

ARGYROPÉE

LES SENTIERS D'ARGENT

↪ Addendum topographique ↪

🌀 CE QUE CONTIENT CE SUPPLÉMENT

Ce petit supplément apporte quelques précisions sur la géographie d'Argyropée, en parallèle de la publication des nouvelles cartes couleur grand format de la cité franche. En effet, au sein de l'univers d'*Argyropée*, la Corporation des Cartographes divulgue tous les cinq ans une version réactualisée du plan urbain de la cité franche, qui prend en compte à la fois les modifications topographiques des années passées (constructions, démolitions, nouveaux axes...) mais aussi les décisions de leur conseil, à propos de ce qui doit ou ne doit pas figurer sur les cartes.

Les toutes dernières pages de ce supplément, dont les tranches sont noircies afin de bien les discerner, sont réservées au Conteur. Elles détaillent quelques secrets géographiques associés aux mystères des Sentiers d'Argent.

La communauté des Conteurs, joueurs et curieux d'Argyropée est invitée à développer et à enrichir, si elle le souhaite, certains aspects présentés ici ou dans le livre d'univers.

Auteur principal : Frédéric Marin

Relectures et suggestions : Camille Marin, Gustave-Auguste Berthaut

Illustrations : Mishan Mondal

Conseils artistiques : Sylvain Bugier

Maquette et mise en page : Frédéric Marin

Supplément électronique (avril 2026)



LE BULLETIN DE LA CORPORATION

La Corporation des Cartographes, ainsi que tous ses instituts affiliés et ses mécènes, sont fiers de présenter les nouvelles cartes rectifiées des Sentiers d'Argent. Elles sont le fruit de cinq années de travail supplémentaire à arpenter la cité franche, à annoter les anciens plans et à mettre à jour les modifications apportées aux axes de circulation ainsi qu'aux bâtiments et aux limites des quartiers. Les imprimeurs de Talédo ont ensuite travaillé d'arrache-pied pour fournir aux librairies, ateliers de cartographie, universités et autres échoppes ces précieux plans avant la fin de l'année 501. C'est grâce à toutes ces personnes qu'en ce début d'année 502, les nouvelles cartes de la cité sont officiellement disponibles à la vente.

La publication quinquennale des cartes rectifiées de la cité franche n'est pas qu'une affaire esthétique, contrairement à ce que beaucoup de Gyropéens croient. De nombreux corps de métier tirent parti de ces plans actualisés. Les corporations marchandes, par exemple, se servent des nouveaux plans pour établir des itinéraires routiers plus efficaces, mais aussi pour prévoir des itinéraires de secours en cas d'embouteillages. Certains marchés urbains changent même de localisation en fonction de l'ouverture ou de la fermeture des axes de circulation afin d'être certains de se trouver sur le passage d'un maximum de clients potentiels. Il n'est pas rare non plus que des boutiques ferment et rouvrent ailleurs pour les mêmes raisons dans le mois suivant la publication des nouvelles cartes.

L'État, qui n'exerce pas un contrôle direct sur la Corporation des Cartographes, est aux aguets dès l'annonce de nouvelles cartes. Les plans topographiques mis à jour permettent aux ministères de mieux localiser les zones pauvres ou en développement, qui recevront ensuite des fonds pour leur réhabilitation. La vue d'ensemble des axes de circulation de la cité est aussi particulièrement utile pour la planification urbaine, l'identification de zones à risques et de celles qui pourraient représenter des failles de sécurité. La Garde met à profit les plans revisités pour réorganiser ses rondes afin de mieux surveiller les quartiers contestataires ainsi que les infrastructures sensibles. Les détectives, mais aussi les magistrats et les bureaucrates locaux, visualisent mieux les lieux d'incidents ou de crimes, ce qui favorise considérablement leurs enquêtes.

Hélas, il n'y a pas que les honnêtes gens qui utilisent ces cartes révisées. La pègre se penche avec grand sérieux sur les publications de la Corporation des Cartographes afin de déterminer de nouveaux chemins de contrebande, d'identifier les failles du réseau de ruelles facilitant la fuite en cas de rencontre avec la Garde ou de repérer des bâtiments éloignés des postes du Guet qui mériteraient la visite de cambrioleurs chevronnés. Un véritable jeu du chat et de la souris débute entre la Garde et la pègre dès la publication des cartes, chacun essayant d'anticiper les prochains coups de son adversaire. Il n'est d'ailleurs pas rare que des bureaux de préfets soient dévalisés peu après que les nouvelles cartes sont mises en circulation.

Il existe encore bien d'autres personnes qui attendent ces cartes avec impatience, que ce soient les architectes pour mettre au point de nouveaux plans d'expansion urbaine, les conducteurs de carrosses pour ajuster leurs trajets, les érudits pour archiver et étudier l'évolution de la ville, les gardes-fontainiers pour localiser les sources d'eau afin de lutter efficacement contre les incendies, etc. En définitive, l'année où sortent ces plans est une période fiévreuse pour beaucoup de personnes à Argyropée.

MODIFICATION DES LIMITES DES QUARTIERS

Un œil aiguisé remarquera que la géométrie de certains quartiers représentés sur les cartes du livre *Univers & Secrets* est légèrement différente de ce que montrent les nouvelles cartes en couleurs. Ces changements sont subtils, aucun quartier ne s'est déplacé, n'a disparu ou n'a émergé du néant, pas plus que leur topologie n'a grandement évolué. Ces variations limitrophes sont normales, puisque les nouvelles cartes sont l'œuvre du travail de la Corporation des Cartographes, qui a bénéficié de cinq années de plus d'exploration urbaine, de recensements et de mesures.

À chaque nouvelle carte, les limites des quartiers évoluent. C'est un fait qui est connu des Gyropéens, ce que les Impériaux trouvent aussi déroutant qu'étrange, et qu'ils attribuent à l'esprit excentrique des habitants de la cité franche. Pourtant, dans une ville de plus d'un million deux cent cinquante mille habitants, il est tout à fait normal que rien ne reste figé dans le temps,



pas même la topologie urbaine. Le réaménagement urbain intègre les nouvelles infrastructures, telles que les routes, les places publiques ou les parcs, qui ont été construits aux abords des quartiers et qui en modifient les limites. Ce redécoupage est souvent lié aux mouvements de population et à la désertification de certains quartiers, comme ce que les Côtes de la Tristesse ou l'ancien quartier de Blanchon – aujourd'hui appelé Pue-l'Soufre – ont pu connaître (voir *Univers & Secrets*, pages 108-109 et 117-118, respectivement). Des quartiers dont la densité de population décroît voient couramment leurs frontières modifiées pour une meilleure gestion administrative de ces zones en crise.

Néanmoins, les mouvements de population ne constituent pas la seule raison qui pousse à redéfinir les limites des quartiers. Une partie de ces modifications résulte directement des décisions politiques locales. Il n'est pas rare, par exemple, que les ajustements de frontière soient liés

à une volonté de clarifier les responsabilités entre différentes autorités (politique, judiciaire, marchande...) afin de réduire les conflits de juridiction. Selon les idéaux des intendants de quartier – parfois appelés « maires », bien que le peuple gyropéen reste attaché à l'ancienne appellation –, ces modifications servent aussi à rééquilibrer les impôts en fonction de la richesse et de l'activité économique, mais elles peuvent tout à fait être motivées par des stratégies plus opportunistes. En intégrant à leur juridiction certaines rues connues pour leur soutien à une figure politique, ces intendants peuvent gagner en puissance contre quelques promesses d'avantages fiscaux par exemple. À l'opposé, il existe aussi des cas où le redécoupage des quartiers a pour but la séparation des classes sociales. C'est une raison plus rare mais qui tend à apparaître notamment dans les nimbes les plus hauts des Sentiers d'Argent.

La fluctuation des limites des quartiers a l'inconvénient d'apporter son lot de problèmes parfois inattendus.



RUMEUR

Un conflit oppose Lissandre de Sarmonte à Maxandre Montregal, deux bourgeois des Frissons, dans le Mont-Fierté. En raison du redécoupage des ruelles situées aux limites du quartier, l'usine de production de glace de Lissandre se retrouve désormais rattachée au quartier du Lavasse. Or, la taxation des produits frais et les coûts d'occupation du sol y sont bien plus élevés, ce qui menace de lui faire perdre gros.

Persuadée d'avoir été victime d'une manœuvre déloyale, Lissandre de Sarmonte soupçonne Maxandre Montregal, lui aussi magnat de la glace, d'avoir versé des pots-de-vin à l'intendant local afin de faire modifier les limites des Frissons. Ce redécoupage, selon elle, aurait pour seul but d'avantager la famille Montregal et d'évincer la concurrence. On dit qu'elle cherche des personnes capables d'enquêter discrètement sur la corruption des autorités locales avant de porter l'affaire devant les tribunaux du quartier.

Une rue qui passe d'un quartier à l'autre devient, pendant quelques jours, une zone d'ombre administrative dans laquelle le paiement de certaines taxes peut facilement être oublié. Ce genre de rue peut aussi faciliter le passage de marchandises illicites, si un quartier a décrété qu'un bien était prohibé en ses rues mais qu'un quartier limitrophe n'a pas les mêmes interdictions. La Garde surveille donc davantage les nouvelles limites de quartiers le temps que la justice se réorganise, ce qui, heureusement, ne prend pas trop de temps. On remarque toutefois un regain d'activité des malfrats, qui en profitent parfois pour déplacer certaines personnes recherchées, voire des bandes entières, dans des quartiers qui possèdent une juridiction plus clémente.

LA DÉROBÉE

La Dérobée refait son apparition sur la carte d'Argyropée. Il s'agit d'un petit ruisseau qui prend son cours au septentrion de la cité franche, directement dans la Brisebélandres, et qui franchit la muraille d'enceinte de la cité

franche à l'ouest de la route du Trimard. Le cours d'eau serpente dans la partie occidentale d'Argyropée, louvoyant entre la Pénéplaine et le Mont-Fierté, toujours à la base de la colline. Il ressort au sud-ouest de la ville par une percée dans la muraille – un pertuis – et se perd dans la grande plaine.

Les Gyropéens sont habitués à voir apparaître puis disparaître la Dérobée de leurs cartes, et ce depuis de nombreuses années. Cette étrangeté a pour origine un débat aussi vieux que passionné, et souvent virulent, entre les membres du conseil de la Corporation des Cartographes. Pour certains éminents topographes, seule la Brisebélandres mérite de figurer sur les cartes, puisqu'il s'agit de l'unique accès fluvial à la cité et d'un axe commercial majeur. Tous les autres axes mineurs (comme la Dérobée, mais aussi les petits chemins de terre autour de la cité) n'ont pas à être nommés ni indiqués afin de ne pas surcharger les cartes. Cette position est d'ailleurs vivement défendue par la Corporation de la Marine marchande d'Argyropée, qui souhaite privilégier la Brisebélandres au détriment de tout autre axe fluvial, qu'importe sa largeur. En effet, si la Dérobée réapparaît sur les cartes, elle peut devenir un itinéraire discret pour des marchands indépendants voulant échapper aux taxes fluviales. En votant contre le tracé précis de la Dérobée, la Corporation de la Marine marchande cherche à préserver son monopole sur les voies commerciales officielles. À l'inverse, l'autre fraction du conseil clame que tous les chemins, aussi insignifiants soient-ils, doivent figurer sur les cartes pour faciliter la circulation urbaine, un raisonnement soutenu par la Corporation des Cochers ainsi que par celle, plus modeste, des Gondoliers, qui y voient des occasions de se développer et de s'enrichir. Cette fois-ci, il semblerait que ce camp ait eu gain de cause car la Dérobée coule de nouveau sur les cartes officielles.

Même si le tracé de la Dérobée est sujet à débat, sa réalité en ville est tangible. La rivière est là et les habitants l'utilisent depuis fort longtemps, même si son cours évolue régulièrement en fonction de l'architecture urbaine. Des canaux autrefois utilisés sont asséchés pour faire passer la rivière à des endroits plus stratégiques, afin de réhabiliter certaines zones ou pour offrir un accès privilégié à l'eau courante à d'autres. D'une manière générale, la Dérobée coule avec paresse dans les Sentiers d'Argent, sa largeur oscillant entre un et trois mètres le long de son parcours.



Sa profondeur varie aussi, mais elle n'excède presque jamais les deux mètres. Des ponts enjambent la sinueuse rivière, qui disparaît parfois sur des centaines de mètres sous le pavé, dans des canaux empierrés et moussus, des caves et des souterrains avant de réapparaître à l'air libre. Quelques immeubles ont la chance de voir la Dérobée passer dans leur cour intérieure, ce qui en fait des lieux prisés durant les chaudes journées d'été.

Le trajet actuel de la Dérobée est le suivant :

- ◆ la rivière perce la muraille gyropéenne par le pertuis nord, qui se présente comme une arche de pierre de deux mètres de large. Une grille en fer épais, corrodée par les ans, empêche toute embarcation ou nageur de se faufiler par cette brèche à l'intérieur de la cité, même si cette fonction est désuète. Les

grenouilles et libellules pullulent à l'ombre du canal qui passe sous la fortification, avant que celui-ci ne se mette à serpenter en ville ;

- ◆ dans la Meule, le cours d'eau est utilisé par quelques minoteries de petite taille pour produire des farines complètes qui sont ensuite utilisées dans les boulangeries locales. Nombre d'estaminets et de salons de thé ont une terrasse qui donne directement sur la rivière. À l'automne, des pêcheurs d'anguilles d'eau douce se réunissent en groupes, en fin de journée, pour profiter de cette manne saisonnière tout en partageant des moments de convivialité au bord de l'eau ;
- ◆ la Dérobée circule ensuite dans le calme quartier des Poussières, mais seulement à son extrémité est, là où se trouve le Bureau du Patrimoine. Un pont célèbre l'enjambe,

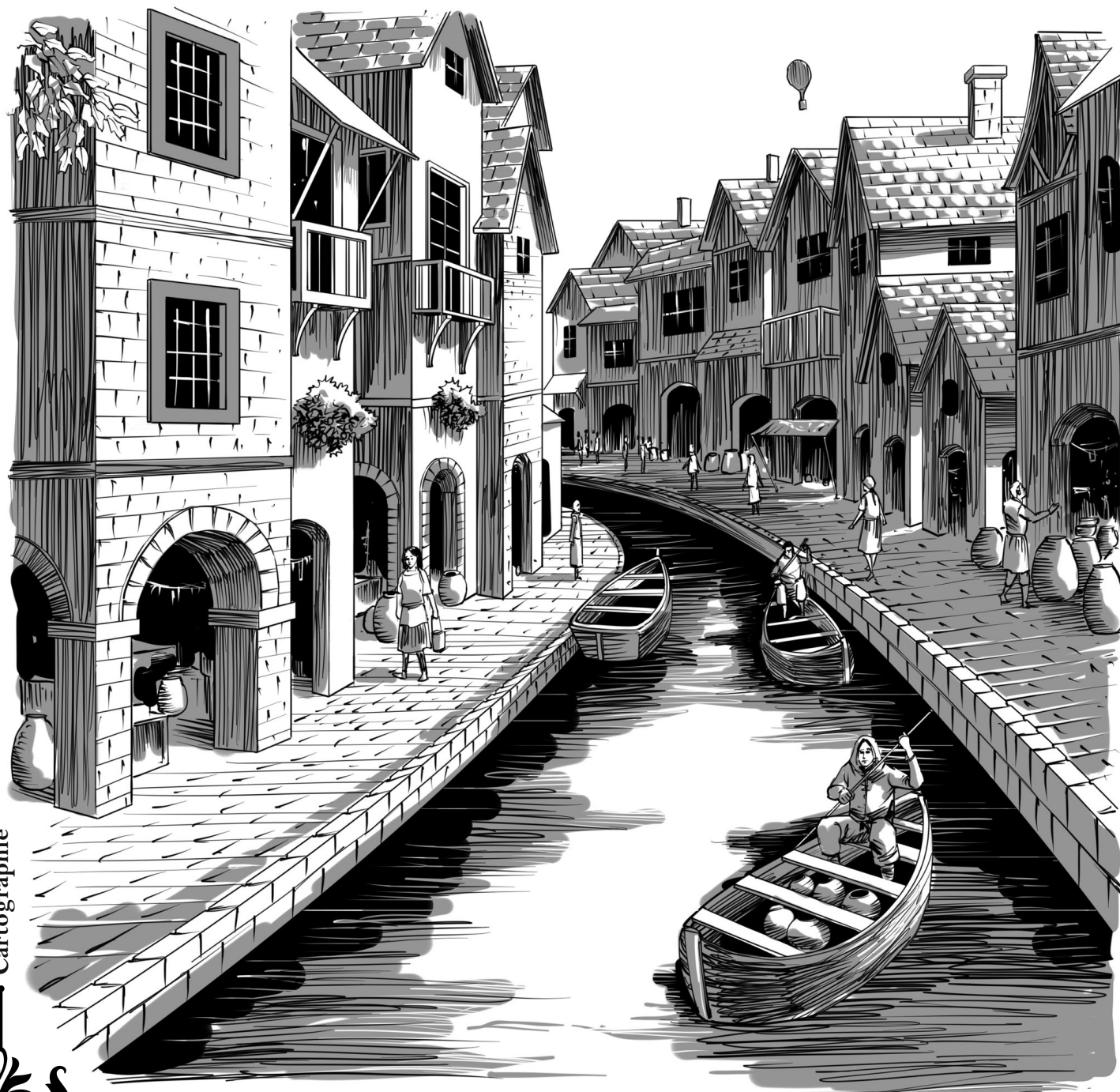
celui des Trois Colombes, qui est le point de rencontre nocturne des amants. Il n'est pas rare de déclarer sa flamme à l'être aimé sur ce pont et certains couples viennent de quartiers distants uniquement pour cette occasion ;

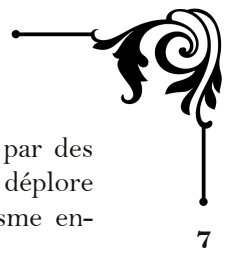
◆ il en est de même dans la Miroiterie, où la rivière ne coule qu'à l'ouest, près d'un ensemble de verreries qui ponctionnent une partie de l'eau pour leurs besoins. Quelques statues en cristal coloré décorent les berges de la Dérobée, qui vantent les mérites des artisans locaux. Un chantier est en cours pour paver le fond de la Dérobée avec des tesselles de verre teinté afin de la faire ressembler à un ruban scintillant sous la lumière ;

◆ lorsque la Dérobée pénètre dans la Poudrière, elle se fait plus discrète. Le ru alterne entre la surface et des canaux souterrains, et irrigue de nombreux puits du quartier. Les gardes-fontainiers surveillent régulièrement le débit d'eau pour être certains de ne pas en manquer en cas d'incendie dans ce district si sensible au feu ;

◆ Qui-Vive ne voit quasiment pas passer la Dérobée. C'est tout juste si des canaux ouverts peuvent être aperçus dans son extrémité ouest, mais ça n'empêche pas la Garde de les surveiller, au cas où des biens non déclarés passeraient par là ;

◆ la Dérobée disparaît intégralement dans le quartier des Sablons. Quelques arènes locales détournent une partie de l'eau pour





RUMEUR

Des détracteurs de la Garde affirment que les miliciens utilisent parfois la Dérobée pour faire subrepticement disparaître des produits confisqués lors de saisies. Les marchandises seraient transportées par barques discrètes jusqu'au quartier des Sablons, profitant du fait que la rivière se perd sous les pavés, pour finalement être revendues dans les gradins des arènes locales.

alimenter leurs bassins de compétition ou leurs aquariums géants mais, globalement, personne ne sait précisément ce qu'il se passe sur cette partie du trajet de la rivière ;

◆ la Butte aux Cent Couleurs voit le cours d'eau réémerger en son sein. Des promenades aménagées permettent de se balader près de la rive, non loin des moulins broyeurs de pigments. Une fête locale, organisée un peu avant les fortes chaleurs de l'été, consiste à s'enduire de résidus de pigments offerts par les apothicaires et autres broyeurs de couleurs puis à parader en musique dans la rue avant de se laver dans la Dérobée ;

◆ Blanc-Manteau est sans aucun doute le quartier d'Argyropée qui bénéficie le plus de la Dérobée. Les autorités du district ont canalisé la rivière pour former des réservoirs le long du cours du ru afin d'y installer des lavoirs. Ce sont des endroits bruyants, pleins d'échos de conversations et de chants. Un petit lac artificiel, le Bassin des Mousselines, offre un lieu enchanteur dédié aux pique-niques et aux sorties en famille. Par contre, durant la fête de la Butte aux Cent Couleurs, Blanc-Manteau vide et scelle tous les lavoirs, afin d'éviter de tacher les habits avec l'eau colorée de la Dérobée, ce qui n'est pas sans créer quelques tensions entre les quartiers ;

◆ le quartier de Peaussière pose de nombreux problèmes vis-à-vis du cours d'eau. Les teinturiers locaux n'hésitent pas à purger leurs cuves de pigments liquides, d'acides de fixation et de produits alchimiques dans la rivière, ce qui l'empoisonne petit à petit. C'est dans Peaussière et Tan'l'cuir que l'on rencontre la faune fluviale la plus pauvre. Des plaintes ont été

déposées à de nombreuses reprises par des associations de quartier et l'on déplore chaque année des actes de vandalisme envers les échoppes de teinturiers ;

◆ Tan'l'cuir est le dernier district dans lequel passe la Dérobée avant de quitter Argyropée. La rivière n'est plus aussi propre qu'au pertuis nord, de sorte que personne ne l'utilise pour boire ou se laver. Seuls les tanneurs mettent à profit le ru pour y faire tremper le cuir afin de l'assouplir et d'enlever des peaux le sang, la saleté et les restes de chair. Une résurgence souterraine de la Dérobée émerge ailleurs dans le quartier, sous la forme d'un petit lac aux berges aménagées, avant de rejoindre le cours d'eau principal ;

◆ la rivière achève son périple dans la cité en s'échappant sous la muraille par le pertuis du sud-ouest. Cette ouverture ressemble à celle du nord, à ceci près que sa grille est colonisée par des moules fluviales. Ces mollusques sont délaissés par les habitants de la ville en raison des rejets toxiques des deux quartiers en amont ; seuls les animaux osent encore les consommer. Les rives, sur environ deux cents mètres, se parent d'épais roseaux aux longues feuilles vert bleuté, surmontés de grands épis de fleurs brun violacé, qui ondulent doucement au rythme de l'eau.

LA CLAIRVAL

En fonction de la taille de la carte d'Argyropée, la Clairval est susceptible d'apparaître ou non. Il n'y a guère de débats au conseil de la Corporation des Cartographes à ce sujet, puisque la rivière ne pénètre pas l'enceinte fortifiée d'Argyropée et qu'elle ne représente donc pas un axe fluvial important pour les locaux. Il s'agit tout simplement d'une contrainte d'impression et de découpe. La nouvelle version de la carte de la cité franche, publiée en cette année 502, est suffisamment grande pour que ce bras fluvial apparaisse en bordure sud-est.

La Clairval est une rivière orientale de bonne taille qui rejoint la Brisebélandres à environ deux kilomètres au sud de la cité franche. Cette rivière au lent débit est alimentée par de nombreux cours d'eau qui prennent leur source dans la grande plaine ou dans Bois-la-Lune et qui se rejoignent petit à petit, pour lui donner nais-

LES PETITES VOILES VAGABONDES

La Dérobée est le théâtre de nombreuses festivités. Les Gyropéens s'y baignent en été, y jettent des pièces pour attirer la chance lors d'une naissance ou y pêchent en toute saison, mais aucune réjouissance n'égale celle des Petites Voiles vagabondes.

Cette tradition est une course de navires réduits — principalement des jouets en bois — qui partent du pertuis nord et filent le long de la rivière jusqu'à son point le plus méridional. Le premier bateau à franchir la grille du sud-ouest l'emporte sous des tonnerres d'applaudissements, la foule se pressant sur les remparts et le long du ru pour apercevoir le vainqueur.

Tout le monde peut participer, enfant comme adulte, et si le premier prix reste surtout symbolique (une couronne de fleurs, un article dans la gazette locale et une bourse de dix deniers pour récompense), cela n'empêche pas la compétition d'être féroce. Preneurs de paris, vendeurs ambulants et troquets bordant le cours d'eau profitent largement de l'événement, transformant la course en une véritable fête populaire qui s'étend sur de multiples quartiers.

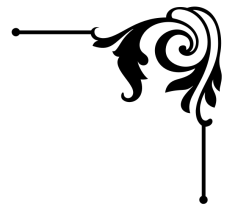
Les Gyropéens de la Pénéplaine sont particulièrement attachés à cette tradition : certains suivent la progression des bateaux en courant le long des berges, tandis que les plus fortunés louent des dirigeables pour admirer la course depuis les cieux. Le suspense à chaque fois que les embarcations se doublent dans les virages, manquent de se cabosser contre les piliers de pont ou disparaissent un temps sous les pavés réveille l'âme d'enfant des compétiteurs et des spectateurs. Chaque année, pourtant, des soupçons de triche viennent ternir l'innocence du jeu, alimentant rumeurs et débats passionnés.

sance. Peu de monde emprunte ce cours d'eau pour faire du négoce car il n'y a aucun carrefour commercial le long de son trajet. Par contre, la rivière est utilisée pour charrier des troncs d'arbres qui finiront débités dans l'une des nombreuses scieries qui ponctuent ses flancs. La présence d'autant de bois flotté a attiré des colonies de castors qui construisent régulièrement des barrages pour récupérer les troncs les plus maigrelets à l'aide desquels ils fabriquent leur tanière. Des barques gyropéennes doivent donc patrouiller régulièrement pour détruire ces constructions animales afin qu'elles ne gênent pas l'afflux de bois flotté.

Cet affluent de la Brisébélandres est également un haut lieu de la pêche, loin du trafic dense du fleuve. De nombreux retraités partent de la cité franche le matin, à la belle saison, pour passer la journée à taquiner la perche, le brochet ou la carpe. Ils se retrouvent le midi pour déjeuner près de l'un des moulins à eau qui broient des céréales ou des fruits à coque. Quelques fumoirs à poisson produisent là des mets prisés dans la cité, réputés pour leur saveur plus naturelle que les poissons débarqués des cales des navires impériaux.

LES GRÈVES VERTES

Là où la Clairval rejoint la Brisebélandres s'étend une zone marécageuse appelée « les Grèves vertes », bien qu'aucun décret n'ait jamais officialisé ce nom. Il s'agit d'un marais herbeux, dense et humide, au sol constitué d'une vase noirâtre extrêmement molle, qui change radicalement d'aspect selon les saisons. Au printemps, des plantes aquatiques à fleurs blanches appelées « hautes reines » se mélangent aux herbes et aux arbrisseaux, ce qui offre une vision particulièrement charmante du marécage. L'endroit est alors propice aux hérons, aux limicoles et aux poules d'eau, qui y trouvent une nourriture abondante. En été, les herbes montent jusqu'à deux mètres de haut, les moustiques pullulent et l'eau s'évapore par endroits, rendant certaines zones praticables à pied. Lors de certaines canicules, on raconte qu'il est même possible de voir la vase scintiller comme de l'argent sous le soleil. À l'approche de l'automne, les hautes herbes prennent une teinte grise pour finir par pourrir sur pied lorsque le palud gèle en hiver. Le marais devient alors une étendue blanche et désolée, où le silence n'est troublé que par le craquement des troncs d'arbres qui se fendent sous le froid.



Les Grèves vertes ne sont pas habitées par les Gyropéens, tout du moins pas de manière pérenne. Quelques cabanons de pêcheurs, d'éleveurs de grenouilles ou d'ermites parsèment ces étendues boueuses mais ils sont rarement habités toute l'année. Il est donc logique que mille rumeurs circulent sur ces marais, à la fois si proches d'Argyropée et si sauvages : feux-follets, tribus d'hommes-grenouilles, sorcières des paluds, plantes aux vertus miraculeuses... Seule une légende semble s'ancrer dans la réalité, celle d'un ensemble de constructions en pierre et en bois, vestiges de la tentative désespérée d'Adrienne Veintard et de son équipe de drainer les marécages. L'ingénieure voulait assécher une partie des Grèves vertes pour y bâtir une installation dont la finalité reste encore obscure aujourd'hui, mais le projet fut abandonné lorsqu'Adrienne Veintard disparut corps et âme dans les marécages. Depuis, son installation est tombée en ruine, quelque part au centre du palud.

AVERTISSEMENT

*Ce qui suit contient quelques informations supplémentaires secrètes.
Cette section, identifiée par une tranche noircie, ne doit pas être lue par les joueurs
au risque de gâcher la surprise de la découverte de certains secrets géographiques du jeu.*

Les prochaines pages sont donc exclusivement réservées au Conteur.

Suivent quelques ajouts et précisions concernant certains des secrets géographiques des Sentiers d'Argent. Ils complètent ce qui a été écrit dans les deux livres de base, sans les remplacer.

LE BASTION FANTÔME

Présenté dans le livre *Univers & Secrets*, pages 240 et 244, le Bastion Fantôme est une forteresse souterraine secrète, construite par le dynaste Racildius Ballion dans une ancienne poche de gaz située dans la colline d'Argyropée, afin de protéger la cité en cas d'invasion impériale. Officiellement abandonné suite à un effondrement accidentel, le projet fut en réalité achevé dans l'ombre mais inexplicablement oublié après le mandat de Ballion. Aujourd'hui, la Camarilla, sous l'impulsion du Patriarche Gris, cherche à transformer ce bastion oublié en une cité des voleurs. Cette place forte est maintenant identifiée sur la carte réservée au Conteur, présentant une vue en coupe de la cité.

Le Bastion, en travaux, est encore loin d'être capable d'accueillir la population criminelle des Sentiers d'Argent. Toutefois, de nombreuses installations défensives sont déjà opérationnelles, tout comme l'immense hangar souterrain permettant l'arrivée et le départ discrets d'aéronefs mono et biplaces grâce à la trappe d'accès située dans la Ménagerie. La pègre souhaite avant tout pouvoir se défendre contre les autorités une fois que la cité des voleurs aura proclamé son existence. D'ailleurs, pour ce faire, le Patriarche Gris compte utiliser la Cloche du Siège, une cloche colossale installée par les architectes de Ballion au point de résonance maximale de la grotte et destinée à être sonnée uniquement en cas d'invasion. Le maître de la pègre attend ce coup de gong avec une douloureuse impatience.

SOUS LES JARDINS BRASILLANTS

Comme ceci a déjà été écrit dans le livre *Univers & Secrets*, page 251, l'eau s'infiltré depuis des dizaines d'années dans le sol poreux des Jardins Brasillants. Cela a créé des zones plus ou moins spongieuses sous ce quartier et des signes avant-coureurs, bien que négligés, laissent entrevoir une importante coulée de boue dans les années à venir. Cette coulée pourrait détruire les Jardins

Brasillants et ensevelir les quartiers situés juste en aval des terrasses, à savoir Creux-la-Vigne et la Carie. Le lac phréatique boueux est maintenant identifié sur la carte réservée au Conteur, présentant une vue en coupe de la cité.

La résurgence de la Dérobée, qui réapparaît dans le quartier de Tan'l'cuir, n'en est pas une, contrairement à ce que tout le monde croit. Il s'agit en réalité d'un excédent d'eau de cette masse boueuse secrète qui a trouvé un moyen naturel de s'évacuer. Le passage de la boue au travers de la colline filtre les sédiments et c'est une eau presque claire qui émerge alors dans Tan'l'cuir, bien au sud-ouest des Jardins Brasillants, avant de rejoindre la Dérobée. Cette rivière secondaire pourrait elle aussi montrer des signes alarmants quelques temps avant la survenue du désastre tellurique, comme la présence de bulles de gaz remontant à la surface, des eaux sédimentées par intermittence ou des variations soudaines de débit.

LE PEUPLE DES GRÈVES VERTES

Dans les Grèves vertes subsiste une toute petite colonie de saurioïdes (voir *Règles & Bestiaire*, page 220). Ces batraciens anthropomorphes ont trouvé refuge dans ces marais il y a un peu plus d'un siècle et demi, alors que le Grand-Empire finissait de traquer et de décimer leur peuple partout dans le Vélanidias. Lorsqu'Argyropée devint une cité franche en l'an 382, les quelques saurioïdes qui avaient réussi à franchir discrètement Bois-la-Lune trouvèrent un havre de paix dans ces paluds, loin de leurs ennemis. Depuis, bien qu'ils ignorent pourquoi ils n'ont plus eu à souffrir de la vindicte impériale, ils se sont développés à l'abri des regards.

Ces rescapés ont bâti un petit village caché dans les marais et survécu jusqu'à aujourd'hui en vivant de la pêche et de la chasse dans un environnement qui leur est propice. Ils ont bien essayé d'explorer les alentours des Grèves vertes mais la présence menaçante de la civilisation humaine à quelques kilomètres à peine de leur refuge a obligé les saurioïdes à chercher de nouvelles terres ailleurs, c'est-à-dire sous la surface. Ils ont découvert des canaux inondés menant directement à l'immense nappe phréatique qui se trouve sous Argyropée (voir *Univers & Secrets*, pages 255-256), mais la présence du plo-

kama dans Bourg-Humide les a empêchés de pousser leur exploration jusque dans les strates gyropéennes (*Règles & Bestiaire*, pages 226-227).

Ces saurioïdes vivaient encore à l'écart du monde des humains s'ils n'avaient pas été dérangés par l'expédition d'Adrienne Veintard. Son projet d'assèchement des marais signifiait la destruction de leur habitat et par conséquent l'anéantissement de leur colonie. Ce sont donc ces créatures qui ont capturé – et dévoré – l'ingénieur et saboté ses installations, de manière à faire partir l'équipe et à décourager d'éventuels nouveaux projets. Néanmoins, les saurioïdes ont compris que leur paix était menacée à moyen terme et ils ont donc décidé d'établir une seconde colonie dans la nappe phréatique.

