Description de la cité

Un conglomérat d'habitations,-mélange de torchis, branchages, galets et matériaux hétéroclites,- a envahi la plaine de Noln et les abords du fleuve Syx. Il ne cesse de croître. Phénomène inexplicable pour ceux qui ne connaissent pas les lieux, car Fant n'a rien d'un havre de paix, qu'on se le dise. Cela n'étonnera pas les autres. **La région est partagée entre les dangereux marais de Noln et les non moins infréquentables collines dont le simple nom, « Jiunie, les traîtresses** », suffit à faire fuir les voyageurs. Tous espèrent la protection de **Lord Malori**, l'actuel gouverneur de Fant, ou sa destitution, -ce qui n'a rien d'extraordinaire pour cette cité- et la clémence de son successeur. Entre les expulsés de Fant et les nouveaux venus, ce taudis grandit peu à peu.

Un flot ininterrompu de personnes sillonne les chemins pierreux et cahoteux en quête d'un emplacement improbable. On les voit avancer, l'air las et l'échine courbée, parmi les entrelacs de bicoques mal taillées. Il n'est pas rare que l'une d'entre elle, éreintée et désespérée, se jette dans les **eaux boueuses du Syx**, à la grande joie des crocodiles qui accompagnent la procession avec avidité. On s'entasse sur les rives du Syx, on se dispute les places, on repousse les nouveaux arrivants, on rejette son voisin… rixes et bagarres constituent le quotidien de ceux que les habitants de Fant nomment ironiquement « les damnés de la terre ».

La cité de Fant est bâtie sur les eaux, là où s'élargi le Syx et où se déversent de nombreuses rivières des monts et collines environnants. De profondes vasques irrégulières mouchètent le sol, enjambées par des ponts de pierre. La cité est découpée en **quatre quartiers –noble, fluvial, effervescent et en-bas**-. Hormis le quartier noble, les passages de l'un à l'autre s'effectuent sans difficultés. Ce quartier original est réservé à une élite locale formée de notables, courtisans, ou personnages ayant les faveurs du dirigeant en place. Les contrôles exercés par la sûreté se montrent efficaces pour ne pas dire pressants. Il faut dire que le pouvoir –quelques soient les changements opérés jusqu'à présent- reçoit l'appui **des prêtresses de Némésis**. On ne sait pas bien pourquoi ce clergé s'est implanté à Fant. Dans les autres quartiers, les sbires de Némésis sont moins regardants. A noter qu'outre les traditionnels adeptes du clergé de Némésis opèrent les redoutées **triades de Némésis**. On a aperçu **Mina**, la plus haute en grade de cette « confrérie » après **Ailéan** (qui se trouve à Enoos) à Fant. Cette surveillance n'a jamais empêché le recours à la violence dans la cité. **Fant reste connue comme étant la cité du meurtre et de l'anarchie.**

Dans les quartiers «d'en-bas» -régulièrement inondés- et «fluvial» s'entasse une populace désargentée; se côtoient pêcheurs, tanneurs, travailleurs du bois, du sexe, joueurs, brigands, mendiants, alcooliques ou simples désœuvrés. L'eau, omniprésente, suinte le long des façades, dégouline des toitures et s'engouffre dans la moindre anfractuosité. Les murs rongés s'effritent, les modestes baraquement pourrissent, des odeurs fétides remontent des égouts mal ou jamais curés. Quelques ouvrages se distinguent çà et là de l'ensemble, propriétés sans doute de nantis qui prospèrent au détriment des malheureux. Tandis que l'immense majorité se débat pour survivre, de rares privilégiés bénéficient de conditions d'existence paisibles, vivant dans l'opulence bien à l'abri dans le quartier des notables : ici, de majestueuses bâtisses de pierres et des manoirs s'élèvent à proximité du château du gouverneur et de la grande église ; enfin « paisibles », tant que le vent ne tourne pas… Le dernier quartier s'avère un compromis acceptable, à mi-chemin entre la crasse et la splendeur, ni étincelant ni sordide, grouillant d'une vie désireuse de commercer, d'échanger en toute quiétude, indifférente aux tromperies ou aux bassesses…sans que l'on puisse négliger la forte porosité entre cette zone et les autres.

La cité est minée par des luttes intestines interminables et dévastatrices. Soutenues par les Guildes de Fant, les diverses factions s'immiscent dans les affaires courantes de la cité, alimentent les conflits internes, s'emparent à tour de rôle des commandes de la cité, s'allient, se trahissent, conspirent, détruisent, reconstruisent. L'incurie et l'injustice ont force de loi. Ces dissensions nuisent à la stabilité de la cité. Enlèvements, disparitions et meurtres se succèdent. On comprend mieux pourquoi la cité de Fant est si dangereuse.

Chronologie succincte

a. Divers gouverneurs humains au service d'**Onelian** se succèdent ;
b. **Dahomié**, l'arrangeant, pacifie la cité. Habile négociateur, il réussit le tour de force de faire taire les dissonances au sein du concile de Fant;
c. Arrivés des serviteurs de **Xaarig** dans la région; les agents de **Mellissandre** entrent à leurs tours en scène. Leur venue coïncide avec celle des membres de Xaarig ;
d. Assassinat de Dahomié ;
e. **Maalane**, un diable du froid, est sacré « souverain » de la cité. Le temps

des conciliations est terminé. Le concile de la cité est dissout. Maalane règne en maître absolu. La dissidence est massacrée;

f. Maalane est débarqué puis exécuté pour l'exemple. Son corps ne fut jamais découvert. Ses fidèles sont pourchassés jusqu'au fin fond des marais Noln;
g. **Belod**, un des meneurs de la contestation, monte sur le trône laissé vacant. Le cours normal de la cité reprend ses droits. Un nouveau concile est formé;
h. L'idylle ne dure pas. Belod est destitué et banni. On ne sait ce qu'il devint ;
i. Retour à un scénario ordinaire sur Fant ; ballet des chefs ; aucun ne se maintient ;
j. Accession au pouvoir de **Malori**, une main de fer dans un gant de velours. Le concile fonctionne en pointillé. Ce gouverneur s'agrippe au pouvoir. Plus longtemps que les autres. Aurait-il éliminé ses adversaires ?

Emblème de la cité

une large clé en bronze de type bénarde nimbée d'une auréole jaune citron (symbole local d'Onelian).

Histoire récente de Fant

Note : *au-delà de quelques dizaines d'années, la mémoire des événements s'efface devant le régime des failles*

Jusqu'alors, la cité était dominée par les représentants du **culte d'Onelian** ou qui se réclamaient en tant que tel. De fait, nous ne sommes plus très sûrs depuis que **Xaarig s'est intéressé à la cité**. Nous ne savons pas non plus pourquoi celui-ci a porté son dévolu sur Fant. On suppose que la proximité des deux passages inter-mondes reliant **Almagamo à Athwari** – situés, l'un au nord-ouest de Salios et l'autre au nord-est d'Azeran- n'y est pas étrangère. Cela expliquerait aussi l'arrivée massive des agents de **Mellissandre** qui se sont rapidement imposés. Mentionner Xaarig, l'un des vassal obligé de Mellissandre, sans convoquer aussitôt sa suzeraine, relève de la gageure.

Plusieurs membres du clergé d'Onelian se sont succédés à la tête de Fant, imposant diverses formes d'autorité sur leurs sujets, selon leur personnalité et au gré des rapports de force et des appuis dont ils bénéficiaient. Seul, Dahomié, l'arrangeant, subsiste dans nos mémoires et est parfois commémoré. Les autres ont été rapidement oubliés. Puis, est venue sa seigneurie Maalane, qui porta ouvertement allégeance à Mellissandre. L'affaire fit grand bruit. Sa seigneurie sut taire toute contestation. A sa façon. Les opposants furent écrasés. **Le royaume de la terreur s'imposa**. Avec elle, les anciens gouverneurs de Fant faisaient figure de gentilshommes. Son reversement fut à la mesure de son règne. Sanglant. Les libérateurs, dans leur sagesse, firent un serment : plus jamais de gouvernant originaire d'Athwari à Fant. **Belod monta sur le trône.** Il fut renversé. Le rythme des canonisations / intronisations reprit son cours.

Puis vint Malori, l'actuel gouverneur de Fant. Malori n'a jamais caché sa fidélité à Mellissandre, mais il passe pour une personne avisée et prudente. La bannière de sa déesse ne flotte ni sur le faîte de la citadelle, ni sur le clocher de l'église principale. On y aperçoit, comme de coutume, l'oriflamme d'Onelian : une large clé en bronze de type bénarde nimbée d'une auréole jaune citron. Pourtant, cet artifice ne trompe personne. Tous les habitants de Fant savent que Mellissandre orchestre la politique de la ville. Malori semble fermement accroché à son siège. Pour combien de temps ? De grands défilés sont organisés, des cérémonies et diverses commémorations sont imposées prônant l'entente cordiale entre tous… En public, il se montre magnanime, voire tolérant, face à ses détracteurs… lesquels disparaissent mystérieusement par la suite. Les condamnations arbitraires, travaux forcés, ou exécutions théâtrales, menacent une population déjà pressurisée par les taxes. Le peuple gronde. Quelqu'un osera-t-il défier Malori ?

Composition du concile

Malori, ♂, *gouverneur de Fant, sans doute un diable, apparence humaine, Mellissandre*

Fauln, ♂, *chef des Guildes, humain grotesque aux relations tentaculaires, Onélian*

Phiona, ♀, *chef des gardes, drow. Sans doute la plus puissante combattante de Fant, Némésis*

Glorine, ♀, *naine, grande prêtresse Némésis*
Elise, ♀, *hum… égale de Tonerin (notre espion). Une elfe et ? Difficile à dire… Très proche de Nazir*
Benor, ♂, *humain, représentant des marchands de Fant, Némésis*
Nazir, ♂, *dit le resplendissant, L'un des nobles de Fant. Un diable. Le magicien de la ville*
Nahsriz, ♂, *le majordome de Malori. Un diable sans doute. Discret tout en étant omniprésent*

Pour entrer dans la ville

- **Laissez-passer permanent**. Titre de propriété à renouveler ou à montrer régulièrement aux autorités. Clef dorée non falsifiable (aisément). Value 50 gp
- **Laissez-passer invité ou marchand**. Coût 1PP. Clef argentée, non falsifiable (aisément)
- **Laissez-passer temporaire**. Coût 1 sp. Pas d'errance la nuit, sinon expulsion. Clef de bronze, non falsifiable (aisément)