

# *Nécropoce*

## Crédits

### AGONE

Un jeu de rôle de Mathieu Gaborit et Stéphane Marsan  
d'après l'œuvre originale de Mathieu Gaborit

### Textes

Songe

### Maquette & Cartographie

Songe

# ∞ Sommaire ∞

**Avertissement** : j'ai choisi de produire une description édulcorée de Nécropoce pour ceux qui voudraient s'en servir sans nécessairement rejoindre le background que j'y ai adjoint. Aussi celui-ci figure-t-il à la suite avec la liberté pour chacun de s'en servir et de l'adapter s'il le souhaite.

## 1. Histoire

- a. Les origines
- b. Chronologie

## 2. Les Lieux

- a. La Faille des Gémeaux
  - *Le Pont des Gémeaux*
- b. Ouestpocce
  -
- c. Hautepocce
  - *Les Cryptes aux Indigents*
- d. Nécropole des Confins
- e. Estpocce
- f. Ventepocce
  -
- g. Nécropole des Venteux
  - *Le Mausolée des Venteux*
  - *La sépulture de Garde-Mort*

## 3. Les Acteurs

- a. La Guilde des Fossoyeurs
  - *Les Eminents*
  - *Les Innombrables*
  - *Les Indigents*
- b. Les Artisans Funèbres
- c. Les Pilleurs de Tombes

## 4. Le Plan de Nécropocce

## 5. Annexes

- a. Esprit des morts et chant de cristal
- b. Flammes protectrices
- c.

## ~ Histoire ~

### a. Les Origines

Les origines de Nécropoce remontent bien avant la fondation de la République Mercenaire, à l'époque où la Guerre des Eternels creusait des sillons de souffrance dans la chair de l'Harmonde. Les armées titanesques des Muses et du Masque se heurtaient dans le fracas des armes sur des champs de batailles étendus à perte de vue. Parfois, la douleur et la violence des combats furent telles que la terre, gorgée de sang, suintant l'Effroi, se déchira, engloutissant les belligérants dans sa blessure.

A Nécropoce la terre souffrit tant et tant qu'elle s'ouvrit jusqu'aux Abysses et que le sang des guerriers s'écoula dans la fissure, venant se mêler à la Ténèbre pour former un lac dont la surface lisse réfléchit encore à présent les affres de ceux qui furent avalés jadis par la faille.

La faille est demeurée comme une cicatrice de l'Harmonde à travers les âges et là où furent englouties des milliers de vies, s'étend aujourd'hui une longue et large crevasse enjambée par une vaste nécropole. Les vents pestilentiels qui remontent du gouffre, les râles et les rumeurs de bataille qui sont parfois portés par le vent qui souffle et siffle dans la faille, ont contribué à faire de l'endroit un lieu de recueillement,

### b. Chronologie

#### Avant la Flamboyance :

La Guerre des Eternels secoue l'Harmonde et fissure la terre jusqu'aux Abysses à l'emplacement de Nécropoce. Les ostes des Muses et du Masque sombrent dans la faille et le Lac des Confins, de sang et de Ténèbre mêlés, se forme au fond de celle-ci. D'abord maudit puis évité, le lieu sombre progressivement dans l'oubli.

#### Lors de la Flamboyance :

Les hommes, dotés de flammes, parcoururent l'Harmonde, audacieux et entreprenants. Les œuvres fleurissent et envahissent jusqu'aux endroits les plus insolites. Nécropoce sort de son sommeil tandis qu'une sorte de romantisme baroque pousse certains à faire construire là leur dernière demeure. Le phénomène de mode devient tradition et nombre de nobles figures, d'éminents personnages des Marches Modéhennes réclament bientôt de voir leur sépulture s'orner plus richement, s'élever plus haut ou faire preuve de plus d'audace architecturale et artistique que les voisines. Des mausolées prodigieux, des palais mortuaires inconcevables s'érigent aux abords de la faille tandis que les tombes plus modestes de ceux qui souhaitent à leur tour être mis en terre dans la nécropole viennent entourer la ville et recouvrir l'horizon. La ville de Nécropoce s'étend de part et d'autre de la faille, partagée entre deux versants qui

se font face, joints entre eux par le pont imposant de la Guilde des Fossoyeurs. Celle-ci étend son influence sur la nécropole, rassemblant en son sein tous ceux, architectes, embaumeurs, fossoyeurs, encenseurs, etc. qui vivent du commerce funèbre. La ville, à cette époque, connaît un semblant d'effervescence qui contraste avec la lande désertique au-delà, les vents nauséabonds et l'atmosphère morbide qui s'attache à l'endroit comme une humeur maligne.

#### **L'Eclipse :**

L'Eclipse étend sa chape sur l'Harmonde, les flammes s'amenuisent et à Nécropoce le savoir-faire s'appauvrit tandis que ceux, parmi les puissants, qui souhaitent encore être enterrés là deviennent plus rares, conscients que leurs sépultures sembleront insignifiantes au regard du faste de celles de leurs prédécesseurs. La ville retourne bientôt à son silence et suscite à nouveau une crainte superstitieuse des autochtones et voyageurs que l'Effroi effleure et détourne de Nécropoce. Le pouvoir se divise entre la Guilde des Fossoyeurs qui veille sur le marché funèbre et la branche de l'Equerre des Artisans Funèbres qui conserve jalousement les secrets des architectures mortuaires. Les pilleurs de tombes, attirés par les immenses riches gisant dans la nécropole, font leur apparition, se heurtant aux mercenaires de la Guilde et aux pièges savants et innombrables qui parsèment les sépultures.

#### **Fondation de la République Mercenaire :**

L'éclatement des Marches Modéhennes et l'établissement de la République Mercenaire sous la férule de Garde-Mort va redonner un nouveau souffle à Nécropoce. Le célèbre mercenaire va en effet émettre le souhait de reposer à sa mort dans une imposante sépulture située dans la nécropole. Les Artisans Funèbres redoubleront d'ingéniosité pour réaliser celle-ci et Nécropoce devient alors le lieu de repos des mercenaires de tout horizon. La nécropole s'étend encore et le marché funèbre reprend de plus belle. Les pilleurs de tombes affluent et les luttes d'influence au sein de la Guilde des fossoyeurs provoquent une guerre larvée dans Nécropoce qui ne va cesser d'enfler durant les décennies qui suivent le décès de Garde-mort.

#### **An 1251 :**

Alors que les factions rivales n'en finissent de se déchirer entre elles au sein de la Guilde des Fossoyeurs, favorisant la domination de l'Equerre et des Artisans Funèbres dans le commerce funéraire, une nouvelle venue fait son apparition. Jilizia, une ancienne et prestigieuse Iqezieä fuit les Sœurs Mezdi et emporte avec elle deux enfants, nés d'une mystérieuse union qui lui fit perdre ses serpents et lui valut d'être pourchassée par ses paires. A force de savantes intrigues, elle parvint à gagner la direction de la Guilde des Fossoyeurs et la remodela progressivement selon ses ambitions afin de tenir la ville et la route commerciale en son pouvoir.

#### **1251 - 1268 :**

Jilizia a, durant toutes ces années, assis confortablement son pouvoir en divisant les factions rivales en trois branches dans la Guilde des Fossoyeurs (les Eminents, les Innombrables et les Indigents) et s'est adjoint un nouveau compagnon avec lequel elle vit dans la plus grande aisance et dans la meilleure entente ; Belovas est un mercenaire de renom qui a su séduire la belle Jilizia par sa prestance, son intelligence mais également la fortune de sa troupe de mercenaires aguerris qui lui

est dévouée corps et âme et protège Nécropoce des manigances et convoitises mercerines.

1268 - 1273 :

Les deux jumeaux de Jilizia, Upire et Nopre, grandissent et sont confiés à un mystérieux précepteur étranger qui leur dispense ses savoirs occultes au gré d'enseignements dispensés chaque jour dans un lieu différent de la vaste nécropole. Dans le même temps, leur mère vient à bout de l'opposition des Artisans Funèbres et domine le marché funéraire bien au-delà de Nécropoce.

1273 :

Le précepteur disparaît et les deux frères, assistés de leur mère, commencent l'exploration de la faille des Confins dans le plus grand secret.

1273 - 1280 :

Au terme de 7 longues années d'exploration, les frères découvrent dans le dessin du Lac des Confins, l'enseignement déposé là par un probable Génie de la Flamboyance qui avait laissé là les instruments pour bâtir un Sanctuaire.

1280 - 1290 :

Dix années de rituels d'oeuvres complexes aboutissent à la naissance des Confins, un vaste tableau-monde né des pigments mêlés de Ténèbre et du sang des défunts des Guerres des Eternels. Les deux frères disparaissent et les rumeurs disent qu'ils se sont construit un royaume dans la fosse qui divise en deux la ville : celle-ci prend bientôt le surnom de Faille des Gémeaux.

1295 :

Jilizia et son époux disparaissent à leur tour en cette année. Nul ne sait qui dirige alors les trois branches de la Guilde des Fossoyeurs qui se sont partagées la ville et la nécropole, restant très discrètes sur leur fonctionnement.

1295 - 1451 :

La Guilde se hiérarchise en fonction de corps de compétences (fossoyeurs, encenseurs, etc.) et cultive le secret sur son organisation et ses maîtres. Des luttes d'influence invisibles aux étrangers se livrent à l'ombre des mausolées, des chasses gardées s'instaurent dans la ville et autour et Nécropoce retrouve sa chape d'effroi, cette atmosphère pesante et lugubre qui étreint chacun qui pénètre la région. Les Eminents dominent les autres branches de la Guilde et partagent en deux la ville en siégeant dans l'édifice séculaire édifié sur le pont qui enjambe la Faille des Gémeaux. Les Indigents étendent leur influence à partir des catacombes et cryptes qui courent sous les grandes demeures silencieuses d'Hautepoce et leurs servants hantent les rues tortueuses d'Ouestpoce. Les Artisans Funèbres entretiennent de vastes carrières, forges et ateliers sur Ventepece et favorisent la vie et le commerce dans les auberges, tripots et échoppes d'Estpoce. Les Innombrables, objets de maintes légendes, règneraient sur les nécropoles des Confins et des Venteux qui entourent la ville. Les récits de ce qui arrive aux pilleurs de tombes capturés se murmurent avec crainte et à voix basse dans les venelles de Nécropoce.

## Les Lieux

### a. La Faille des Gémeaux

Née de l'Effroi de l'Harmonde, blessé par la souffrance et la haine accumulées de ses enfants, la terre s'est fissurée à l'emplacement actuel de Nécropoce en avalant dans ses entrailles béantes de nombreux régiments des ostes des Guerres Eternelles qui s'affrontaient là. Le sang s'est alors déversé dans la faille et s'est mêlée à la Ténèbre des Abysses suintant de la plaie que la fissure avait ouverte jusqu'à celles-ci. Les âmes se sont alors trouvées prises au piège de la Ténèbre et du sang coagulé comme des mouches dans de la cire ; un lac sombre aux reflets rouges s'est formé dans les profondeurs de la faille et dans sa profondeur on distingue parfois les reflets tourmentés d'un monde situé à mi-chemin entre les Abysses et la surface. Lorsque le vent souffle fort, on entend parfois dans Nécropoce la rumeur d'une bataille, le son des cors d'armée et le piétinement de milliers de pieds. Les parois de la failles sont abruptes puis s'évasent en cloche vers le fond. Hautes de centaines de mètres, il est inimaginable d'en entamer l'escalade sans un entraînement rigoureux et un matériel adéquat.

- Les galeries

A flanc de parois, s'ouvrent ici et là les galeries où furent inhumés nombre d'hommes et héros célèbres durant la Flamboyance ? Ceux-ci se faisaient creuser loin dans la terre des sépultures immenses, véritables labyrinthes souterrains rendus accessibles uniquement à partir du Pont des Gémeaux. Certains de ceux-là furent troublés dans leur sommeil éternel par l'Effroi et revinrent à la vie, prisonniers de leurs palais murés. Un texte unique et précieux, dont l'auteur reste inconnu à ce jour a permis à certains érudits de l'Equerre de connaître ces faits :

*« Et lorsque les relents des profondeurs et les cortèges d'âmes torturées qui se répandent dans leur sillage atteignirent les chambres funéraires des nobles héros de l'ancien temps, certains de ceux-ci se relevèrent, troublés, et connurent un courroux infini. Appelant à eux les damnés du dessous, ils armèrent les goules, et entreprirent de châtier tous ceux qui venaient voler leurs trésors. Lorsque nous voulûmes dérober les joyaux du Roi Aveugle, mes frères et moi détruisîmes la cloison du tombeau et la rumeur de centaines de goules enfla dans les profondeurs du somptueux palais qui s'ouvrait à nous. C'est une armée que nous avons à nos trousses et si j'eus l'heur d'échapper à nos poursuivants, je fus le seul à revenir à la surface. Depuis lors le Roi Aveugle vient hanter mon sommeil avec sa sorcellerie et je vois mes frères connaître mille tourments sous son règne de Roi-liche. »*

La Guilde protège la Faille des curieux et de mystérieuses créatures ailées sillonnent la fosse afin de découvrir les éventuels intrus et les occire. Par ailleurs, seules les cages

imposantes qui dégringolent du Pont des Gémeaux permettent de rejoindre les portails des galeries funéraires qui s'ouvrent au-dessous du Pont et étendent leur réseau à partir de ceux-ci. De petits pontons amovibles permettent aux cages de s'arrimer à la parois et seuls les gardiens des galeries les actionnent de derrière les portails lorsqu'ils reçoivent le signal adéquat. Certains disent avoir vu des petites cages descendre au centre du pont et rejoindre le fond de la Faille. La nuit ces cages ressemblent à des carrosses illuminés qui filent vers le fond à grande vitesse, laissant entrevoir par temps dégagé quelques silhouettes derrière les rideaux des cabines. Les langues les plus agiles parlent d'un royaume de démons ou de sorciers qui serait enfoui au fond de la Faille mais personne ne saurait dire réellement à Nécropoce ce que cache la Guilde.

- Le Pont des Gémeaux

Lorsque la Guilde fut fondée, un pont de vastes dimensions fut érigé au-dessus de la Faille, de telle sorte qu'une route puisse passer entre les façades massives des deux ailes de la Guilde et relier Estpocce à Ouestpocce. Jointes entre elles par le reste imposant du bâtiment, suspendu sous la route et arc-bouté sur les flancs de la faille, elles donnent de part et d'autre une vue plongeante et lugubre sur le gouffre béant d'où remontent fumerolles et hurlements du vent mêlés aux plaintes des non-morts. Au-dessous du niveau du pont, des cordages épais accrochés à des treuils soutiennent les énormes cages qui convoient les membres de la Guilde dans la Faille. Les bâtiments de pierre qui bordent la chaussée traversant le pont, n'ont de fenêtres que vers l'extérieur, et seules quelques meurtrières surveillent les passages d'Estpocce à Ouestpocce. Le pont et les bâtiments ne sont qu'un seul et même bloc, large de 60 aunes (72 m), long de 120 (144m) et haut de 50 (60m). Sculpté dans un seul bloc de pierre gigantesque, encastré entre les deux parois de la Faille, le Pont s'orne de motifs innombrables sur un modèle fractal : plantes, visages, armes et autres objets se mélangent et sont à leur tour constitués de motifs plus petits, jusqu'à disparaître pour l'œil le plus exercé. Cette œuvre monumentale et inexplicable pour les Artisans Funèbres eux-mêmes est une merveille architecturale dont la pierre grise ne s'use ni s'effrite. Sur l'extérieur les lucarnes sont ornées de vitraux en mosaïques que les gardes entrouvrent parfois durant la journée. Le toit est constitué d'un assemblage hétéroclite de pignons acérés et d'épis de toutes formes et dimensions. Cet assemblage difficilement franchissable pour l'acrobate qui voudrait s'y essayer, ne présente aucune ouverture susceptible d'offrir une entrée à ce dernier. Les gardes arpentent le pont et veillent avec leurs arbalètes derrière les meurtrières jour et nuit. La nuit de petites alcôves accueillent des foyers dans les pièces intérieures tandis que de fines ouvertures permettent à la lumière de se refléter dans les motifs extérieurs et donner un semblant de vie aux statues éclairées par la lueur dansante des flammes. Dans les pignons sont installés des Verres Musicaux actionnés par la chaleur montante des âtres. Des sons légers, aux sonorités différentes, et sensibles aux moindres variations d'intensité des flammes, s'élèvent alors au-dessus des ailes de la Guilde et éloignent les esprits qui hantent la ville à la nuit venue. Les deux ailes sont occupées par les Gardes dont les chambres s'alternent avec des pièces spacieuses et chaleureuses servant aux détente et repas. Le mobilier de bois rougeâtre semble aussi tortueux que la façade et se tord en tous sens comme si des êtres tentaient d'en sortir en tendant les jambes et courbant l'échine sous la surface vernie et polie. Les couloirs qui longent les façades intérieures du pont sont moulés d'une part dans le motif du mur extérieur et dessinés de l'autre par un trompe l'œil représentant un paysage architectural d'arches, de portes, de colonnes et d'escaliers à la réalité troublante. Dissimulés parmi ces motifs, d'authentiques passages plongent vers le dessous de l'édifice où

demeurent les Eminent. Là, nul garde ne pénètre et ne dépasse le pied des escaliers. Des pontons s'avancent dans le vide, sous le bâtiment, à des hauteurs vertigineuses et les Cageliers déroulent les cordages épais qui propulsent les cabines dans le vide. Dedans, les émissaires de la Guilde descendent négocier avec les Riches ou accomplir de mystérieuses missions dans les galeries et vers le fond de la Faille. Les Eminent sont logés sous le Pont, dans des cellules individuelles fermées par des portes équipées de roulements à code. Rendus aveugles, muets ou sourds par des paupières cousues, langues coupées ou oreilles assourdies, ils ne connaissent ainsi qu'une infime partie du secret qu'ils veillent : chacun d'eux se voit confié une mission précise pour laquelle il est seul compétent. Ils consignent leur travail sur des parchemins qu'ils laissent choir dans un tuyau où ils seront recueillis et emportés de façon mystérieuse vers une destination inconnue. Les Cageliers quant à eux, sont logés aux abords des Cages, dans des petites loges.

Au-dessous du pont, les motifs dessinent des entrelacs de courbes et flèches d'où jaillissent silencieusement les cages.

## ***6. Questpoce***

Dans Questpoce les rues sont tortueuses et étroites, les façades penchent la tête et se touchent le front ; ici et là des bâtiments se fendent de fissures sur un sol affaissé et le quartier ressemble à un entassement de bicoques vieillissantes qui se soutiennent les unes les autres dans les affres de leur âge. De bois et de pierre, aux toits d'ardoises, les bâtisses forment un dédale de petites ruelles où la plupart des commerces et débits de boisson se sont aménagés dans des cryptes évidées et étayées. De nombreuses catacombes ont leur entrée dans les caves ou sous des porches surélevés, pour beaucoup elles sont laissées béantes, pillées depuis longtemps et refuge pour les déments et la maraude. Les tripots et tavernes accueillent surtout la population locale et nombre d'Indigents qui se réunissent pour jouer dans une fumée épaisse fortement imprégnée par les fragrances des Encenseurs. Des joueurs de vielle sont omniprésents et manient leur instrument avec talent, variant les styles mais toujours avec des cordes de verre, ils tiennent les esprits à distance tout en couvrant la rumeur des conversations. Les étrangers sont toujours dévisagés et isolés dans ces endroits où le secret est de rigueur. L'établissement de la *Crypte des Cents* propose d'innombrables renforcements isolés par des tentures épaisses et derrière lesquelles les affaires de Nécropoce peuvent se conclure loin des indiscretions. C'est également dans Questpoce qu'on trouve les échoppes des Maîtres Follets, anciens Follets (v. ci-dessous les Indigents) qui forment leurs successeurs et capturent les feux follets servant d'éclairage dans nombre de maisonnées qui ne possèdent pas de verres musicaux pour se protéger des invasions d'esprits défunts attirés par la chaleur des flammes. Les échoppes sont envahies de draps fins derrière lesquels évoluent de nombreux feux follets que les Maîtres Follets enferment dans des lanternes forgées et ciselées finement en formes fantasques autour de petits vitraux colorés, fumés ou translucides.

## ***c. Hautepoce***

Dominant les rues sinueuses et pentues d'Questpoce, les imposantes demeures d'Hautepoce se détachent dans le ciel comme autant de piques dressées sur l'échine d'un hérissaure. Espacées les unes des autres, elles laissent les vents s'engouffrer entre elles et soulever le sol sec et poussiéreux en un nuage brun et dense. Les façades de grandes pierres grises



n'ont d'ouvertures qu'aux étages les plus élevés pour éviter à la poussière de s'infiltrer. Nul autre que les Officiants (v. ci-après Les Indigents) n'habitent là ; leurs silhouettes enveloppées de pourpre glissent silencieusement de l'une à l'autre porte, chargées des mets et autres biens destinés aux cérémonies de Séparation (v. ci-après). Quant aux convives de ces cérémonies, ils viennent là à bord de carrosses noirs de bois sculpté dont l'intérieur est dissimulé aux regards par des tentures. Ceux-ci arrivent et repartent dans un ballet mystérieux, conduits par les Officiants vers Rougelune ou Orkhane. Devant chaque demeure s'élève un lampadaire sur lequel est accroché une lanterne oblongue. De fines ciselures de métal recouvrent le verre et dessinent à sa surface le nom de la demeure, de sorte que chacun sache se repérer sur les plans que vendent les Follets et Maîtres Follets. Les illuminations ont lieu à la fin de la nuit, des petits feux follets remontent alors des conduits qui mènent aux Cryptes des Indigents (v. ci-après) et tournoient dans les verres des lanternes. Lorsque vient la fin de la nuit, des fumées sont diffusées dans les lampadaires et les feux follets engourdis retombent dans des draps de soie accrochés à l'autre extrémité du conduit. Avant que Jilizia n'étende la Guilde des Fossoyeurs, jusqu'à Hautepoce, les anciennes demeures d'un commerce jadis florissant étaient abandonnées et les Cryptes souterraines hantées par de misérables créatures moitié mortes, moitié vivantes. A présent le quartier reçoit d'innombrables cérémonies tandis que les Cryptes ont été entièrement réaménagées, étendues et renforcées. Véritable place forte de la Guilde, c'est là qu'elle dissimule l'essentiel de ses richesses et qu'elle entretient ses forces vives.

- Les Cryptes aux Indigents

De catacombes saumâtres, nauséabondes et hantées, les Cryptes situées sous Hautepoce sont devenues, sous la férule de Jilizia, un véritable réseau fortifié et fourmillant d'activité. De grands portails très protégés ouvrent vers les Cryptes aux Indigents, à la frontière entre Ouestpoce et Hautepoce. De longues galeries illuminées de lanternes et décorées de fresques mortuaires et guerrières sinuent sous terre, s'entrecoupant ici et là selon une logique mystérieuse. Celles-ci, d'inégale largeur et semées de montées et de descentes s'enfoncent sous Hautepoce et ouvrent sur de nombreux et vastes halls. Dans ces grandes salles voûtées, dont les murs sont recouverts d'anciennes stèles (pour la plupart brisées par les pilleurs de tombes mais restaurées depuis), les voûtes sont soutenues par de hautes cariatides représentant d'éminents personnages de la Flamboyance dont les corps furent jadis scellés dans la pierre des colonnes. On distingue trois grandes Cryptes et cinq plus petites parmi celles qui émaillent le réseau labyrinthique de galeries :

- La Crypte des Oraisons est une gigantesque salle ovale située non loin du grand portail principal. C'est le seul endroit qui accueille les étrangers à la Guilde. C'est là que se tient une fois par mois, durant trois jours, le Marché des Deuils qui rassemble des artisans venus parfois de loin pour présenter leurs produits liés à l'art funéraire, des curieux en quête d'informations, des apprentis souhaitant rejoindre la Guilde, les étals du savoir-faire de celle-ci et des Artisans Funèbres, les concessions funéraires à la criée et bien d'autres réjouissances propres à Nécropoce. Trois grands ensembles de Verres Musicaux, rassemblant une gamme extraordinaire de sons, sont installés sur des balcons surplombant la salle. Lorsque survient la nuit trois harmonistes s'installent aux claviers et les sons mêlés de leurs instruments envahissent les Cryptes et s'enfoncent loin sous terre pour éloigner les séides des Tiches et les esprits non-morts qui sucent les âmes dans leur sommeil.

- La Crypte des Epitaphes est envahie par un labyrinthe d'étagères en bois, encastrées les unes dans les autres et formant une structure à plusieurs étages dans laquelle des échelles, des passerelles, des mansardes et allées permettent aux Echevins de circuler. Chaque panneau est constitué de petites alvéoles dans lesquelles ces derniers glissent les informations concernant les obsèques et l'inhumation de chacun qui repose à Nécropoce ainsi que chaque transaction, travail accompli par la Guilde. Il faut des années pour apprendre la disposition des lieux et les Echevins qui travaillent là ne s'occupent souvent que d'une infime portion de l'édifice. De petites études sont incorporées à la construction, entièrement boisées et occupées par deux à trois établis envahis de vélins et d'épais registres au-dessus desquels volettent des feux follets. Chaque modification est scrupuleusement consignée grâce aux rapports des différents corps de la Guilde et classée ensuite à cet endroit. Perdu au fin fond des Cryptes aux Indigents, le lieu n'est accessible que par un tableau monde connu des seuls Echevins.
- La Crypte des Oubliettes est une halle sombre aux voûtes basses et pesantes où la lueur des flambeaux, disposés dans des alcôves, se tamise entre les arches et se joue des innombrables colonnades. Des puits s'ouvrent dans le sol dallé et se perdent dans les profondeurs de la terre. Des chariots munis de treuils sous lesquels est accrochée une cabine de bois, viennent se positionner au-dessus des ouvertures et laissent dégringoler les passagers deux par deux dans les conduits. A chaque treuil est accrochée un boîtier dans lequel les Manœuvriers insèrent des cylindres à dentitions sur la base duquel est inscrit le numéro du conduit. Ainsi la disposition unique des dents permet, en fonction du levier abaissé, de bloquer la cabine exactement à la hauteur choisie. Chaque Manœuvrier porte à sa ceinture une trentaine de cylindres dont il est seul à connaître les emplacements correspondants. Ces conduits livrent le passage aux Etayeurs qui vont entretenir les galeries situées au-dessous des Cryptes. Lorsque ces derniers ont terminé leur ouvrage, ils libèrent un des petits oisillons qu'ils emportent pour prévenir les coups de grisou ; les Manœuvriers renvoient alors la cabine. Le dessus de celle-ci est laissé ouvert afin que les Manœuvriers puissent vérifier si les occupants sont bien ceux attendus. Parfois des expéditions plus secrètes de membres influents de la Guilde entourés de gardes se rendent à la crypte et demandent à descendre dans l'une ou l'autre galerie pour de mystérieuses missions. Cette Crypte est située au centre du réseau de galeries de la Guilde. Difficilement accessible sans un plan, elle est surveillée par quelques gardes en permanence.
- La Crypte des Fols est le lieu de repos des Follets lorsqu'ils reviennent de leurs expéditions de surface, ils dorment dans une crypte en ogive dans laquelle des feux follets pris au piège des vêtements de leurs maîtres s'échappent et vont se coller au plafond jusqu'à épuisement. Ce plafond constellé éclaire faiblement les couches superposées des Follets qui s'élève sur près d'une dizaine de mètres. Un lit étroit à rideaux et une petit renforcement pour les affaires personnelles accueillent l'intimité de chacun. Durant la nuit des farfadets échevins escaladent les échelles à toute vitesse et déposent les missions pour le lendemain dans de petites boîtes aux lettres. Ces missions sont déterminées par les demandes qui parviennent aux Echevins et que ceux-ci distribuent en fonction de l'expérience et des compétences de chaque Follet. Des Maîtres Follets accompagnent souvent des Follets pour référer de leur compétence aux Echevins.
- La Crypte des Etais est le dortoir et la crypte de repos des Etayeurs. L'endroit est un long caveau sur les bords duquel s'ouvrent d'anciennes alcôves évidées et à

présent occupées par les Etayeurs. Chaque Alcôve ferme avec une grille dont l'Etayeur possède la clé. Cette précaution est due au fait que les Etayeurs abîment souvent leur matériel et sont tentés de dérober celui de leurs voisins. Au bout de la Crypte ces alcôves contiennent les étais et autres gros matériaux nécessaires à l'entretien des galeries. Cette crypte communique avec celle des Oubliettes par des monte-charges qui acheminent les matériaux jusqu'aux conduits par lesquels les Etayeurs rejoignent leur lieu de travail. Les Manœuvriers actionnent ces lourds plateaux avec leurs treuils.

- La Crypte des Essences est une petite pièce en ovale à laquelle se rattachent six petits couloirs (un pour chaque quartier de Nécropoce), eux-mêmes ouvrant sur trois portes à chacun de leurs côtés et une à leur bout. Ces portes conduisent chacune, via un petit escalier, à une pièce en forme de vase dont l'embout rejoint la surface. C'est ici que les Encenseurs composent leurs fragrances uniques et sans cesse renouvelées en fonction des saisons et de l'air ambiant de Nécropoce. Des séries de petites fioles disposées sur des étagères tout autour de la pièce contiennent des Elementäs d'air qui sont attachés à la fiole par un sceau et que les Encenseurs utilisent pour s'imprégner des odeurs environnantes. Lorsque ces élémentäs sont libérés à un endroit, ils en capturent les odeurs puis retournent à leur fiole dans laquelle ils se dissolvent. Ces fioles ont des doubles parois de verre faites d'alvéoles dans lesquelles on a emprisonné un grand nombre d'éléments chimiques en grains. Lorsque l'Elementäs se dissout les grains réagissent aux composantes de l'air et se teintent en fonction ; l'Encenseur peut ainsi lire aux couleurs la composition de l'air et élaborer son parfum de sorte qu'il couvre telle ou telle odeur, qu'il se diffuse plus ou moins lentement, etc. Lorsque sa préparation est prête, elle est enfermée dans une boule de suif qui est déposée dans l'Encensoir et sera brûlée durant la journée lors des rondes des Encenseurs. Le soir venu, les Encenseurs rejoignent le dortoir situé derrière la porte au fond de chaque couloir. Cette porte ouvre en réalité sur un endroit situé dans les Confins (v. le Drame), où des pixies détachées de l'influence du Semblant commandent à l'air afin de le purifier de toute senteur. Ainsi les Encenseurs ont-ils leur odorat purifié à chacun de leurs réveils. L'endroit ressemble à un atrium au centre duquel de petits bassins individuels permettent à chaque Encenseur de se nettoyer avec attention avant de rejoindre, nu, une grande halle carrée aux murs, sol et plafond de pierre blanche et lisse. Couchés dans des sarcophages de pierre emplis de draps propres, les Encenseurs sont veillés dans leur sommeil par quelques pixies discrètes et silencieuses qui usent de leurs pouvoirs pour manipuler les courants d'air, isoler les odeurs et les chasser du lieu.
- La Crypte du Corps de Garde abrite les mercenaires qui protègent la Guilde et constituent ses forces vives dans les rares conflits qui nécessitent le recours à la force. L'endroit est un long couloir, bordé de couchettes, qui s'étend sous toute la largeur des Cryptes aux Indigents et est situé directement en dessous des trois portails d'entrée. De là des petits escaliers tortueux mènent en divers endroits des Cryptes et permettent aux Gardes, lorsqu'ils sont appelés par les clochettes d'alarme, de se rendre rapidement à l'endroit où leur présence est requise. Les clochettes forment un vaste panneau où chacune donne un timbre propre à un lieu spécifique des Cryptes ; la disposition très savante des motifs des voûtes achemine alors le son vers l'endroit du Corps de Garde où reposent les gardes et ceux-ci savent, en fonction du son, où ils doivent se rendre.
- La Crypte des Eminences est le lieu le plus mystérieux des Cryptes aux Indigents, c'est de là que viennent les ordres lorsque ordres il y a, et c'est là que résident les

maîtres de la faction, les Thanaturges, surnommés ainsi pour leur apparence spectrale et les rumeurs qui prétendent qu'ils lisent dans l'esprit des morts et conversent avec eux. Nul ne sait où se situe réellement cette Crypte et son existence est plus de l'ordre des légendes. Relativement nombreux, en dépit de ce qu'on pourrait penser, les Thanaturges glissent derrière les murs, écoutent aux fentes qui percent les parois des cryptes et couloirs et permettent d'épier ce qui s'y dit. Ils le font ensuite consigner aux Echevins et les manuscrits qui en résultent sont confiés aux Eminents qui les transmettent aux maîtres mystérieux de la Guilde. La Crypte elle-même est semi sphérique dans sa partie supérieure et son sol s'évase vers un large puit circulaire. Au-dessus de celui-ci, incrustée en étoile dans le dôme, une structure de cristal, constituée de millions de petits cristaux enchâssés les uns dans les autres, forme un stalactite qui dégringole dans le puit et s'y enfonce très profondément. La structure dégage une lueur irréaliste et à sa surface des ondes semblent parcourir le cristal et s'écouler dans le précipice. Les cristaux frémissent telles de petites feuilles et fredonnent comme le murmure d'un chœur de milliers d'âmes. Qui s'éteignent dans le silence des lieux. Les Thanaturges fascinés restent assis durant des heures, par dizaines autour de l'édifice et écoutent sa litanie tout en consignait dans leurs manuscrits. Le dôme fait en réalité office d'amplificateur et fut très finement exécuté par un artisan hors pair, il y a bien longtemps de cela : il capte chaque infime vibration des verres musicaux de tout Nécropoce et vibre à son tour de telle sorte qu'une puissante œuvre d'Accord capture l'esprit des morts et l'enferme dans l'édifice cristallin. Les esprits capturés s'écoulaient alors au sein du verre jusqu'à sa pointe ; celle-ci touche le Lac des Confins qui s'aureole à chaque vibration du cristal et absorbe l'esprit pour en enrichir l'œuvre des Confins (v. ci-après Le Drame). Les manuscrits des Thanaturges consignent quant à eux la vie de ces âmes qui vont se noyer dans le Lac des Confins. Ces ouvrages sont alors transmis aux Eminents lorsque ceux-ci viennent les chercher pour les emporter vers une mystérieuse destination dans la Fosse des Gémeaux.

#### *d. Nécropole des Confins*

La Nécropole des Confins s'étend au-delà de Haute-poce et entoure, en un demi cercle, l'ouest de Nécropoce. Souvent on désigne la Nécropole des Confins comme « L'ancienne Nécropole » chez les pilleurs de tombes. En effet, c'est là qu'on trouve les plus anciennes sépultures, celles qui furent bâties bien avant que Garde-mort ne choisisse de se faire enterrer à Nécropoce. Redoutées et entourées d'un halo d'Effroi, ces demeures silencieuses et pour la plupart inviolables, sont des œuvres de Flamboyances à part entières. Défiant bien des lois d'équilibre, de géométrie et de cohésion, elles déroutent tout un chacun qui choisirait d'en violer l'accès. Par ailleurs, les goules sont nombreuses à rôder dans la nécropole des Confins, jaillissant des puits que l'érosion a creusé par endroits vers le réseau immense des galeries souterraines. Certains Riches ont ainsi étendu localement leur influence sur certains mausolées et dissuadent tout un chacun de s'en approcher. Il arrive que certaines hordes approchent de la ville et qu'il faille que la Guilde engage des mercenaires pour repousser la menace. Les membres de la Guilde autres que les Fossoyeurs sont rares et les pilleurs de tombes eux-mêmes ne sont pas pourchassés ici car rares sont ceux qui ont la bravoure pour courroucer les héros d'antan. Seuls quelques curieux et érudits en quête de savoirs s'aventurent ici, guidés par les Follets.

### *e. Estpoce*

Estpoce est véritablement le lieu de vie et d'accueil pour les voyageurs et marchands de passage. Les rues sont moins escarpées et sinueuses que dans Ouestpoce qui lui fait face et la plupart des commerces et ateliers sont parrainés par les Artisans Funèbres établis sur Ventepoce. En bordure de la Faille passe la grande route marchande qui remonte d'Orkhane vers la Janrénie et oblique vers Keshe. Sur les abords de la chaussée pavée les Artisans Funèbres ont érigé un mur de trois mètres de hauteur qui entoure l'essentiel d'Estpoce et Ventepoce. Ce dernier fut à une époque et demeure encore un rempart de sécurité contre les éventuelles agressions de la Guilde à l'encontre des nains de l'Equerre. Des grands portails s'ouvrent sur la chaussée puis dans la pente et sont gardées par des mercenaires grassement payés par les Artisans. Derrière le mur c'est une petite ville dans la ville : les bâtisses s'appuient les unes aux autres, comme pour s'empêcher mutuellement de tituber, et partout s'ouvrent les devantures des échoppes, des tavernes et auberges, brassant la faune des étrangers et commerçants locaux. Bien que l'ambiance soit plus détendue qu'au-dehors, les Encenseurs de la Guilde sont omniprésents et chacun sait qu'à la nuit venue il ne fait pas bon trop tarder dehors. Certains voyageurs imprudents sont parfois retrouvés fous à lier, errant dans les petites ruelles, l'esprit soufflé par celui des morts errants. D'autres qui négligent de mettre derrière la fenêtre une petite lanterne à Follets, ne se réveillent jamais, morts d'Effroi dans leur sommeil, surpris dans leurs rêves par le murmure des morts.

Les transactions sont nombreuses à Estpoce : les femmes achètent aux Keshites des parfums entêtants qui couvrent l'âcreté des encens qui recouvrent la ville, on achète des étoffes autres que des suaires, on se procure la nourriture qui fait défaut à Nécropoce, etc. Ce commerce est fructifiant. En revanche, pour tout ce qui touche au commerce funéraire, les étrangers se rendent principalement à Ouestpoce.

Le reste des habitations abrite la main d'œuvre des Artisans Funèbres, des hommes et femmes qui aident au gros œuvre dans la nécropole et la ville.

### *f. Ventepoce*

Lorsqu'on remonte d'Estpoce, on voit l'architecture changer peu à peu : les façades sont plus droites, massives et des balcons, des passerelles, passages relient les demeures entre elles. De nombreuses cheminées s'élèvent également au-dessus de Ventepoce et crachent une fumée noire que le vent emporte vers la nécropole. Les Artisans Funèbres sont rassemblés en petites corporations qui s'attachent pour les uns à la taille, les autres à la forge, etc. Les tailleurs de pierre sont les plus nombreux et leurs ateliers se situent à la frontière avec Estpoce. Aux alentours de leurs établis s'entassent des figures et blocs sculptés de toutes tailles et formes. A certains endroits, en arrière cours, s'ouvrent des puits de plusieurs mètres de large autour desquels descend un escalier en colimaçon tandis qu'un treuil arqué au-dessus permet de remonter les chargements extraits du fond. Ces carrières à ciel ouvert, ne cessent de s'enfoncer dans la terre et s'arrêtent lorsqu'elles rencontrent une galerie. Le puit est alors comblé de chaux vive en son fond, de sorte que rien ne risque de remonter à la surface.

Vers le sommet de Ventepeoce s'élèvent les cheminées des forges, dressées sur des dômes de pierre sous lesquels travaillent les forgerons. Sur les cheminées s'arriment des pales dont la rotation, avec la force de vents puissants, active les soufflets des fourneaux.

- *La Tour Funèbre*

Tous les autres Artisans Funèbres, du cuir, de la toile, etc. ont leurs ateliers montés les uns sur les autres dans une grande tour circulaire dont le centre creux est strié d'escaliers défiant les lois du vide pour former un entrelacs inextricable. En dépit de toute logique, les chemins se croisent sans se rencontrer et il est possible d'aller d'un atelier situé au bas de la tour à un autre au sommet en empruntant un escalier qui ne rencontrera jamais tous ceux qui traversent le vide tout au long de la structure. Nul autre que les Maîtres Artisans ne s'explique ce prodige architectural. Ces derniers siègent au sommet de la structure, au bout d'un escalier dont ils sont seuls à connaître le point de départ. Un pavillon, de base octogonale finissant en pointe, abrite huit Maîtres Artisans de l'Equerre spécialisés dans l'architecture ésotérique funéraire. Ces maîtres d'œuvres logent autour de la pièce de conception où s'amoncellent sur des établis des plans innombrables de constructions infiniment complexes et des instruments de mesure hérités de la Flamboyance. C'est ici que sont conçues les immenses mausolées qu'on peut voir s'ériger dans la Nécropole des Venteux (v. Artisans Funèbres ci-après).

### *g. Nécropole des Venteux*

La Nécropole des Venteux voit de nombreuses processions funèbres d'Officiants, menées par les Follots, s'engager dans ses allées dans la journée. Des groupes d'Artisans vont et viennent également entre les sépultures en construction et Nécropoce, charriant dans les vastes avenues qui divisent la nécropole, des charrettes à bras chargées de matériaux de construction. La nouvelle nécropole ne cesse de s'étendre depuis que Garde-Mort y a fait ériger son mausolée. De véritables palais entourent les dépouilles de châtelains et des grands noms du mercenariat. Parfois ce sont même d'excentriques et riches marchands ou artistes qui viennent de loin pour choisir l'emplacement de leur dernier repos. Aussi voit-on se défier des structures plus imposantes ou audacieuses les unes que les autres. Certains sont des palaces qui s'enfoncent loin sous terre et dont les flèches aériennes s'aperçoivent loin à l'horizon. La nuit la nécropole devient le royaume des Pilleurs de Tombes et des Annombrables qui se livrent une guerre sans merci au gré des allées et avenues, dans les cryptes et mausolées. Tandis que seuls les plus expérimentés et courageux s'aventurent dans la Nécropole des Confins, nombre d'amateurs de passage et de groupes organisés tentent l'aventure d'aller dérober aux défunts de la Nécropole des Venteux les trésors qu'ils ont choisi de sceller dans leur dernière demeure. Le jour les mercenaires des Artisans Funèbres et les Follots de la Guilde veillent aux abords de la nécropole et empêchent les pilleurs de s'y aventurer. Par ailleurs, les récits de ce qui arrive à ceux qui rencontrent les Fossoyeurs lors de leur office de journée, suffisent à dissuader ceux qui voudraient tenter leur chance malgré tout. On dit que ceux-ci marquent du sceau de la mort les importuns ; les esprits des morts poursuivent alors les malheureux nuit et jour jusqu'à ce qu'ils cèdent à la folie suicidaire.

De nuit les dangers ne sont pas moindres car ce sont alors les patrouilles des Innombrables qui menacent les Pilleurs. Traqués sans relâche, ils doivent redoubler d'ingéniosité pour ramener leur larcin.

- *Le Mausolée des Venteux*

Quelque part dans le décor apocalyptique de la nécropole, se dissimule le Mausolée des Venteux. Il s'agit d'un édifice fait de très nombreuses structures imbriquées les unes dans les autres et offrant à celui qui le contemple des perspectives troublantes. Quel que soit l'angle sous lequel on approche le Mausolée, on a l'impression d'être revenu sur ses pas. En effet, d'innombrables détails ont été empruntés à l'architecture des édifices environnants afin de donner l'illusion de déjà vu. Les jeux de trompe l'œil sont tellement nombreux que les pas dévient d'eux mêmes vers ailleurs. Et quand bien même certains parviendraient à s'introduire dans le Mausolée, ils se heurteraient alors aux Innombrables qui veillent les lieux. Dans l'enchevêtrement des structures se dissimule l'unique portail qui ouvre sur le Mausolée. L'intérieur révèle une vaste salle circulaire que surplombe un grand dôme de verre. Au centre s'ouvre un puit profond et dont les parois parfaitement lisses disparaissent dans l'obscurité d'insondables profondeurs. Il s'agit du seul accès véritable aux Confins (v. *Le Plan de Janus*). Une porte imposante située à l'opposé de l'entrée scelle les dépendances des Innombrables. A la nuit venue le portail s'ouvre et livre le passage à la colonne effrayante des Gardiens de la nécropole. Cinq géants suivis d'un grand nombre de mercenaires en armes se divisent le cimetière en rondes aléatoires destinées à éloigner et punir les Pilleurs de Tombes. Sur le front de chaque géant est accrochée un prisme au sein duquel se consume un feu ardent qu'un lutin attise en permanence ; le faisceau puissant qui en résulte balaye la nécropole à la recherche d'intrus. Les Gardiens ont tous avec eux de petites flûtes de cristal qui réveillent les esprits des morts à quelques lieux à la ronde. Ces derniers murmurent alors leurs souvenirs, les cauchemars de leur sommeil troublé par l'Effroi de la Faille et terrorisent les aventuriers non avertis qui se sont risqués dans la nécropole de nuit. Nul n'a jamais survécu ou n'est jamais revenu de sa rencontre de près ou de loin avec ces patrouilles avec assez d'esprit pour en donner une description précise.

Dans la journée ce sont les Fossoyeurs et les Recenseurs qui hantent le cimetière en essais lugubres. Les Fossoyeurs sont sans doute les plus mystérieux et craints des Innombrables car les légendes à leur sujet sont nombreuses. On les dit capables de lancer des malédictions sur ceux qu'ils souhaitent ; les victimes sont alors hantées nuit et jour par les voix des morts des lieux qu'ils traversent. Certains d'entre eux accompagnent les Gardiens dans leurs tournées nocturnes et marquent de leurs sceaux maudits les importuns qu'ils rencontrent. Dans la journée ce sont eux qui inhumant les morts lors de cérémonies très secrètes auxquelles nul n'est autorisé d'assister. Les contrevenants seraient immédiatement punis. Les Recenseurs sont ces silhouettes décharnées qui se hissent sur leurs longues jambes filiformes et dégagent une grâce morbide dans leurs atours de dentelle grise. Ils consignent dans leur mémoire eidétique chaque infime changement de disposition de la nécropole, chaque passage et travail effectué dans celle-ci. Le soir venu ils rejoignent leurs quartiers où ils travaillent à la réalisation d'une maquette miniaturisée de la nécropole : cette œuvre monumentale est découpée en quartiers attribués à un groupe de Recenseurs qui la mettra à jour en temps réel. L'atelier rempli d'instruments de découpe, de gravure, de pinceaux et matériaux divers et variés s'emplit d'activité au soir venu ; des mains fines et méticuleuses reproduisent inlassablement les détails de leur mémoire et les insèrent dans la maquette. Certains Recenseurs notent soigneusement les modifications dans des registres qu'ils transmettront aux Follets afin qu'ils les transmettent aux Echevins de la

Crypte aux Indigents (v. ci-dessus - La Crypte aux Epitaphes). La maquette sert de support pour l'initiation des nouveaux Recenseurs à la géographie de la Nécropole. Elle permet également aux Recenseurs de garder une vue d'ensemble sur l'évolution de la nécropole.

Nul ne sait parmi les Innombrables où logent les Gardiens qui jaillissent par le portail du Mausolée à la nuit tombée. Quant aux Fossoyeurs, on murmure qu'ils seraient des sorciers au service de la Guilde et qu'ils remonteraient des royaumes souterrains mais ces rumeurs n'ont encore pas trouvé d'inquisiteur assez courageux pour les vérifier auprès des individus concernés.

Les maîtres des Innombrables, s'ils existent, demeurent invisibles et inconnus et les seules légendes qui courent parmi les Artisans Funèbres évoquent un pouvoir venu d'un monde situé hors de l'Harmonde mais les Maîtres Artisans sont très avares de confidences à ce sujet.

- La sépulture de Garde-Mort

La sépulture de Garde-Mort est visible dans toute la nécropole : une flèche magnifique s'élève loin au-dessus de toutes les autres et orne un grand dôme recouvert de feuilles d'or. Quatre grandes ouvertures donnent sur le sarcophage qui repose au centre d'un grand octogone dallé. Des vitraux majestueux projettent la mosaïque de leurs couleurs sur les murs et les statues de Garde-mort et ses lieutenants. Le sarcophage est sobre et sur celui-ci ne repose qu'une coupelle où se consume sans fin une petite flamme magique : il est dit qu'elle brûlera aussi longtemps que vivra la République Mercenaire. Certains pensent que si la flamme s'éteint, Garde-Mort reviendra reconstruire la République.

Des présents innombrables jonchent le sol autour et les pèlerins sont nombreux à venir se recueillir ici : châtelains adoués, mercenaires admiratifs, étrangers curieux se succèdent ici, conduits les Follots.

Garde-Mort a souhaité que sa sépulture reste ouverte à tous comme la République Mercenaire l'est aux étrangers. Aucun Pilleur ne dérobe les trésors qui sont entreposés ici, les Recenseurs signaleraient immédiatement l'objet dérobé à leurs pairs qui se chargeraient de châtier le sacrilège eux-mêmes.



## Les Acteurs

Le pouvoir se divise à Nécropoce en la *Guilde des Fossoyeurs*, les *Artisans Funèbres* et les *Pilleurs de tombes*, le *Cryptogramme-Magicien* autant que la *Ligue Mercenaire* n'ont ici aucune influence, l'Effroi tient les premiers à distance et l'aura de *Garde-Mort* qui entoure les actions de la *Guilde* incite les seconds à la prudence et la discrétion : les espions des uns et des autres restent invisibles et se contentent d'estimer les forces en présence sans interférer.

### a. *La Guilde des Fossoyeurs*

La très ancienne *Guilde des Fossoyeurs* qui règne sur Nécropoce depuis les temps immémoriaux de la *Flamboyance*, a connu, depuis, de profondes mutations. Rassemblant à l'origine les nombreux talents des artisans funéraires au sein d'une même corporation puissante et renommée, la *Guilde* est tombée en désuétude lors de l'*Eclipse* et s'est vite trouvée concurrencée par la fratrie influente des *Artisans Funèbres* affiliés à l'*Equerre*. Mais depuis *Garde-Mort* et grâce à *Jilizia* qui a su diviser pour mieux régner, la *Guilde* a retrouvé un rôle de premier plan à Nécropoce. Et même lorsque cette dernière eût disparu, la *Guilde* conserva son architecture, comme figée dans le temps, obéissant à une autorité absente depuis lors. De fait, les membres de la *Guilde* cultivent le silence et le malaise que suscitent leur apparition et nul ne saurait dire à Nécropoce, ce qui se trame au sein des trois factions. « Ne cherche pas à savoir étranger, certaines choses pourraient sortir de leur sommeil pour t'emporter avec elles » est une phrase typique des quelques tavernes qui bordent les ruelles marchandes.

- *Les Eminents*

La *Guilde* étendit durant longtemps son influence à partir du seul *Pont des Gémeaux* surplombant la *Faille* (Cf. ci-dessus la description du pont). Suite au regain d'activité initié par les funérailles retentissantes de *Garde-Mort*, la *Guilde* se trouva isolée par sa position centrale, encerclée par les activités florissantes des *Artisans Funèbres* et isolée par eux de l'immense nécropole. A son arrivée *Jilizia* commença par scinder la *Guilde* en trois et l'établir à la fois sur *Ouestpocce* dans les souterrains abandonnés par les *pileurs de tombes* eux-mêmes, et dans un endroit secrètement aménagé dans la nécropole, cela tout en conservant sa position centrale sur le *Pont*. A force d'intrigues, de disparitions, d'assassinats et d'hierarchisation de la *Guilde*, *Jilizia* fit augmenter exponentiellement les ressources de celle-ci tout en soumettant toute opposition à sa diplomatie ou par la force, (aidée dans cette tâche par les mercenaires de son époux). Ses plus fidèles et redoutables serviteurs furent groupés autour d'elle, sur le *Pont des Gémeaux* ; les *Eminents* des débuts étaient avant tout de valeureux mercenaires ou peu scrupuleux exécuteurs mais quelques décennies plus tard ont vit apparaître ceux qui aujourd'hui abhorrent encore la même apparence sinistre. Vêtus d'amples et épais manteaux bleu sombre recouverts de

franges plus ou moins longues, teintées de dégradés violet selon leur compétence ou leur position dans la guilde, nombre d'entre eux sont muets, aveugles ou sourds, parfois même l'un et l'autre afin de ne pas révéler les secrets de leur emploi. Leurs visages pâles, cernés, aux traits parcheminés restent impassibles et fermés. Ceux-là sont évités par les gardes de la Guilde eux-mêmes et déambulent en solitaires dans les rues de Nécropoce à la nuit venue, porteurs de mystérieuses missions. Les gardes sont les seuls qui entretiennent des relations avec les gens de la ville et les étrangers, recrutés parmi la population ou mercenaires sur contrat, ils obéissent à des ordres ponctuels et n'ont aucun accès au-delà des ailes de la Guilde où ils ont leurs quartiers. Certaines rumeurs émanant de ceux-ci font état de serviteurs bien plus effrayants encore qu'on apercevrait parfois sur les pontons des cages au-dessous du Pont. Les légendes orales des pilliers de tombe évoquent également des êtres décharnés munis d'ailes qui sillonneraient la Faille pour y traquer les audacieux allant chercher fortune dans les plus anciennes galeries creusées à flanc de roche. Les histoires vont bon train dans les petites tavernes souterraines des venelles et dissuadent les plus curieux d'aller vérifier sur place leur véracité.

- Les Indigents

Au contraire des Eminents très discrets et des Innombrables, invisibles, qui veillent sur la nécropole, les Indigents sont omniprésents dans Nécropoce. Des groupes d'Encenseurs sillonnent la ville en faisant tourner leurs encensoirs gorgés de senteurs acres et parfumées, destinées à couvrir l'odeur de putréfaction qui s'attache à tout ce qui s'attarde ici. Les silhouettes massives des Etayeurs emplissent les caveaux d'Ouestpocce et y consomment quantité d'alcool pour dissiper le dangereux labeur de leurs journées passées à entretenir les catacombes menacées d'éboulement ou d'affaissements. Dans Hautepocce les hautes demeures sont le lieu des cérémonies de Séparation : spacieuses et richement meublées, elles accueillent durant quelques heures, jours ou semaines les proches des défunts afin que ceux-ci y organisent des fêtes, cérémonies ou rituels en l'honneur des disparus. Les Officiants, instruits aux nombreuses pratiques funéraires, apparaissent en livrées pourpres et servent avec élégance les convives, répondant à tous les souhaits de ceux-ci. Ces services coûteux enrichissent particulièrement la Guilde et les commerçants et artisans qu'elle choisit d'associer aux cérémonies souvent somptueuses. Coupés de l'atmosphère pesante de la ville, les invités résident dans les tours jusqu'à leur départ en calèches souvent de nuit. Le mort, lui, est emporté au cours ou en fin de cérémonie par un cortège pourpre d'Officiants qui vont confier le corps aux Fossoyeurs invisibles de la nécropole. Enfin les Indigents proposent à ceux qui souhaitent se rendre dans la nécropole pour se recueillir ou visiter, les services des Follets, des guides coiffés de larges chapeaux ronds et noirs et drapés d'amples capes bordeaux. Ils se déplacent avec des crécelles à plusieurs lamelles de cristal qui émettent un son sec puis vibrant et éloignent les esprits des morts qui hantent la nécropole. Pour les virées nocturnes, ils emportent avec eux des lanternes où tourbillonnent des feux follets et se déplacent à plusieurs avec une vièle aux cordes de verre qui les protège des non-morts en émettant un hululement lancinant.

Les Indigents sont installés sous Hautepocce, dans les Cryptes aux Indigents, un dédale de galeries éclairées de torches et parées de nombreuses fresques détaillant une histoire oubliée de batailles anciennes. Leurs dirigeants sont rarement visibles et abhorrent l'habit à franges des Eminents en coloris bordeaux à dégradés de noir. La aussi la discrétion est de rigueur et les confidences des membres de la Guilde sur leurs activités sont chères à acheter.

## • Les Innombrables

Tout ce qui touche aux Innombrables est de l'ordre des rumeurs et il est difficile de séparer les vérités des affabulations de pilleurs de tombes et autres curieux aventureux. On ne peut que se fier aux récits angoissés de rescapés qui ont tenté de violer le sommeil des morts pour quêter la richesse ou le savoir ; ceux-là s'en vantent rarement, ce qui rend leurs dires encore plus incertains. De façon récurrente on entend évoquer les lumières qui dansent à quelques mètres au-dessus des tombes en quête des importuns, puis les murmures des morts qui s'amplifient jusqu'à l'insupportable lorsque la lumière s'approche. Quelques Officiants ont parfois décrit les Fossoyeurs auxquels ils confient des corps comme des êtres décharnés aux corps vêtus de haillons poussiéreux et aux visages dissimulés par des capuchons tombants. Quelques visiteurs ont également décrit d'étranges essaims de silhouettes, malingres aux visages émaciés, immobiles, enveloppées dans des fines dentelles ou soieries grises flottant au vent et scrutant l'horizon fixement. Lorsqu'on s'approche d'elles, elles restent immobiles et répondent parfois aux questions des égarés en leur indiquant précisément le chemin pour se rendre à telle tombe ou rejoindre telle allée.

Les rumeurs les plus folles font état d'un Mausolée des Venteux où seraient installés les Innombrables, palais en trompe-l'œil posé entre les sépultures et dans lequel se trouverait la porte vers un royaume caché.

Fantasmes sordides ou vérités ? La réponse appartient à ceux qui oseront aller chercher des réponses et sauront revenir avec tous leurs esprits. Car nombreux sont les déments qui errent dans Nécropoce en proie à une terreur perpétuelle, hantés par les voix des morts et ce qu'ils ont découvert.

## 6. Les Artisans Funèbres

Les Artisans Funèbres ont fait leur apparition avec l'Eclipse : la Guilde alors affaiblie par la perte de ses talents les plus remarquables, s'est retrouvée rapidement concurrencée par l'Equerre et sa puissante installation à Nécropoce. La Tour Funèbre fut érigée et démontra la supériorité technique et artisanale des Artisans nains : les commandes importantes furent alors faites auprès de ces derniers et aujourd'hui encore on leur confie tout ouvrage mortuaire important de Nécropoce. Cette notoriété leur permit de disputer Estpoce à la Guilde et de se prémunir de ses intrigues en érigeant un mur d'enceinte autour de leur zone d'influence. Dès lors Estpoce a connu un essor commercial qui lui vaut encore maintenant, malgré l'enrichissement d'Ouestpoce et l'hégémonie de la Guilde, d'être le centre névralgique du commerce avec l'extérieur et le lieu de passage et de vie des caravaniers et marchands étrangers. Alors que l'enterrement de Garde-Mort marqua un tournant essentiel dans l'économie locale, ce n'est qu'avec la prise de pouvoir de Jilizia que la Guilde supplanta véritablement l'influence des Artisans. Jusqu'alors les divisions internes de celle-ci l'empêchait de faire face à l'assise sereine et puissante des Artisans sur Venteuce et Estpoce. La soudaineté de cette prise de pouvoir prit les Artisans au dépourvu : l'implantation de la Guilde dans la Nécropole des Venteux, son installation sous Owestpoce et sur Hauteuce se fit très discrètement et mit les Maîtres Artisans devant le fait accompli. Ceux-ci durent, après un période de lutte d'influence par règlements de comptes interposés, se rendre à l'évidence : la Guilde avait pris le dessus et le temps était

venu de négocier un accord amiable. Les Maîtres de la Tour Funèbre acceptèrent de céder les offices funéraires et l'exploitation de la Nécropole des Venteux à la Guilde en échange d'une exclusivité sur l'architecture funèbre. Certains par mi les Artisans continuent cependant de conserver une position radicale et ouvertement conflictuelle en intriguant sans cesse à l'encontre de la Guilde. Le Maître Artisan Yulius d'Eticène complotte depuis quelques années pour trouver un moyen de faire chuter le Pont des Gemeaux dans la Fosse et diviser ainsi les forces de la Guilde tout en la coupant du commerce d'Estpoce. Les autres Maîtres ne sont pas dupes et s'ils avertissent souvent Yulius, ils savent qu'il bénéficie de soutiens importants dans l'Equerre et n'entreprennent rien à son encontre pour l'heure. Les comploteurs essaient d'établir des contacts avec les Liches qui souhaiteraient étendre leur pouvoir au détriment de la Guilde. Mais la Guilde semble omnisciente et les comploteurs entendent de plus en plus souvent le murmure courroucé des morts les entourer, malgré les protections dont bénéficient les Artisans Funèbres dans la Tour Funèbre et sur Ventepece. Yulius a entendu parler récemment de Yah Pong et lui a envoyé des émissaires pour négocier avec lui un arrangement concernant Nécropoce. Si ces négociations devaient aboutir, le regard intéressé de Yah Pong sur Nécropoce représenterait sans nul doute un danger important pour la ville (que Yulius ne soupçonne pas) : ici gît une armée gigantesque qui n'attend que de se lever et sortir de son sommeil.

### *c. Les Pilleurs de Tombes*

La troisième force importante bien que plus anarchique et hétérogène est celle des pilleurs de tombes qui déferlent sur la nécropole lorsque survient la nuit. C'est une lutte constante qui se livre entre eux, la Guilde et les Artisans Funèbres. La nuit les pilleurs s'équipent de chausses d'escalades, de diamants de découpe, de pieds de biches, de burins, de cordes et grappins et innombrables autres gadgets qui les rendront plus habiles, plus agiles et plus rapides que leurs pairs et leur éviteront de tomber entre les mains des Innombrables. Les Artisans mènent une guerre de prévention et la Guilde une guerre de punition à l'encontre des pilleurs mais ceux-ci redoublent de talents, parfois hérités d'une longue tradition de pillage. Des pièges parsèment les grands mausolées, des sceaux de l'équerre rendent certaines cryptes inviolables, les Gardiens font subir des affres terrifiants à ceux qui tombent entre leurs mains, les déments qui ont tenté leur chance sont légion à errer dans Nécropoce sans passé ni nom. C'est tout un art dont se targuent les pilleurs d'expérience : ils connaissent souvent des portions entières de la nécropole presque aussi bien que les Recenseurs et leur virtuosité accomplit des miracles qui fondent les légendes qu'on se plaît à conter dans les tavernes d'Estpoce et jusqu'à Orkhane ; des aventuriers attirés par ces récits viennent parfois de très loin pour tenter leur chance.

Si certains préfèrent travailler en solitaire, nombre de pilleurs s'associent soit ponctuellement soit durablement pour des missions requérant tel ou tel de leurs talents respectifs. Certains groupes sont devenus célèbres et défraient régulièrement les chroniques de Nécropoce (les habitants de Nécropoce et les étrangers sont très friands de ces exploits qui égayaient les veillées).

- Le Cénotaphe est un groupe de pilleurs insaisissables dont l'insolence croustillante lui vaut de nombreux admirateurs transis : on dit qu'ils sont parvenus à atteindre le Mausolée des Venteux et à y dérober certains secrets qui leurs permettent d'accomplir régulièrement des actions d'éclat. La dernière en date fut de dérober le

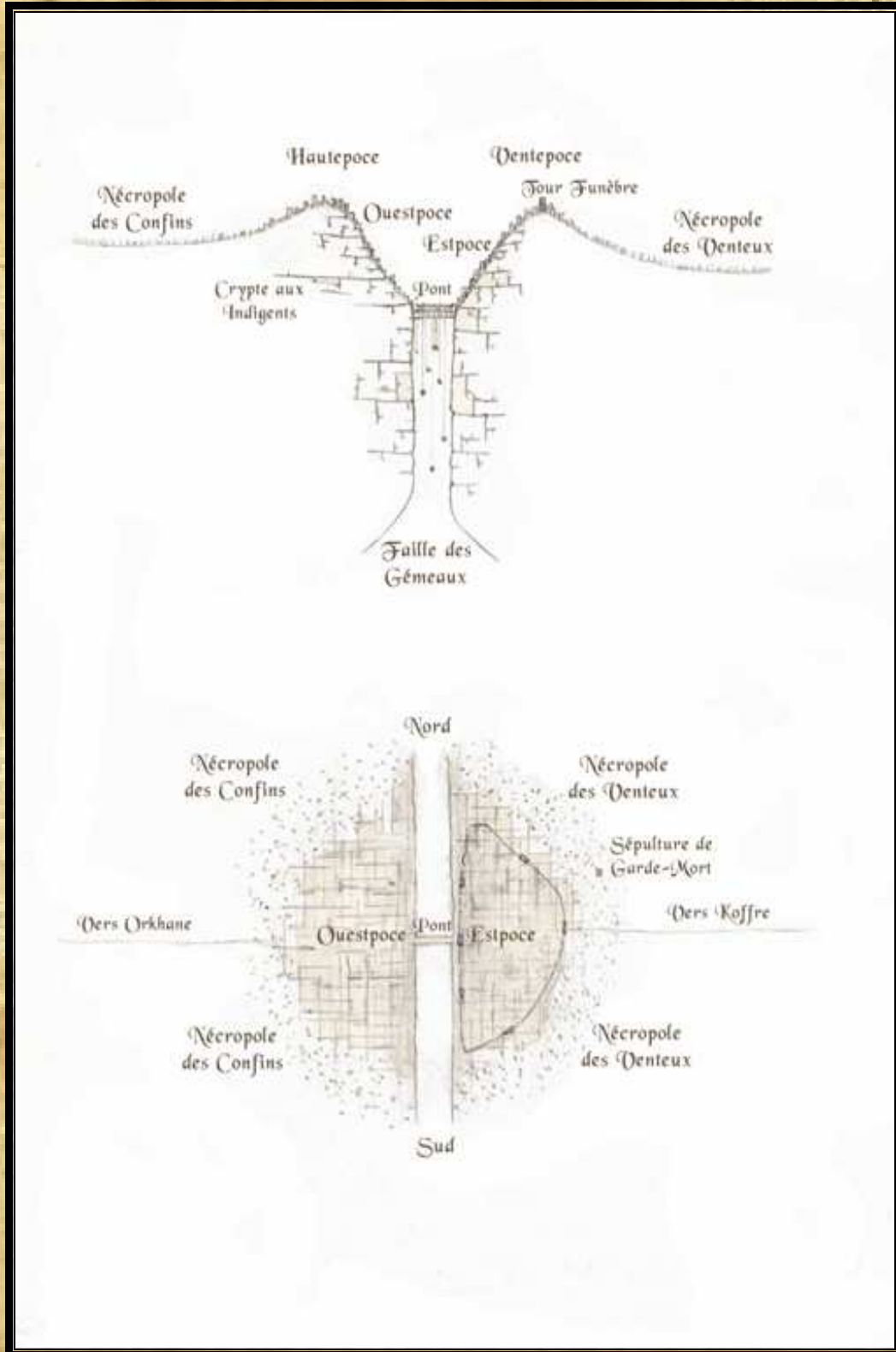
trésor d'un Liche et d'empaler sa tête sur l'une des flèches du bâtiment principal de la Guilde, sur le Pont des Gémeaux. Cette provocation entraîna de sévères répressions à l'encontre des pilliers de Nécropoce : nombre de corps furent retrouvés sans vie dans leur lit, le faciès marqué par les stigmates d'une terreur violente.

- Les Sourciers du Léthé sont un groupe connu de ceux qui quêtent le savoir enfermé dans les sépultures de Nécropoce et offrent beaucoup pour le détenir. Ce groupe est mené par un Thanaturge renégat qui a emporté avec lui un fragment de la structure de Cristal de la Crypte des Eminences (v. ci-dessus - Les Cryptes aux Indigents). Grâce à celui-ci les Sourciers du Léthé dérobent leur mémoire aux gisants et vendent leurs secrets aux plus offrants : nombre de pilliers leur achètent les secrets d'Architectes défunts, de mercenaires dont les trésors demeurent encore introuvés, etc.

La corruption de membres de la Guilde ou des Artisans Funèbres est courante et explique la facilité avec laquelle les Pilliers réussissent à se rencontrer dans les tavernes ou s'introduire dans les secrets des uns et des autres : tout se monnaie à Nécropoce et ce système de collusion semble convenir à tout le monde lorsque personne ne s'aventure trop loin sur le territoire des voisins (comme le Cénotaphe l'a fait au Mausolée des Venteux).

Une tradition veut que les pilliers respectent l'inhumation durant la journée et n'agissent que la nuit depuis l'enterrement de Garde-Mort. Il s'agit d'une sorte d'hommage respectueux des pilliers à celui qui a rendu à Nécropoce sa prospérité et contribué à fonder la République Mercenaire.

## Plan de Nécropoce



## Annexes

### a. Esprit des morts et chant de cristal

A plusieurs reprises il est évoqué le pouvoir mystérieux du cristal sur l'esprit des morts. Cette spécificité de Nécropoce qui protège les habitants des agressions d'outre-tombe, est une forme subtile de fusion entre les vertus d'un matériau, le cristal, et le chant qui en émane selon les manipulations que celui-ci subit. L'accord qui résulte de l'utilisation d'artefacts constitués de cristal ou bien du talent de la poignée d'harmonistes que comprend la Guilde, s'insinue dans l'esprit des morts auquel il commande.

Certaines thèses de Thanaturges supposent qu'à sa mort, l'esprit d'un être vivant se cristallise dans le lieu de son décès et dans ses restes. Le chant du cristal, lorsqu'il est habilement modulé, absorbe ces fragments d'esprit et les resolidarise. L'immense cristal installé au sein des Cryptes aux Indigents capte ainsi tous ces esprits qui se cristallisent autour dans Nécropoce et les nécropoles et les draine à lui pour en alimenter le lac des Confins (v. Plan de Janus).

L'Effroi, quant à lui, possède le pouvoir de faire renaître les corps qui touchent à la Ténèbre. L'émotion résiduelle de l'existence d'un être demeure cristallisée en Harmonde aussi longtemps qu'une parcelle de son corps subsiste. Lorsque la Ténèbre absorbe cette émotion, elle se l'approprie et remodèle un être de Ténèbre doté des fragments d'existence cristallisés dans les restes du corps. Parfois il ne reste rien du corps mais les lieux ont gardé la mémoire d'émotions vives et d'esprits brillants qui les ont marqués à tout jamais ; l'Effroi donne alors parfois naissance à des spectres dotés de ces émotions ou investis d'un esprit défunt.

Le cristal à Nécropoce agit à la fois pour capturer les esprits des morts et pour éloigner ceux que l'Effroi suscite. Les Verres Musicaux et nombreux instruments de la Guilde s'imprègnent des esprits qu'ils rencontrent et composent une mélodie qui fera vibrer imperceptiblement l'énorme cristal de la Crypte aux Indigents et la vibration de celui-ci attirera irrésistiblement l'esprit concerné qui sera finalement capturé et ira rejoindre le Lac des Confins.

En revanche, les flûtes employées par les Gardiens de la nécropole ont comme fonction de provoquer l'Effroi et de réveiller l'esprit des morts. Ceux-ci, ivres d'émotions rageuses, troublés dans un sommeil qu'elles pensait éternel, s'en prennent aux vivants et les poursuivent de leurs suppliques pour qu'ils les rendent à leur repos.

### b. Flammes protectrices

A Nécropoce les habitants se protègent des agressions des morts avec la lumière et la présence de Feux Follets. En effet, ceux-ci éloignent mystérieusement les esprits des morts.

Les Inspirés sont aussi partiellement protégés de ces agressions de l'au-delà, bien que les malédictions des Fossoyeurs ne les épargnent pas plus que les propriétaire de Feux

Follets. Le parallèle entre ces deux phénomènes a été établi par le Thanaturge inspiré qui fait partie des Sourciers du Léthé (v. ci-dessus - Pilleurs de Tombes) : une confidence d'un défunt de la Flamboyance lui a appris que les Feux Follets ont toujours été nombreux à Nécropoce mais qu'avant l'Eclipse ils n'éloignaient pas les esprits morts vivants. Il existe un lieu de la Nécropole des Confins que connaissent de nombreux pilleurs de tombes : le Tombeau des Follets, un endroit où les Feux Follets sont tellement nombreux qu'il semble éclairé comme en plein jour. Or c'est cette lumière qui guida un inspiré dans la nécropole au moment de l'Eclipse. C'est aussi celle-ci qui le fit découvrir par ses poursuivants. Au terme d'un combat acharné, il rendit l'âme à l'aube, au moment même où l'Eclipse étendit son manteau sur l'Harmonde. Sa flamme fut alors dispersée violemment dans le Tombeau et imprègne tous les Feux-Follets qui s'y reproduisent. Ce sont donc les Flammes des Inspirés dont le foyer brûlant de vie est douloureux à l'esprit incomplet des morts. Ceux-ci n'approchent donc pas ces flammes qui accentuent la conscience de leur trépas.