractéristiques Taille, Agilité, Dextérité et Empathie sont au minimum à 12. Ils ont tous au moins +5 en niveau de Natation. A part cela, ils peuvent avoir n'importe quelles compétences, avec une forte inclination pour les métiers liés à la mer.

navigateurs). La garde, la justice, la Bibliothèque relèvent également du Mirifique Navigateur.

Pour faire respecter l'autorité, le Mirifique Navigateur commande les forces armées, commissariats inclus. A Capistoliane, on peut rencontrer des gens d'à peu près n'importe où. Du fait de ce cosmopolitisme, les occasions de frictions entre nationalités différentes et même entre races différentes sont très fréquentes. Bien que les lois soient très strictes, elles s'appliquent différemment d'un quartier à l'autre, afin de mieux se conformer aux sensibilités de la majorité régnant dans telle ou telle île.

Ce système politique est en fonction depuis le début du Troisième Age, mais pourrait être plus vieux. Actuellement, le Mirifique Navigateur s'appelle Aristobald de la Nef. Il descend en ligne directe du grand Esteban le Découvreur, auteur de plus de vingt-cinq cartes toujours utilisées.

## Les Guildes

A Capistoliane, les guildes jouent un rôle très important. Elles dirigent l'économie et les affaires courantes. Chaque corporation possède sa guilde.

Les enfants sont confiés à une guilde vers leur dixième année. A partir de ce moment, la guilde va dicter une grande partie de leur conduite et prendre en main leur éducation. Jour après jour, les apprentis se familiariseront avec leur futur métier. Puis, lorsqu'ils seront jugés prêts à entrer dans la profession, ils se verront confier un travail mettant leurs connaissances à l'épreuve. Il s'agira, par exemple, de forger une belle épée pour un armurier, de tailler un pourpoint de bonne qualité pour un maroquinier, etc. Toutefois, rares sont ceux se lançant dans la voie qui mène à la caste des Maîtres-Artisans. La plupart du temps

les jeunes retournent travailler chez leur ancien maître en tant que compagnons. Ils bénéficient alors de bons gages, et de la confiance de leur maître qui peut leur confier des travaux personnels à réaliser de bout en bout. Quand un propriétaire se retire, il cède généralement son atelier au meilleur de ses compagnons.

Pour entrer dans une guilde, il convient de se présenter au maître de la guilde, et de faire la preuve de ses compétences. Certaines guildes comme celle des Francs-Maçons et celle des Navigateurs ont des conditions d'admission particulièrement sévères.

Les guildes sont reconnues officiellement et peuvent en appeler à la garde si besoin est. D'une manière générale, les guildes n'abusent pas de leur autorité. L'une de leur principale activité est de fixer les prix en veillant à ce qu'aucun monopole ne s'installe, bien qu'en fait elles soient elles-mêmes en situation de monopole. Il est recommandé aux personnes désireuses d'exercer leur art de s'affilier à l'une des guildes, avant de se faire accuser de concurrence déloyale et de se voir contraintes de fermer boutique à la demande de la garde, dans le meilleure des cas.

Une autre activité essentielle des guildes est la représentation de la corporation auprès du Mirifique Navigateur et de son administration. Chaque guilde défend les intérêts de ses membres au mieux. Néanmoins, la volonté du maître de la cité est toujours respectée et appliquée.

## La Porte (île n°1)

Ainsi nommée, puisqu'elle est le seul accès de la terre à Capistoliane. Elle est habitée par plus de quinze mille personnes. On ne peut trouver aucun commerce, aucune boutique d'artisan sur la Porte. On y accède par deux larges ponts, l'un à l'Est, et l'autre à l'Ouest.

## LA CORPORATION DU SABOT

Sur les îles, la marche est le moyen le plus sûr pour se déplacer. Pour aller d'une île à l'autre, passer par les ponts est rarement le moyen le plus rapide, car il y a souvent des contrôles (et des taxes).

Aussi existe-t-il la Corporation du Sabot, qui regroupe tous les sabotiers qui se chargent de transporter les personnes par la voie des eaux. Pour ce faire, ils utilisent de petites embarcations appelées sabots, car elles en ont la forme. Les sabotiers font uniquement du cabotage d'île en île. Suivant la distance à couvrir, il faut compter entre quelques pièces d'étain et quelques pièces de bronze par personne. La nuit les tarifs sont doublés. On peut prendre un sabot aux embarcadères qui se situent un peu partout le long des côtes. La plupart des bourgeois disposent de leurs propres embarcations, et les plus riches possèdent leurs embarcadères personnels.

La plupart des bâtiments sont soit des auberges ou des tavernes, soit des maisons de plaisirs et de jeux. C'est là que se trouve le plus d'étrangers. Il y a une quinzaine de commissariats, ou maisons de la garde, répartis sur cette île. En général, il suffit d'un coup de sifflet d'une patrouille de soldats pour qu'en un temps très bref vingt à trente gardes répondent à l'appel. Cela suffit généralement à venir à bout des problèmes. Comme les gardes seraient débordés s'ils s'occupaient de tous les petits délits, ils se montrent d'une sévérité modérée vis-à-vis des simples larcins. Mais pour éviter toute dérive, ils traquent féroce­ment les meurtriers et les agitateurs. Dans certains cas, ils peuvent fermer les yeux si les pièces tombent en nombre suffisant dans leurs poches. Malgré ce service d'ordre relativement important, les rixes sont assez courantes. Mais, en général, elles ne vont pas plus loin qu'une mêlée de quelques protagonistes.

## La Pieuvre, Gilde des voleurs

Par contre, la garde est impuissante face aux "Sardines", nom donné aux pickpockets. Ceux-ci sont passés maîtres dans l'art de se faufiler et de disparaître au sein de la foule. Toutes les "Sardines" sont affiliées à la "Pieuvre". Il s'agit d'une corporation de voleurs, spécialisée dans le recrutement et la formation de tire-laines, mendiants et autres doigts agiles. Toutefois, il n'y a pas de cambriolage afin de ne pas trop attirer l'attention des autorités. De plus, la plupart des établissements paient une taxe pour leur sécurité. Si un cambriolage est commis par un non-affilié, la Pieuvre se charge de retrouver le coupable et de restituer les biens volés, du moins la majeure partie. Si le coupable n'entre pas dans la guilde, il a un délai de trois heures pour quitter la ville. Après quoi il est condamné à mort, et le châti­ment

sera toujours exemplaire : le cadavre sera découvert écorché ou portant des marques de brûlures... La Pieuvre est intransigeante sur ces principes. Son quartier général se trouve dans une vieille bâtisse qui a plusieurs entrées donnant sur le fleuve. La Pieuvre s'occupe aussi de la contrebande dans le quartier de l'Equipage.

Enfin, il faut ajouter que le gouvernement a quelquefois recours à des émissaires de la guilde. Essentiellement pour des affaires très sensibles, comme l'élimination d'un puissant commerçant qui cherche à prendre le pouvoir. Cela arrive parfois, la place de Mirifique Navigateur conférant une puissance colossale. Il est arrivé une fois que la Pieuvre soit chargée d'éliminer le Mirifique Navigateur en place, ce dernier ayant décidé de mener une guerre de conquête contre la grande cité de Bagdol. Ce Navigateur s'appelait Vesperus et son corps fut découvert dérivant dans un chenal, boursoufflé et de couleur vert vif (résultat d'un empoisonnement au "suc de méduses", poison semblable à "l'Essence Thanataire").

## L'Enclume (île n°2)

C'est ici que se retrouve la majorité des artisans et des marchands : forgerons, vanniers, menuisiers, tanneurs, fourreurs, ainsi que poissonniers, négociants en vin, boulangers, etc. Cependant, il n'y a pas de magasin proposant des articles de luxe. Ce sont de simples échoppes.

Les maisons des artisans servent aussi d'ateliers. Bien que la plupart de ces artisans ne soient pas spécialement remarquables (compétence à +5 ou +6), il y a quand même quelques individus d'exception. Chaque artisan est affilié à une guilde. La Guilde de la Souche regroupe les menuisiers, la Guilde du Fer compte tous les forgerons, armuriers

## LES SIFFLETS DE LA GARDE

La garde utilise un code pour les appels par sifflet. Cela permet de faire circuler des informations très rapidement grâce aux sons très aigus des sifflets et malgré le brouhaha ambiant. Les messages peuvent aller de "rien à signaler" à "besoin de trente hommes à la porte ouest pour calmer quelques excités".

## « VOLER UNE RETRAITE TRANQUILLE »

Lorsqu'un personnage important de la Pieuvre décide de se retirer, il arrive qu'il soit autorisé à commettre un cambriolage important. Seule condition : il doit quitter la ville rapidement après. Cela arrive si rarement que la garde ne se donne pas la peine de mener une enquête approfondie sachant qu'elle n'a guère de chance d'aboutir.

Il en est autrement si la victime dispose d'appuis en haut lieu ou est un dirigeant de la cité.

Dans l'ignorance, on ne prétend jamais de quelqu'un qu'il « n'a pas volé une retraite tranquille ».

et serruriers de l'île, les métiers du cuir (tanneurs, maroquiers, mais aussi certains chasseurs et éleveurs) sont affiliés à la Guilde de la Peau, etc. Il en va ainsi pour chaque corps de métier comptant un nombre significatif d'individus qui l'exercent.

La Pieuvre est très présente sur cette île et les mêmes principes qu'à la Porte s'appliquent. Comme il n'y a pas de bars ou de salles de jeu, le quartier serait bien tranquille, si ce n'étaient les Sardines qui délestent régulièrement les étrangers de tout surplus monétaire.

Il y a quinze mille personnes et six postes de vingt gardes pour surveiller cette île. Leur moralité est un peu moins flexible que celle des gardes de la Porte.

## La Brique (île n°3)

Si quelqu'un cherche des ouvriers pour la construction de maisons, de digues et autres gros ouvrages, il trouvera tous ceux dont il a besoin sur La Brique. En effet, c'est ici que tous les Digiens vivent ainsi que, d'une manière générale, tout ce que comptent les professions du bâtiment (maçons, charpentiers, etc).

Les Digiens ont leur propre quartier dans cette île. On le remarque aisément car les rues y sont propres et les maisons, sans être luxueuses, sont de véritables chefs-d'oeuvre d'architecture. Tous les styles possibles et imaginables s'y côtoient. Cela peut aller du plus sobre style roman au plus délirant baroque, en passant par des styles sphériques et fantastiques (le Gardien des Rêves peut y mettre tout ce qu'il désire, jusqu'au délire le plus complet). Chaque Digiens construit sa maison selon ses goûts, ses capacités et son imagination, avec l'espoir que sa maison sera plus belle et plus extravagante que celle du voisin.

Les Digiens sont regroupés en une Confrérie Foam, en hommage à leurs origines. Cette dernière distribue les contrats en fonction du travail et du style exigé par le client. De plus, elle fait la loi dans le quartier et tout membre de la Pieuvre ou du Poulpe (cf. La Perle) est impitoyablement chassé, car les Digiens protègent leurs secrets qui sont très recherchés par les autres bâtisseurs. Par exemple, certaines histoires circulent au sujet de passages souterrains reliant chaque île, et dont les Digiens posséderaient des plans. Inutile de dire que le Poulpe paierait cher toute information à ce sujet.

Les Sardines ne fréquentent pas trop ces lieux, car s'il existe une rivalité certaine entre bâtisseurs, la solidarité est de mise contre le vol. Lorsqu'on crie "Au voleur !" tous les passants se lancent à la poursuite du tire-laine qui voit ses chances de fuite diminuer et celles de se faire tanner le cuir augmenter. Du coup, ce quartier est sans doute le plus sûr et les étrangers peuvent y circuler librement sans courir le moindre risque de vol ou d'agression. La garde n'y met jamais les pieds, à moins que son aide ne soit sollicitée.

Le reste de l'île est moins propre et ordonné que le quartier des Digiens. Cependant, les maisons jouant souvent le rôle de carte de visite pour leurs propriétaires, les habitants font un effort pour que cela soit aussi propre que possible. Là aussi une guilde regroupe les bâtisseurs : la Guilde des Francs-Maçons.

Pour entrer dans la Guilde des Francs-Maçons, il existe deux statuts. Celui de simple ouvrier : dans ce cas son maître le présente à la guilde, et son admission n'est qu'une formalité. Par contre, pour être accepté comme maître d'oeuvre, il faut que le candidat fasse preuve de ses capacités d'une manière exceptionnelle.

## MUG-I-MOG

Mug-i-Mog est un gigantesque ogre forgeron dont le talent d'armurier fait l'unanimité. Chez lui, on peut trouver toutes les armes usuelles. Il peut, en un laps de temps relativement court, exécuter des commandes spéciales, comme une armure pour une personne très petite ou quelqu'un de très grand. Il vit sur l'Enclume avec sa femme, une imposante ogresse.

## QUELQUES EMPLÊTTES

On peut considérer que tous les produits artisanaux qui ne sont pas de luxe peuvent être achetés sur l'Enclume. Les prix peuvent être légèrement différents de ceux indiqués dans les règles. Les voyageurs pourront s'équiper, ou compléter leur équipement, à moins qu'ils n'aient les moyens de se payer un Maître-Artisan de l'Echoppe.

Puis il y a un vote des membres de la guilde, à bulletin secret, avec parfois des tentatives de corruption. La procédure est la même lorsqu'un ouvrier veut passer maître d'oeuvre. Ce statut confère le droit d'embaucher des ouvriers et de les affilier à la guilde.

Un ouvrier non-affilié ne recevra pas de travail de la part de maîtres d'oeuvre. Un maître d'oeuvre non affilié devra trouver des ouvriers qui ne le sont pas non plus. Qui plus est, seuls des affiliés peuvent s'installer sur la Brique. Cette île compte quelques deux mille cinq cents habitants.

## Le Castel (île n°4)

Toute l'administration se trouve concentrée sur cette île. On y trouve aussi la Bibliothèque et le château du Mirifique Navigateur. La totalité de l'îlot est couvert de bâtisses. Comme cela ne suffit pas à abriter toute l'administration, on a encore creusé dans la colline qui forme l'îlot, afin de construire des galeries souterraines. Finalement, le Castel est une petite cité consacrée exclusivement à l'administration, et à la Bibliothèque. La sécurité est garantie par dix postes de vingt gardes, dont la loyauté n'est absolument pas monnayable.

### La Bibliothèque

La Bibliothèque est sans doute le monument le plus connu de Capistoliane, mais aussi le plus mystérieux. A part les cartes, que seuls les membres de la Guilde des Navigateurs ont le droit de consulter, les lecteurs peuvent avoir accès à n'importe quel volume (à la discrétion du Gardien), du moment qu'ils sont prêts à passer beaucoup de temps et d'argent, et à condition que leurs motifs soient légitimes.

D'étranges rumeurs circulent sur la présence d'un peuple albinos dont la peau

a blanchi à force de vivre continuellement sous terre. Ce seraient eux les véritables bibliothécaires. Mais personne, à part peut-être le Mirifique Navigateur, n'en est sûr. De toute façon, du moment que la Bibliothèque et les cartes sont bien tenues, qui a besoin de connaître la vérité ? Il circule d'autres rumeurs selon lesquelles des zones de lumières mauves ou jaunes se trouvent au centre de ce labyrinthe, ce qui permettrait de communiquer avec d'autres bibliothèques situées dans d'autres rêves.

La présence de la Bibliothèque a eu pour conséquence que de nombreuses écoles se sont ouvertes. Ces dernières ont des facilités d'accès aux livres pour leurs membres. De plus certaines possèdent des copies (plus ou moins fidèles) effectuées par des scribes. Les dirigeants de ces écoles, ainsi que les scribes, sont affiliés à la Guilde du Parchemin. Chaque école a une spécialité : la zoologie, la botanique, l'astrologie, les légendes, la versification et la poésie, etc.

Etant donné la présence du centre administratif, le service d'ordre se trouve renforcé. Théoriquement, il n'y a pas de voleurs, et il est vrai que le nombre de vols est plus faible que sur les autres îles. La Pieuvre et le Poulpe y sévissent malgré tout : en effet, la valeur de certaines cartes ou de certains manuscrits est inestimable. Quel haut-révant, digne de ce nom, ne désirerait pas avoir entre ses mains l'exemplaire unique des "Mille Invocations et Mirages de Khrachtchoum" ou de l'ineffable "Thanatron" ? A moins d'être un alchimiste désireux de mettre la main sur le "Traité de la Pierre Philosophique" ?

Toujours est-il que, régulièrement, des manuscrits disparaissent. Néanmoins il y a tellement de livres que ces vols sont rarement remarqués immédiatement. Lorsque des livres extrêmement précieux sont dérobés, des recherches très poussées

## LA GUILDE DES FRANCS-MAÇONS

Elle ne fait que centraliser les efforts lorsque de grandes constructions sont demandées. Particularité quasiment unique : tous les cinq ans, elle organise un concours d'architecture. Les critères principaux sont le style, le coût et le temps de construction. Le projet qui combine le mieux ces éléments est primé et le vainqueur se voit décerner le titre d'Harmonisateur des Pierrailles. Outre la somme substantielle qui récompense le vainqueur, 25 pièces d'or, cela lui assure généralement une clientèle jusqu'à la fin de ses jours. Ce prix est toujours âprement disputé.

## LE MONDE DES BATISSEURS

Un mot sur la rivalité entre bâtisseurs : tout le monde est "fair-play". Le vol d'idées et de plans, ou la copie d'un style autre que le sien sont considérés comme un aveu de son incapacité à créer et, par là même, à faire partie de la guilde. Il s'ensuit un blâme, synonyme de perte de prestige. Puis le bannissement en cas de récidive : la personne doit alors déménager dans le mois qui suit. Pour tous les Bâtisseurs, c'est la pire des hontes.

sont effectuées. Si le retour du livre pose quelques problèmes, il arrive que les autorités rachètent l'ouvrage au nouveau 'propriétaire' (surtout dans le cas de vol de cartes). A moins qu'elles ne contactent le Poulpe qui, en échange d'une forte prime ou de tout autre arrangement, se fait fort de retrouver le précieux manuscrit. Ceci est beaucoup plus désagréable pour le possesseur dudit manuscrit, mais l'empêche de continuer à tout jamais. Parfois également, s'il a été pris, le voleur ayant opéré pour le compte d'un particulier vole le livre à son ancien commanditaire pour le restituer ! Il sauve ainsi sa peau...

## La Guilde des Navigateurs

Le métier le plus prestigieux que l'on puisse se targuer d'exercer est sans doute celui de Navigateur. Attention, il ne s'agit pas seulement de savoir guider un bateau ! Un Navigateur est initié à quantité de choses, dont le décryptage des cartes n'est pas la moindre.

Mais commençons par le commencement : pour devenir Navigateur, la méthode la plus sûre consiste à être né fils de Navigateur. La charge est pratiquement héréditaire du moment que l'on sait naviguer. Ceux qui n'ont pas cette chance devront trouver une nouvelle région, qui ne sera pas forcément côtière et peut même se trouver à des lieues du moindre cours d'eau, et en dresser une carte. Passé ce stade, le postulant sera en période probatoire pendant quelques années, durant lesquelles il lui sera confié des missions plus ou moins délicates dont il devra s'acquitter avec succès. Ce n'est qu'après cela qu'il sera accueilli au sein de la Guilde des Navigateurs. Les avantages sont nombreux : accès aux cartes existantes, renommée et fortune assurées, privilège d'appartenir à une aristocratie reconnue d'autres cités

proches, et pouvoir d'influer sur la vie politique. En effet, le Mirifique Navigateur est membre de cette guilde.

## La Perle (île n°5)

Le rêve de tout pêcheur, commerçant et simple habitant de Capistoliane est d'avoir les moyens de s'offrir une villa sur cette île. La majorité des navigateurs et riches commerçants y possède sa demeure particulière, en général un véritable palais. Deux mille personnes y vivent. Il s'agit sans doute du quartier le plus sûr. Il y a très peu de pickpockets car, pour passer le Pont, il faut montrer patte blanche. N'en déduisez pas que le vol n'existe pas. En réalité, le Poulpe s'y montre très efficace.

### Les îlots privés

Il y en a une vingtaine répartis dans tout le delta. Mais c'est essentiellement dans la petite baie formée par la Perle que se situent les plus beaux îlots privés. D'ailleurs le mot "îlotier" est plutôt utilisé comme un compliment. Ces îlots font au moins dix hectares, et sont habités par les Navigateurs et les Armateurs les plus fortunés.

Le Poulpe surveille avec intérêt ces îlots, qui bénéficient d'un statut spécial : les gardes de Capistoliane n'y ont aucun pouvoir. Les îlotiers ont leurs propres gardes et font la loi sur leur domaine ; ils sont assez riches pour se payer d'excellents gardes, ainsi que les services d'un haut-révant. Pour ce dernier, c'est une position idéale, qui lui permet de bénéficier de l'appui d'un notable, lui ouvre l'accès à Bibliothèque, et lui laisse du temps de faire de la recherche. Tout cela en échange de quelques services. Cette indépendance vis à vis des forces armées de la ville fait de ces îlots un endroit idéal pour abriter le quartier général du Poulpe.

## ETRE LECTEUR DE LA BIBLIOTHEQUE

Il est probable que les voyageurs érudits voudront avoir accès à quelques rayons de la Bibliothèque. Pour ce faire, ils devront remplir un questionnaire où il leur sera demandé ce qu'ils désirent précisément, leurs motifs, leurs noms et qualités, ainsi que l'endroit où ils pourront être contactés. Puis ils devront verser 5 pièces d'argent pour que leur demande soit enregistrée. Pour un simple livre sur la botanique, compter une semaine de délai. Pour consulter des encyclopédies rares ou plusieurs ouvrages importants, compter plutôt quelques mois. Passé ce délai, ils recevront une lettre leur indiquant si leur demande a été refusée ou acceptée, et si elle a abouti. Sont précisés, le jour où ils doivent se présenter, le lieu, et la durée de leur autorisation. Avant d'accéder aux volumes en consultation, ils devront payer une somme variant d'une pièce d'argent à plusieurs pièces d'or. Les livres les attendront dans une salle de lecture privée. On ne peut les emporter. A partir de ce moment, l'accès à la salle de lecture est libre tant que l'autorisation est encore valable.

## L'Echoppe (île n°6)

Sur cette île se regroupe tout ce que la ville compte de commerces de luxe, de qualité, et d'exotique : orfèvrerie, joaillerie, herboristerie, etc. Il s'y trouve également les échoppes de la plupart des Maîtres-Artisans. Si une personne dispose de suffisamment de moyens financiers, elle peut y acheter pratiquement n'importe quoi.

En plus d'être une place de commerce, l'Echoppe est le quartier des bourgeois par excellence. Tous ceux qui sont assez riches, mais pas suffisamment pour la Perle, y disposent de leur appartement ou de leur villa. Il fait bon s'y promener car le luxe est moins tapageur et moins extravagant qu'à la Perle, et l'endroit est plus propre qu'à la Capitainerie. Le soir, les rues sont populeuses, les gens appréciant une petite promenade après un bon repas ou une dure journée.

Le quartier de l'Echoppe est surtout le territoire de chasse des Crabes, groupe d'aigrefins et d'escrocs qui ont élevé la duperie et la fausseté au niveau d'un art : nombreuses sont les innocentes victimes qui ne remarquent l'escroquerie que bien des jours plus tard. Outre les cartes au trésor (pour les naïfs), la location ou la vente d'un bateau appartenant à quelqu'un d'autre (parfois un complice, souvent un propriétaire absent), il y a d'autres arnaques plus subtiles. Par exemple, les cornes de chances (morceau de défense de narval) : le quidam se voit proposer pour la somme de plusieurs pièces d'argent (ou d'or) un talisman qui garantit une chance extraordinaire. Pour le convaincre, on lui propose de l'essayer à des jeux (cartes, dés, etc) avec de soi-disant inconnus (des complices) qui vont se laisser plumer (mais pour une somme moindre que celle proposée pour la corne). En général la personne achète la corne, mais quant aux effets... Les quatre mille personnes qui y

vivent connaissent depuis longtemps toutes les arnaques.

### Les Maîtres-Artisans

Pour prétendre au titre de Maître-Artisan, il n'est pas nécessaire de faire ses preuves. Il suffit d'annoncer l'ouverture de son échoppe. Cependant, si on n'a pas la moindre réputation, il peut être difficile de démarrer son commerce surtout si les premiers clients sont déçus. Par contre, si le commerce marche bien, on peut profiter des avantages de sa caste, à savoir ne pas dépendre des Guildes, et pratiquer les prix que l'on veut.

### Le marché aux Utiles

Régulièrement se tient le "marché aux Utiles", autrement dit le marché des esclaves. Pour une pièce d'or, il est possible de trouver un simple valet. A partir de trois pièces d'or une jeune fille (ou jeune garçon), ou un solide gaillard. Pour six pièces d'or, on peut acheter d'excellents esclaves : eunuque, garde du corps confirmé, houri... Les Utiles proviennent de plusieurs sources : pillage, rapt effectués par des pirates, commerce avec d'autres régions et volontariat.

Un "Utile" est considéré comme un objet. Il n'a aucun droit et a pour seul devoir d'obéir à son maître. Première exception, les volontaires qui ne sont pas à proprement parler des esclaves, mais plutôt des mercenaires. Ils vendent leurs services pour une durée déterminée, et conservent donc un minimum de liberté. Seconde exception, les personnes ayant besoin d'argent. Le marché aux Utiles leur permet de vendre leurs talents. Dans ce cas, la personne qui loue occasionnellement ses services signe un contrat rédigé sur place par un groupe spécial de la Guilde du Parchemin. En aucun cas il ne peut être question d'accomplir des actions telles que le vol, le meurtre, etc. Les prix sont fixés par

### LE POULPE

Le Poulpe est la guilde de haut vol qui dirige la Pieuvre. Elle a des antennes infiltrées dans tous les milieux. S'il y a quelques ennuis que ne puisse résoudre le gouvernement de manière diplomatique, ou que la nécessité de se procurer un renseignement vital se fasse sentir, il arrive que le Poulpe en soit chargé. Le Poulpe représente une source de renseignements et une puissance avec laquelle il faut compter.

La majorité de ses activités réside dans le trafic de matières précieuses et rares (c'est-à-dire entre l'Equipage et l'Echoppe essentiellement), et dans le vol, ou plutôt le nettoyage des entrepôts et des maisons mal gardés. Son influence s'étend dans un rayon de plusieurs dizaines de kilomètres sur les routes. Il y a un domaine où il n'intervient pas directement : la mer. Ce qui ne l'empêche pas d'entretenir de bons liens avec les Frères de la Côte (pirates et compagnie...), contrebande oblige.

les personnes concernées, d'une pièce d'argent à une pièce d'or par jour pour les plus talentueux. Un détail, afin de ne pas confondre les esclaves des mercenaires, les premiers portent un bracelet de fer à la cheville, les autres un bandeau de couleur rouge vif au bras.

Il existe également des animaleries où se vendent des aligates aussi bien que des chevaux, des félorns ou des zyglutes. Les arrivages varient avec les saisons.

## La Capitainerie (île n°7)

Le nom de cette île vient du fait que tous ses habitants possèdent leur propre bateau. C'est là que se trouvent les pêcheurs de Capistoliane, ainsi que les petits propriétaires de bateaux qui font du cabotage ou du commerce sur de plus grandes distances. Ce sont de véritables aventuriers puisque, en général, ils ne disposent que d'un bateau qu'ils sont prêts à risquer malgré les caprices de la mer. Souvent ils ramènent juste de quoi vivre, et quelques histoires pour égayer les longues soirées d'hiver au coin du feu.

Quelqu'un désireux de louer une embarcation et un équipage trouvera sûrement ici ce qu'il cherche. Néanmoins, il convient de se méfier des tarifs trop bas, car il est facile de se débarrasser de quelqu'un en pleine mer, surtout si celui-ci est riche ou que la cargaison a de la valeur.

Si la Pieuvre s'y développe avec un succès certain, cela est dû surtout au dédale de ses rues, et aux habitants. Ceux-ci, sans être pauvres, ne mènent pas un grand train de vie et leur silence peut s'acheter plus facilement. On y trouve quelques tavernes et auberges relativement calmes.

Avec dix-huit mille personnes, c'est l'île la plus peuplée, bien qu'elle ne soit pas

la plus grande. Mais une maison de la Perle suffirait à loger dix fois plus de monde à la Capitainerie que dans le quartier riche.

## L'Équipage (île n°8)

La bien nommée, puisque tous les marins ne possédant pas leur embarcation vivent sur cette île. Des placards sont affichés, avec les offres d'embauches. Les marins qui ne font pas déjà partie d'un équipage y cherchent un travail en fonction du salaire proposé (fixe ou au pourcentage), de la durée et du type de voyage (exploration, pêche, etc.). Comme tous les marins ne savent pas lire, il y a des Lecteurs, affiliés à la Guilde du Parchemin, qui pour le prix de quelques pièces d'étain font la lecture à haute voix, permettant ainsi à tout le monde d'avoir sa chance.

C'est le quartier le plus mouvementé avec la Porte. On y trouve toutes sortes de personnes plus inquiétantes les unes que les autres. Cela va du simple marin énervé par un verre de trop au voleur prêt à tuer pour quelques pièces d'argent. Il y a de nombreuses tavernes, des fumeries de drogues bon marché (celles de luxe ont pignon sur rue à la Perle), des filles de joie, ainsi que divers commerces plus ou moins illégaux. De nombreuses marchandises de contrebande circulent entre les hangars et quelques échoppes dont l'accès se trouve restreint aux seuls initiés.

Bien que la population varie grandement entre la saison morte et celle de grand travail, il y a quand même huit mille personnes.

## Le port

Cette partie de la cité est entièrement artificielle, et ne repose sur aucune île. Les murailles portuaires s'enfoncent de plusieurs dizaines de mètres sous l'eau et dans la vase, jusqu'au sol stable. C'est

## LE PONT

Surnommé le Pont, cet îlot a pour seul rôle d'être la porte de passage obligé pour toute personne voulant se rendre à la Perle ou au Castel. Même les Sabotiers sont obligés de déposer ici les personnes désireuses d'aller de l'un à l'autre. La fouille y est systématique pour les personnes dépourvues de laissez-passer. Ceux-ci sont délivrés uniquement aux résidents de la Perle et du Castel.

Les armes les plus volumineuses et les plus meurtrières (épée bâtarde, pique, arbalète, etc.) sont prises en dépôt jusqu'au retour de la personne, à moins que celle-ci ne veuille se rendre au Marché aux Utiles. Dans ce cas, on lui donne le brassard correspondant à son état (esclave ou mercenaire) et elle peut emporter ses armes. Des contrôles ont lieu sur les deux îles, et quelqu'un portant des armes interdites sans brassard devra s'expliquer ou payer une lourde amende.

sans aucun doute en raison de sa structure massive que le port est resté intact à travers les chambardements draconiques qui marquèrent la fin du Second Age. Il mesure près de deux lieux draconiques et comporte un très grand nombre de docks. Le port est divisé en plusieurs sections. Les petites embarcations de pêcheurs, venant de la Capitainerie, occupent environ un tiers du port. Il y a un espace réserve pour arrimer les navires de taille moyenne qui ne sont pas destinés à la pêche. Une autre partie accueille les grandes nefes riches navigateurs. Enfin, le quartier des Armateurs tient une place importante.

## Les écluses

On peut compter environ une dizaine d'écluses fonctionnant à plein temps durant la belle saison, mais il n'y en a que deux qui permettent le passage des plus grands bateaux. Tout navire désirant emprunter une écluse doit acquitter une taxe. Le montant de celle-ci est fixé par le propriétaire de l'écluse. En effet, aussi curieux que cela puisse paraître, les écluses sont des propriétés privées qui se transmettent de génération en génération. Capistoliane étant une ville portuaire, les éclusiers jouissent d'un statut spécial. Là encore, ils se regroupent dans une guilde, la Guilde de l'Ecluse, afin d'éviter qu'une trop libre concurrence ne fasse chuter les prix.

Celui qui acquiert une écluse a son avenir assuré : il y a tellement de bateaux qu'il y a suffisamment de travail pour tous les éclusiers. Si parfois tel ou tel marin peste contre les tarifs abusifs qui sont pratiqués, les gens se gardent bien de manifester trop fort. En effet, ils ont encore en mémoire le Mois de l'Isolement, dû à une grève des éclusiers survenue vingt ans plus tôt. La fermeture complète des écluses pendant un mois faisait suite aux récriminations répétées d'un groupe de commerçants qui voulaient

rendre libre et gratuit le fonctionnement des écluses sous prétexte que les taxes étaient trop élevées. Les éclusiers ont fait le blocus et se sont retranchés dans leurs maisons. Personne d'autre ne savait faire fonctionner les mécanismes des écluses. La famine menaçait une grande partie de la cité, le ravitaillement arrivant par la route n'étant pas, et de loin, suffisant. Toute la ville dut céder, et d'autant plus volontiers que nombreux sont ceux qui pensent que les marchands sont déjà des privilégiés. Il n'est pas rare de voir un éclusier ayant bien gagné sa vie se retirer dans un petit appartement de l'Echoppe, ou plus rarement de la Perle.

Capistoliane est imaginée par :

Nicolas MARJAN

et rédigée par :

Dominique PREVOT  
et Nicolas MARJAN

Mise à jour du  
lundi 12 septembre 1994

## LA CORPORATION DES ARMATEURS

A Capistoliane, les armateurs ne sont pas simplement propriétaires de leurs vaisseaux. Ils en sont également les constructeurs. La corporation des Armateurs est une branche de la Guilde des Navigateurs. Mais, comme le nom l'indique, cette corporation est réservée à ceux qui disposent de leur propre quartier sur le port, où sont élaborés les plus beaux et les meilleurs vaisseaux.

Leurs prix sont prohibitifs pour les simples capitaines, mais les Navigateurs ne rencontrent pas ce genre de problème.

Elle regroupe aussi les constructeurs de plus petites embarcations. Ces derniers sont assez fortunés, car si un petit navire rapporte moins à la vente, il s'en vend davantage.