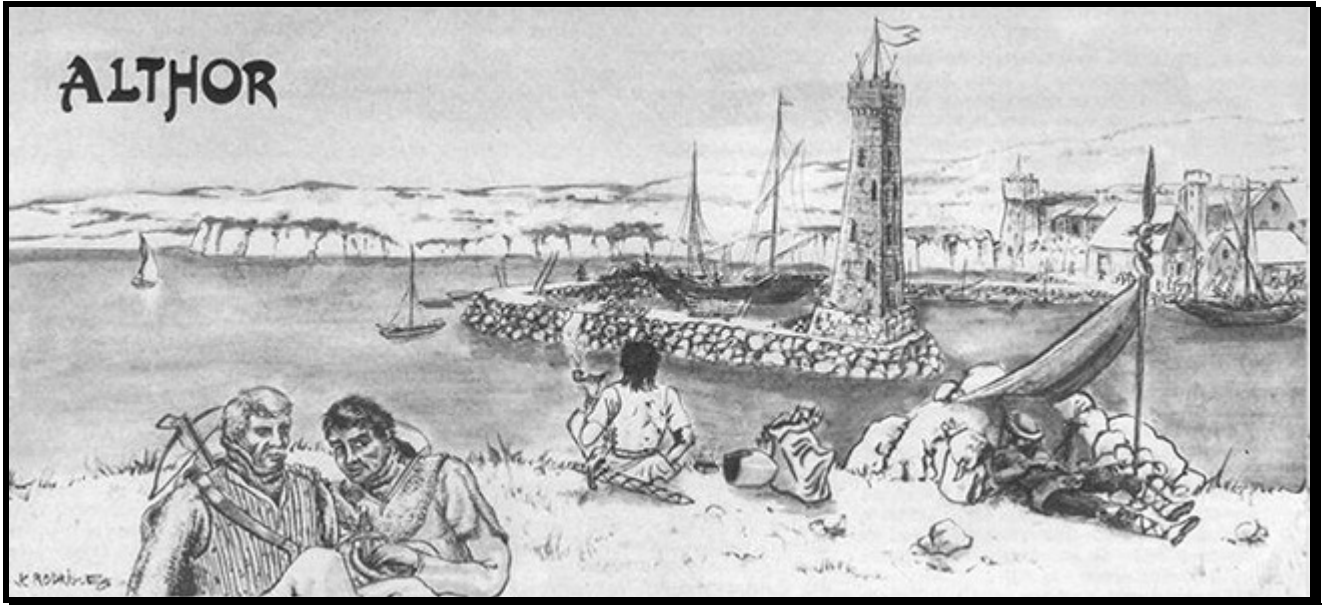




# Althor, petite ville du Kersh

Althor est une petite ville à rajouter à l'aide de jeu «Le Kersh ».

Elle est située sur l'île principale, au nord-ouest de Port-Ker.



Située sur l'estuaire de la Narta, Althor est une petite ville ; la majeure partie de la cité est implantée sur deux îles coupant les flots de la rivière, l'île Longue et l'île aux Faisans. Capitale du Kouskar, la ville n'a rien du lieu de villégiature rêvé. Le commerce n'y est pas florissant, surtout en raison des droits de passage élevés, les distractions inexistantes si l'on fait exception des délices du soudard moyen, alcool, prostituées et bagarres en tous genres. La population est principalement composée de mercenaires.

En effet, dirigé par Kerlan An Nar, chef de guerre réputé pour sa ruse et son efficacité, le Kouskar est depuis bientôt trente ans en guerre contre le puissant royaume Ronirien. Ayant depuis longtemps compris qu'il valait mieux engager des mercenaires que dépeupler ses terres fertiles, Kerlan préfère de loin tirer le plus de profit possible de ses sujets et envoyer sur les champs de bataille des étrangers. Ceci dit, un tiers de son armée est composé de Kouskariens, soit approximativement neuf cents hommes. Au fil des ans, Althor est donc devenue le rendez-

vous de tous les soldats de fortune cherchant un emploi ou tout simplement se retrouvant entre eux pour échanger des nouvelles ou faire la fête.

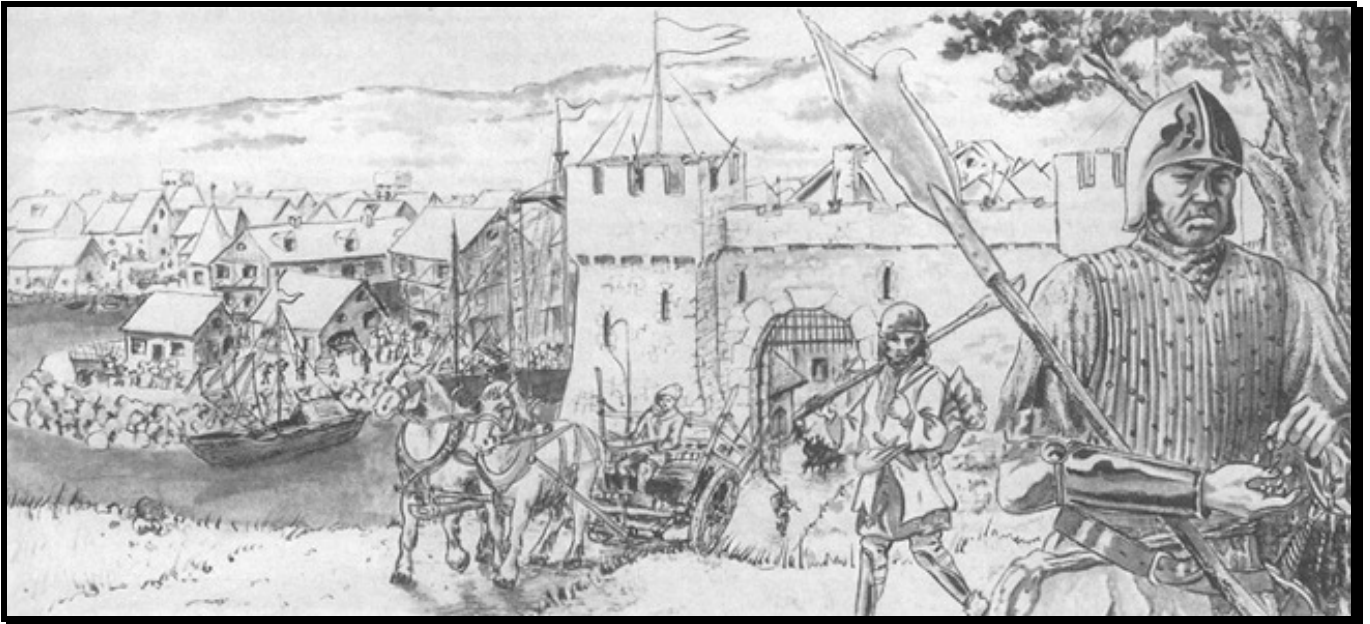
## **KOUSKAR & CHAKRI**

Le Kouskar est divisé en une série de petits fiefs dirigés par une noblesse héréditaire. Althor est l'un de ces fiefs et à sa tête se trouve celui qu'on appelle le Chakri du Kouskar, actuellement Kerlan An Nar. Celui-ci a tous pouvoirs sur Althor et les terres qui y sont rattachées, approximativement quatre cents kilomètres carrés. Les autres nobles kouskariens sont vassaux du Chakri et doivent par conséquent lui fournir chaque année, durant le mois de la Faux, leur quota d'impôts et d'hommes d'armes, ceux-ci constituant la partie kouskarienne des troupes de Kerlan.

## **LA FÊTE DES MILLE LAMES**

Tous les ans, le premier jour du mois des Epis, se déroule à Althor une grande fête qui dure trois jours. En 647, la ville était dirigée par un maire élu par la population de l'île Longue.





Les habitants de l'île aux Faisans, en ayant assez de cette situation, décidèrent d'opérer une scission. Tout fut déclenché par une malheureuse amende infligée à un Faisandin qui, s'étant introduit dans les cuisines de la mairie, avait généreusement saupoudré les plats destinés au banquet annuel d'extrait de Pilunazul, dont l'effet ne se fit pas attendre. On vit bientôt le maire et son conseil se courser dans les rues à quatre pattes tout en poussant des hennissements sonores, alors que des groupes de Faisanclins s'esclaffaient bruyamment. Ce fut très mal pris par les habitants de l'île Longue... Le coupable une fois châtié, le mécontentement augmenta au vu d'une peine sans rapport avec une innocente farce (dixit les Faisandins), la scission fut déclarée ; les choses s'envenimèrent et on en vint aux mains. Les combats durèrent une semaine et se terminèrent par la victoire de l'île Longue dont les habitants avaient été guidés par un jeune ambitieux du nom de Seph Eroual. Ses concitoyens l'élirent seul chef de la ville en lui donnant le titre de Chakri an lingi, qui signifie «sauveur de l'île», abrégé depuis en Chakri. La fête des Mille Lames commémore cet événement; le premier jour, de faux combats sont organisés dans Althor, en particulier sur les ponts. Le soir voit la victoire du camp de l'île Longue et l'élection du Chakri. Ce jour là, le couvre-feu est levé et les réjouissances se prolongent tard dans la nuit. Pendant deux

jours, ce pseudo-Chakri sera le roi d'Althor et pourra faire ce qui lui plait. Il a en particulier la possibilité de gracier des condamnés, grâce à une tradition qui ratifie traditionnellement le vrai Chakri. L'obéissance au Chakri n'enchant pas tous ses vassaux et il lui faut en général une bonne dose de ruse et de diplomatie, parfois alliées à l'emploi de la force, pour se faire respecter. La fonction de Chakri se transmet de père en fils depuis bientôt quatre siècles, mais il n'y a que cent dix ans que le Chakri dirige tout le Kouskar. Autrefois il n'était que le Chakri d'Althor ; c'est Marennus, un ancêtre de Kerlan An Nar, qui en 898 entama l'unification en mariant ses deux filles à deux barons dont les terres avoisinaient celles d'Althor. En vingt-quatre ans d'une politique machiavélique et d'un perpétuel état de guerre, son but, le Kouskar uni sous son autorité, était atteint.

#### **COUVRE-FEU & PASSAGE A TABAC**

Depuis son entrée en guerre contre Ronir, Althor est sous la loi martiale, c'est même devenu une habitude pour ses habitants. Couvre-feu du coucher du soleil à l'aube, patrouilles de nuit dans et autour de la ville, dans les campements des Compagnies de mercenaires, telle est l'apparence nocturne d'Althor. Inutile de préciser que les geôles du château sont chaque nuit emplies de fêtards qui en sortent presque tous sobres mais disposés à remettre ça dès que leur bourse le leur permettra. Les contrôles sont fréquents et





toute rébellion aux gens d'armes de Kerlan est suivie d'un emprisonnement à plus ou moins long terme agrémenté de quelques petits passages à tabac... le système pénal est simplifié à l'extrême : le vol est puni de l'amputation de la main droite et le meurtre de

### L'ILE AUX FAISANS

Les premiers habitants d'Althor vivaient sur l'île aux Faisans, à l'époque où la cité n'était qu'un village entouré de palissades de bois. L'île Longue servait alors de pâturages pour les chevaux et les brebis. Les authentiques Faisandins, ceux dont les ancêtres ont toujours habité sur l'île depuis plusieurs générations, sont très fiers de leur origine et aisément reconnaissables à la plume de faisan portée au chapeau ou, plus rarement, à la ceinture. L'exiguïté de leur île les obligea rapidement à gagner quelques mètres sur la rivière en y déversant des blocs de rochers, ce qui permit aux barques d'aborder sans éroder d'un précieux centimètre leur île chérie. Ils ont d'ailleurs conçu un système de passerelles à contrepoids qui facilite grandement chargements et déchargements.

Le marché aux armes, qui s'est créé spontanément depuis que Kerlan est en guerre contre Ronir, se tient sur la place du Marché, un jour par semaine, et a pour clientèle principale les mercenaires. On peut y trouver toutes sortes d'armes en usage dans la région dont beaucoup d'occasion ; les prix sont normaux. Le Casque Fendu, une des deux auberges d'Althor, se trouve sur l'île aux Faisans ; il s'agit d'une auberge assez bon marché et dont la qualité laisse amplement à désirer.

### Le culte de Naradimishdof le silencieux:

Les Dieux parlaient et, plus loin, Naradimishdof pensait.

Les Dieux créèrent le monde et ils créèrent les Hommes.

Les Dieux donnèrent la parole aux Hommes puis ils s'endormirent, satisfaits.

Les Hommes dérangèrent Naradimishdof. Alors, en colère, Naradimishdof maudit la parole des Hommes en prononçant un mot unique et plus aucun Homme ne pu proférer un son.

Ce fut le seul mot qu'il ne prononça jamais.

la peine capitale, habituellement par décollation. En se démenant comme un beau diable, on peut, au lieu d'être jugé par le bailli, voir son cas présenté à Kerlan ce qui, selon son humeur, n'est pas forcément un avantage...

Satisfait, Naradimishdof reprit sa réflexion.

Le silence des Hommes réveilla les Dieux.

Voyant leurs créatures privées de la parole, ils les appelèrent une à une et les guérirent de la terrible malédiction.

Mais ils en oublièrent et ainsi naquirent les muets.

(Cantiques de l'Oeuf, versets 326 à 335)

**Le temple de Naradimishdof**, situé dans une petite rue de l'île aux Faisans, abrite en son sein une vingtaine de prêtres au visage entièrement tatoué en bleu. Habillés de soie bleue et de sandales légères, ils vouent un culte très profond au silence. Ils suivent l'exemple de leur dieu qui, pour mieux appréhender l'harmonie de l'univers, réfléchit dans le plus absolu silence. La parole est vaine et ne saurait traduire la foudroyante rapidité et toutes les nuances de la pensée. Le jeune prêtre fait vœu de silence, non pas en signe d'humilité ou en pénitence, mais car c'est le seul moyen d'utiliser au mieux sa compréhension des choses et de ne pas se fourvoyer dans des impasses. Chaque prêtre porte en permanence une capuche spéciale, molletonnée au niveau des oreilles, qui contribue largement à atténuer le bruit ambiant.

Les rares temples de Naradimishdof connus sont tous situés dans des endroits isolés sauf celui d'Althor ; on raconte que ses prêtres se sont attachés à saisir l'essence même d'une agglomération et de l'instinct grégaire. On comprendra aisément que ce choix n'est pas des plus faciles et qu'ils doivent endurer les pires tourments, plongés comme ils le sont dans cet enfer sonore quotidien...

Pour atteindre le rang de Prêtre, le novice doit accomplir une action sainte en délivrant un malheureux pêcheur de ce fléau qu'est la parole. Pour ce faire, tous les moyens sont bons, hormis la violence, l'ablation de la langue étant une technique primitive prouvant que la doctrine de Naradimishdof n'a absolument pas été intégrée. Le moyen le plus





efficace est bien entendu la conversion du pêcheur qui s'opère généralement en lui donnant à lire le Tome de l'Ultime Zéphyr. Ce livre saint, datant de plusieurs siècles, a été écrit par Ernilot, qui aurait recueilli l'enseignement du dieu en observant à ses côtés la vie entière d'un Aranosk pendant 287 jours. Dans l'hypothèse où le pêcheur serait illettré ou irrécupérable, il reste le Yanironiol.

Le Yanironiol est une plante rare, de la famille des cucurbitacées, que l'on trouve près des cours d'eau et dont le fruit rouge sombre, d'une dizaine de centimètres de diamètre, est

cueilli, mis à sécher, puis pulvérisé. Cette poudre est ensuite mélangée à de la poudre de racine de Zunc qui en masquera le goût. Si l'on administre à quelqu'un du Yanironiol à certaines doses précises, régulièrement pendant un mois, le « patient » éprouvera au bout de quelques jours de légères difficultés d'élocution, puis il lui deviendra de plus en plus difficile de s'exprimer. En deux semaines il sera totalement bègue, et en un mois il deviendra muet. Il est évident que plus un pêcheur est un bavard impénitent, plus un jeune novice sera tenté de lui faire découvrir la voie de Naradimishdof...



### L'ILE LONGUE

Cette île est plus cossue que l'île aux Faisans, les maisons de meilleure facture et l'auberge, le Sanglier Essoufflé, est d'un niveau correct. Située sur l'esplanade devant la jetée, elle a

une terrasse où il est possible de déjeuner à l'ombre des chênes et des figuiers centenaires. Sur la grande place, la place des Trois Cloches, on peut voir du matin au soir bateleurs et jongleurs disposés autour de la fontaine





centrale. Ceux qui n'arrivent pas à captiver leur public vont alors en général se produire dans les campements des Compagnies de mercenaires qui s'étalent sur les rives de la Narta au nord de la ville, et qui sont d'une exigence moindre. Lorsqu'une troupe itinérante de comédiens passe à Althor, c'est sur cette place qu'elle se produit et il n'est pas rare que Kerlan, grand amateur d'art dramatique, vienne assister à de telles représentations.

La magie n'étant pas tellement représentée à Althor, contrairement à Port-Ker, quand un magicien ou un illusionniste vient présenter ses tours sur la place des Trois Cloches, il est sûr d'avoir un excellent accueil. Si le public Port-Kerien se passionne d'une manière critique et technique pour la magie, le public Althorien est quant à lui émerveillé par les prodiges magiques sans les comprendre. Cet émerveillement n'a d'ailleurs strictement rien à voir avec la compétence du magicien, car la plupart des Althoriens n'ont pas la moindre idée du fonctionnement et de la difficulté d'une opération magique.

Un vieux Port-Kerien, même profane, est au contraire tellement habitué à la chose qu'il peut parfois avoir une idée de la puissance d'un magicien rien qu'en le voyant travailler ; il sait déjà que certains sorts sont très ardues à mettre en oeuvre et nécessitent une grande maîtrise de l'Art...

### **Le phare de Gevel**

Mondri Gevel, un architecte de talent, avait été appelé par Kertis, le petit-fils de Marennus, pour superviser des travaux sur le château. Gevel logeait au château et les travaux durèrent six mois, il eut donc amplement l'occasion de croiser dans les couloirs une des filles de Kertis, Leran, qui était paraît-il moins laide que ses soeurs. Il arriva non pas ce qui devait arriver, mais ce qui pouvait arriver, Gevel, vieillard hideux et au caractère insupportable tomba amoureux de la jeune fille. A l'issue des travaux, il demanda sa main à son père. Furieux d'une telle impudence, celui-ci le fit jeter au cachot et l'oublia. L'année suivante, Kertis décida de faire construire un phare à l'extrémité sud de l'île Longue. Afin de faire des économies, il fit tirer

de prison le malheureux architecte et lui dit avec un sourire sarcastique:

- Tu te rends compte, j'espère, que depuis un an je te nourris à ne rien faire ; aussi tu vas gagner ton pain. Je veux un phare. Tu vas me le construire et si je vois un seul défaut, je te fais exécuter.

- Si je refuse ?

- Tu es exécuté immédiatement. Gevel réfléchit une minute.

- Et si tu vois un défaut mais ne peux me dire où il se trouve ?

Kertis éclata d'un rire sonore:

- Je te libère.

Gevel le regarda d'un air accablé.

- Je suppose que je n'ai pas le choix...

L'architecte sélectionna des maçons, fit ériger un écran de peaux autour du lieu choisi, puis commença le travail. Kertis, homme cruel mais non dénué d'intelligence, trouva cette façon de procéder étrange mais se contenta de faire garder jour et nuit le chantier, en raisonnant que s'il voulait que Gevel fasse du bon travail, il fallait le laisser opérer comme il l'entendait. Gevel participa lui-même à la taille et à l'assemblage des blocs de pierre. Quatre mois plus tard, la construction était achevée. Le Chakri fit abattre l'écran, regarda son phare, puis, une lueur sarcastique au fond des yeux dit :

- Il y a un défaut évident ! Ta construction n'est pas droite.

- Tu devrais en faire le tour pour mieux l'examiner, répondit Gevel d'une voix douce. Les spectateurs virent Kertis s'exécuter, un sourire aux lèvres, puis s'arrêter net comme troublé. Il scruta le phare sous tous les angles, en fit le tour à plusieurs reprises, et son front s'assombrissait... En effet, le phare d'Althor a un défaut ; de quelque angle qu'on le regarde, il a un côté qui n'est pas droit ; mais si l'on change de point de vue, le côté fautif n'est plus au même endroit ! Gevel fut libéré, car quoique cruel, Kertis tint parole. Mais l'architecte ne voulut jamais révéler de quelle façon il était arrivé à défier les lois de la perspective...

Il faut noter le pont entre l'extrémité ouest de l'île et la porte ouest de la ville, qui est en réalité un pont-levis, conçu pour que les embarcations puissent remonter la rivière. Le poste de garde chargé de collecter les taxes et





droits de passage se trouve à un bout du pont, sur la rive droite de la Narta ; le pont étant abaissé, seule une barque a la place de passer par dessous.

### **Les compagnies:**

Au nord de la ville, sur deux kilomètres, s'étendent au bord de la rivière les campements des Compagnies. Ces Compagnies sont de petites armées de mercenaires, chacune avec son organisation propre, ses caractéristiques et ses chefs. Il arrive souvent de rencontrer des mercenaires isolés ou en très petits groupes cherchant un emploi, mais cette organisation en

Compagnies est spécifique au Kouskar, Chakris et nobles ayant toujours préféré embaucher des mercenaires pour constituer le gros de leurs armées. Certains soldats de fortune ont vite compris que s'ils pouvaient proposer à un employeur potentiel une troupe déjà constituée, homogène et dont les hommes avaient l'habitude de combattre ensemble, celui-ci ne pourrait qu'être intéressé par le gain d'efficacité et de temps, même s'il lui en coûtait un peu plus cher. Une dizaine de Compagnies, dont les effectifs vont de quarante à trois cents hommes, campent à l'heure actuelle sur les rives de la Narta.

Ecrit par Dominique Granger  
Merci à Chronique d'outre-Mondes

