

# Fragments : Port Flottant



## Port Flottant

Prenez l'une des guildes Continentales, née alors que l'Aventure était encore balbutiante, la guilde de FortEcume. Le temps passe, et sa flotte constituée au fil des ans vieillit et est renouvelée. Mais que faire des premiers caravillons, de ces géants d'écume en train de pourrir sur place ?

Les saborder ou les débiter en morceau ? Aucun capitaine ne se résoudrait à cela. Alors on les stocke à l'abri dans les ports des Rivages, on les échoue sur des plages, dans des criques du Continent. Et on les regarde se désagréger sans vraiment savoir quoi faire. Jusqu'à que vienne Victor Fermarin. Victor est un des illuminés du genre que seule la République venn'dys est capable de produire. Mi-ingénieur, mi-aventurier et complètement fou, il réussit par on ne sait quel subterfuge à convaincre la guilde de FortEcume de lui céder, moyennant une petite somme, les carcasses pourrissantes des ces navires.

Six mois plus tard, Port Flottant était né. Personne n'a jamais réussi à découvrir par quels moyens Fermarin réussit à faire traverser la mer Océane à la moitié de ces épaves. Personne n'obtint jamais le nom des menuisiers qui l'aidèrent à concrétiser sa folie. Pourtant Port Flottant, parfois appelée Polomé second, est bel et bien là. Au cœur de ce chaos de bois et de cordages que l'on découvre au premier abord, se cachent trois caravillons de la première génération et une frégate, irrémédiablement liés, fondus les uns dans les autres.

### Fonctionnement du port

Le port est dirigé par la guilde de FortEcume, qui reste à ce jour la seule (connue ?) à contrôler un naville guildien. En théorie, elle a mainmise sur tout ce que porte le naville. Cependant, elle laisse beaucoup de libertés aux arrivants, qu'ils soient de passage où veuillent se rattacher au groupe. Elle contrôle tout de même les deux corps "indispensables" au lieu :

- les Câbleurs : des charpentiers qui relient et consolident la structure à l'aide de cordes, planches et de tout ce qu'ils ont sous la main. Ils ont toute autorité en ce qui concerne la place qu'occuperont les nouveaux arrivants.
- les Tournevoiles : ils s'occupent de la conduite de l'ensemble. On les a surnommés ainsi par comparaison avec les TourneSols ulmeqs, plantes solaires à double fleur qui sont toujours tournées vers les Feux-du-Ciel. Les Tournevoiles doivent se coordonner de manière rigoureuse pour que Port Flottant n'explose pas à la moindre manœuvre. Leurs efforts tendent à orienter toutes les voiles de l'île dans une seule et même direction, comme les champs de TourneSols. Afin d'être en parfait accord, ils ont mis au point tout un langage basé sur des mouvements de drapeaux et de clairons.



# Fragments : Port Flottant



Les ordres sont généralement donnés par le noyau de caravillons qui sont les points les plus hauts de l'île, donnant le meilleur point de vue pour diriger les manœuvres.

Tout navire se doit d'avoir au moins un tournevoile attitré. Il s'agit le plus souvent de son ancien capitaine qui s'est rangé sous les couleurs de la guilde de FortEcume. Il a, le temps des manœuvres, toute latitude sur l'équipage du navire dont il est responsable.

## L'autorité

Les deux corps précédents sont sous les ordres de la guilde de FortEcume (qui a son siège sur les caravillons). Il n'existe en revanche pas de milice officielle faisant régner l'ordre sur la ville. La sécurité est assurée indépendamment dans chaque quartier, chaque îlot, ponton et navire de manière consensuelle. En effet, chacun d'entre eux pâtirait d'une bévue qui serait faite sur leur pont. Il faut rappeler que chaque bout de bois rattaché au naville l'a été par les câbleurs, qui ont par là même la possibilité de couper toute amarre. On imagine aisément ce qui arrive à ceux qui dérivent sur l'océane, à bord de coques de noix, pourries des mats à la cale. De cette façon, la guide de FortEcume règne sans partage sur le naville.

## Considérations techniques

S'arrimer au naville :

Cette décision appartient aux dirigeants de FortEcume. La plupart de candidatures sont rejetées, seuls ceux apportant une réelle contribution au naville sont acceptés.

Ils devront payer un droit à la guilde et s'acquitter du prix du câblage.

Passer sur le naville :

Une fois l'amarrage effectué, les nouveaux arrivants doivent payer les droits d'accueil, similaires à ceux de Polomé ou de tout autre grand port des Rivages ainsi que soumettre temporairement son navire à l'autorité d'un tournevoile (supplantant l'autorité du capitaine).

## Quel est l'intérêt du naville

Si on exclut son côté dépaysant et avant-gardiste, le naville peut être d'une grande utilité aux guildes :

- 1) Pour les grandes guildes : comme il est transcontinental, il permet de mettre au point un certain nombre d'expéditions de très grandes envergures, sans avoir à diviser les hommes et l'équipement entre plusieurs navires. Il évite ainsi beaucoup de frais de logistique. (utilisation assez rare)
- 2) Citerne mobile : la location de toute la structure étant extrêmement onéreuse, les guildes de plus faible importance ou celles disposant d'une flotte conséquente mais de faible rayon d'action, utilisent le naville comme point de ravitaillement généralement lors de la traversée de l'Océane. C'est cette configuration (avec énormément de bateaux citernes qui sera utilisée ici.



# Fragments : Port Flottant



3) Pour la république venn'dys : ayant financé de manière plus ou moins dissimulée la fabrication du naville, elle compte bien s'en servir du mieux qu'elle peut. Ceci se concrétise de plusieurs façons : on ne lui oppose aucune résistance quant à l'envoi de navires ou d'hommes sur le naville (et elle ne s'en prive pas en ce qui concerne les Hommes-Gris) ce qui fait de Port Flottant l'un des lieux les mieux surveillé par la maison de Esprits.

## Le secret de Port Flottant

Tous ceux qui assistent au spectacle de PortFlottant en manoeuvre ne peuvent qu'être hypnotisés par le ballet qu'exécutent les Tournevoiles en action. Cependant, en dépit de cet étalage d'habileté, rares sont les capitaines et marins chevronnés qui se satisfont de la seule existence de ces acrobates pour justifier la survie de la structure. Comment un bâtiment si immense peut-il résister à la fureur d'Océane ? Par le talent des Câbleurs vous répondront ceux de FortEcume.

Mais ceux qui ont déjà subi la violence de l'océan savent bien que le bois aussi solide soit-il parvient rarement à supporter la puissance destructrice de la mer. Alors comment ?

La solution, quand on la replace dans son contexte, met bien en valeur à la fois le génie et l'ouverture d'esprit de Victor Fermarin. Ce fils d'ingénieur, né à Wouivel dans ce qui fut et est encore aujourd'hui l'un des plus importants berceaux de la révolution technologique venn'dys, comprit vite que toutes les inventions de sa maison ne sont rien face aux éléments déchaînés.

Il décida de revenir à l'art le plus ancien, le plus puissant et le plus haï de son peuple : la magie élémentaire. Trouver des maîtres étranges prêt à travailler pour lui ne fut pas difficile en ces temps où ceux-ci pratiquent plus la dissimulation et la fuite que la magie. Et ainsi, de transformer son plus dangereux ennemi en une bête docile...

## Le Pontiquaire

Il s'agit d'un des quartiers flottants du naville, situé sur l'un des 3 caravillons du cœur, où se sont regroupé une quinzaine d'antiquaires. Leurs échoppes sont richement pourvues en objets en tout genre mais d'une rare qualité. Ils sont prêts à acheter comme à vendre, surtout des marchandises qui portent un bout d'histoire avec elles, pas forcément les plus riches et les plus impressionnantes mais celles qui possèdent un caractère culturel et émotionnel. Bref, pour en revenir à l'essentiel, tout ce qui est susceptible de contenir du Fluide (cf l'art des Brisants).

L'activité des antiquaires a été largement soutenue par la guilde de FortEcume et elle est connue pour acquérir une bonne partie des biens qui sont échangés en ce lieu. La plupart des antiquaires ne sont d'ailleurs souvent rien de plus que de simples intermédiaires. Seul Saarid-El-Samak, un métis arrivant tout droit d'un repaire de la Scabarre semble détenir les tenants et les aboutissants de ce trafic. Il appartient en effet au cercle très fermé et encore balbutiant (nous ne sommes qu'en 210 – 211AA) des sorciers des Brisants, et l'un des seuls à être en activité sur le naville.



# Fragments : Port Flottant



## L'Art des Brisants

Tiré de l'Or de Nébuleuse : *"Mon idée est qu'il s'agit d'un effet secondaire du loom : le fluide n'est pas une substance magique brute, car elle dépend des hommes. Je crois qu'elle imprègne les choses auxquelles les Natifs attachent de la valeur. Il n'y en a donc que là où ils vivent"*.

Interprétation de Saarid :

"Avant d'avancer ne serait-ce qu'un soupçon d'explication au sujet de mon art, je me dois d'en rappeler les principales caractéristiques. Comme le disait mon maître, le Fluide n'est pas une matière magique brute comme peut l'être le loom. Il dit d'ailleurs, et à raison, qu'il s'agit plus d'un effet de bord du loom plutôt que d'une véritable substance. Le deuxième point est que l'Art des Brisants se pratique difficilement seul.

Toutefois, à l'opposé de certains rituels loomique si puissants qu'ils requièrent la présence de plusieurs invocateurs chevronnés, le groupe qui entreprend de se servir du fluide ne peut contenir qu'un seul maître qui canaliserait l'énergie fournie par ses suivants. Mais d'où provient cette énergie ? Pas du loom nous l'avons dit.

L'autre source potentielle de puissance que les natifs connaissent depuis une éternité mais qui reste nimbée de mystère est l'étincelle loomique. Ame pour les uns, parcelle de Khonte pour les autres, une seule chose est claire : cette étincelle contient en elle-même une grande partie de notre mémoire, de nos passions, de nos rêves (cf le Perdal-Y-Paya kheyza).

Mais pourquoi cette étincelle ne pourrait-elle pas intervenir avec la matière comme elle le fait avec le loom ?

Pourquoi ne pourrait-elle pas établir certains liens émotionnels, empathique entre l'être et l'inanimé ? Toute ma théorie repose sur cette possibilité : tout objet qui gagne le respect des hommes, auquel nous sommes susceptibles de nous attacher, est lié avec nous par l'intermédiaire d'un infime fragment d'étincelle. Voilà pourquoi certains objets qui ont fait l'histoire des hommes peuvent avoir un tel pouvoir. Voilà comment certaines âmes en peine, les martiya, se retrouvent prisonniers des objets qu'ils ont chéris jusqu'à leur mort...

Revenons à l'art de Brisants : quelle est la source de son pouvoir ? Ce sont justement ces liaisons loomiques, les *filâmes* comme je les appelle, que le conjurateur exploite à leur maximum. Tout le monde sait que les maîtres étranges utilisent les vibrations de leurs étincelles pour faire résonner le loom selon leurs désirs. Alors que donnerait une immense voile capable de retenir chaque souffle du vent loomique, une sorte d'immense résonateur qui pourrait tirer jusqu'au moindre soupçon de loom que recèle l'air ambiant. Car je vous l'affirme, si l'art des Brisants n'est pas basé sur la manière de se servir du loom, il l'est sur celle de le récolter avec la plus grande efficacité. En conséquence, plus vous pourrez mobiliser d'âmes pour votre rituel, les galvanisant autour d'une relique, d'un objet de culte ou... d'une simple pièce d'or. Plus leur attention sera focalisée sur cet objet plus les liens empathiques tissés seront fort et draineront l'énergie ambiante. Plus l'incantation sera puissante."

