

La Gazette Abymoïse



Numéro 6 - Abyme



Chers lecteurs, vous êtes à présent au fait des us et coutumes de l'Harmonde.

Oh, ne vous y fiez pas... chaque pays, et même chaque ville, possède sa propre culture et ses propres lois. Abyme ne fait pas exception à la règle ! Mais de plus, elle est une enclave unique au cœur des terres liturges, un lieu où toutes les expérimentations sont permises. Un lieu, qui cache nombre de secrets... Etes-vous prêts à plonger dans les Cité des Ombres ?

Règle numéro un : ayez toujours l'adresse d'un bon conjurateur à portée de main.

Règle numéro deux : évitez les salanistes !

Règle numéro trois : si vous sortez seuls la nuit, munissez-vous d'une arme... Règle numéro quatre : si Abyme est une reine, alors devenez son roi !

Diaboliquement vôtre !

La rédaction

La cité d'Abyme

Baroque, étrange, colossale, crasseuse, racée, dévergondée, mystique, obscène...

Nombreux sont les mots permettant de définir Abyme car nombreux sont les visages qui l'arpentent, les destins qui la traversent.

Celle qui figure comme un point noir sur le visage « immaculé » de la Province liturgique arbore une forme concentrique, composée de trois cercles possédant chacun sa particularité : le premier est le siège du pouvoir local, dans le second vivent les Abymoïses « de souche » au sein de **quartiers** très délimités, et le troisième est celui des ambassadeurs et des étrangers qui se répartissent les **cadrans** aux couleurs de leur nation.

Plus étranges les uns que les autres, quartiers et cadrans sont séparés par des canaux sillonnés de gondoles et formant un dédale labyrinthique. Abyme est une cité-état indépendante, avec ses propres lois et son propre gouvernement, servant de terrain neutre aux diplomates de l'Harmonde tout entier. C'est pourquoi son anneau extérieur est divisé en autant de secteurs que de royaumes, à savoir douze, chacun sous la responsabilité d'un **ambassadeur**. Ses rues abritent, sous les « tic-tac » incessant de milliers d'horloges, le pas de personnages hauts en couleurs et la course des nombreuses chaises à porteurs. Cette obsession du temps a offert à Abyme son surnom : **l'Horloge de l'Harmonde...**

La cité des ombres est gouvernée par deux pouvoirs qui se complètent et se contrebalancent :

Le palais d'Acier, dont les juges aux yeux remplacés par des billes métalliques font

régner une loi implacable et organisent les rouages administratifs de la cité.

Le palais des Gros, classe aristocratique et décadente, représentant l'autorité spirituelle et mystique de la cité.



L'emblème d'Abyme est la **salanistre**, une créature reptilienne issue de la graisse des Gros qui vit en symbiose avec la cité elle-même. Sa morsure permet d'entrer en résonance avec la ville et de fusionner avec elle dans une extase sensorielle sans précédent. Chaque son, chaque geste, chaque instant de la ville est ainsi ressenti par la personne mordue. Mais le prix est lourd à payer puisque la victime meurt au terme de l'expérience, au petit matin. Cela est cependant considéré comme une grâce, une mort sacrée, aussi nombreux sont les candidats au suicide !



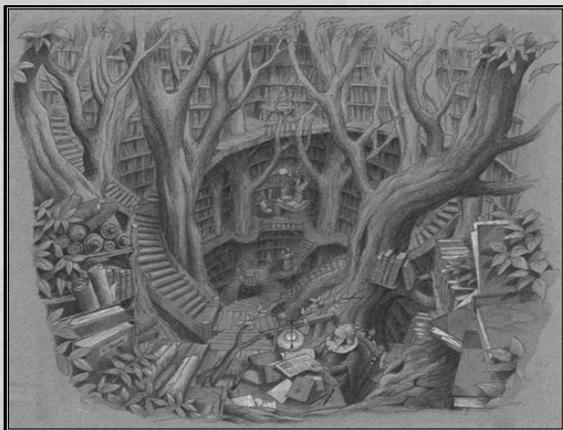
Pour se profiler par rapport aux autres membres du palais, chaque Gros cherche à offrir l'une de ses salanistes à un ambassadeur, avec un antidote secret, afin que ce dernier soit au courant de tout ce qui se trame exclusivement dans son cadran, sans courir de danger.

Mais Abyme est avant tout la ville des conjurateurs, où les démons sont monnaie courante et les pratiques abyssales tolérées au grand jour. C'est par Abyme uniquement que l'on peut accéder à l'**Outrerie**, l'antichambre des Abysses ouverte aux plus puissants mortels désireux d'entrer en contact avec la cour des Hauts Diables.

Cette affinité qu'entretient depuis toujours la ville avec les Abysses explique en partie la puissance d'Abyme et la raison pour laquelle ce lieu prospère sur les terres liturges en toute impunité. Les Liturges, effrayés par le soutien des Hauts Diables dont jouit la cité, ne peuvent prendre le risque d'une attaque frontale...

Les quartiers abymoï

Le Lierre : un immense jardin, le poumon d'Abyme.



Les Trabouliennes : un labyrinthe tenu par les malfrats et dans lequel règne l'Echiquier de la Maraude.

La Halle aux Embruns : le port souterrain d'Abyme.



Le Clair-Obscur : un quartier de riches commerçants.

Les Ombres : un immense cimetière habité.



La Place des Libertins : la prison d'Abyme.

Les Vices : un quartier dédié aux plaisirs de la chaire.

Les Brumes : un smog permanent dédié aux paradis artificiels.

Les **Marches-en-Biais** : le quartier défavorisé.



L'**Étudiant** : le siège des universités.

Les **Hasards** : un quartier changeant, mystique et mystérieux.



L'**Aigue-Marine** : les demeures de bourgeois et de démons.

Honnêtement tu y crois, petit, à toutes ces fadaïses ? Dans notre belle cité chaque histoire a sa part de mensonge. L'ennui, c'est que chaque prodige qu'on apporte a aussi un fond de vérité... En parlant de fond, mon verre est vide. Dis, petit, tu ne laisserais pas un vieillard mourir de soif ?

Un farfadet saoul dans une taverne à un comparse plus jeune et moins dépensier.

L'histoire d'Abyme

🌀 La Flamboyance

Dans les temps anciens, un tremblement de terre eut lieu sur le site qu'occupe aujourd'hui la cité et provoqua la remontée des Abysses à proximité de la surface. Ce voisinage avec les démons attira un grand nombre de voyageurs, fascinés par la Ténèbre. Ces précurseurs découvrirent un accès à l'Outrerie, une plaine située aux portes des Abysses où ils entrèrent en contact avec les Hauts Diabes.

Les empires qui se partageaient le monde établirent des accords majeurs avec les Abysses. La conjuration était née. Pour limiter l'accès à l'Harmonde et les abus, il fut décidé d'autoriser les démons à venir par ce biais-là uniquement. Les grandes constructions d'Abyme datent de cette époque, comme le Palais d'acier, avec ses murs métalliques et rivetés.

🌀 L'Éclipse

Le bouleversement fut tel qu'il altéra, paraît-il, l'ordre et le temps du monde. Pourtant, le cataclysme se révéla plutôt bénéfique pour Abyme. Car au même moment naquirent de curieux enfants obèses qui avaient un rapport mimétique avec la cité et qui devinrent les premiers éleveurs de salanistre. Ce sont eux qui sont maintenant connus sous le nom respecté de Gros.

🌀 L'essor du premier millénaire

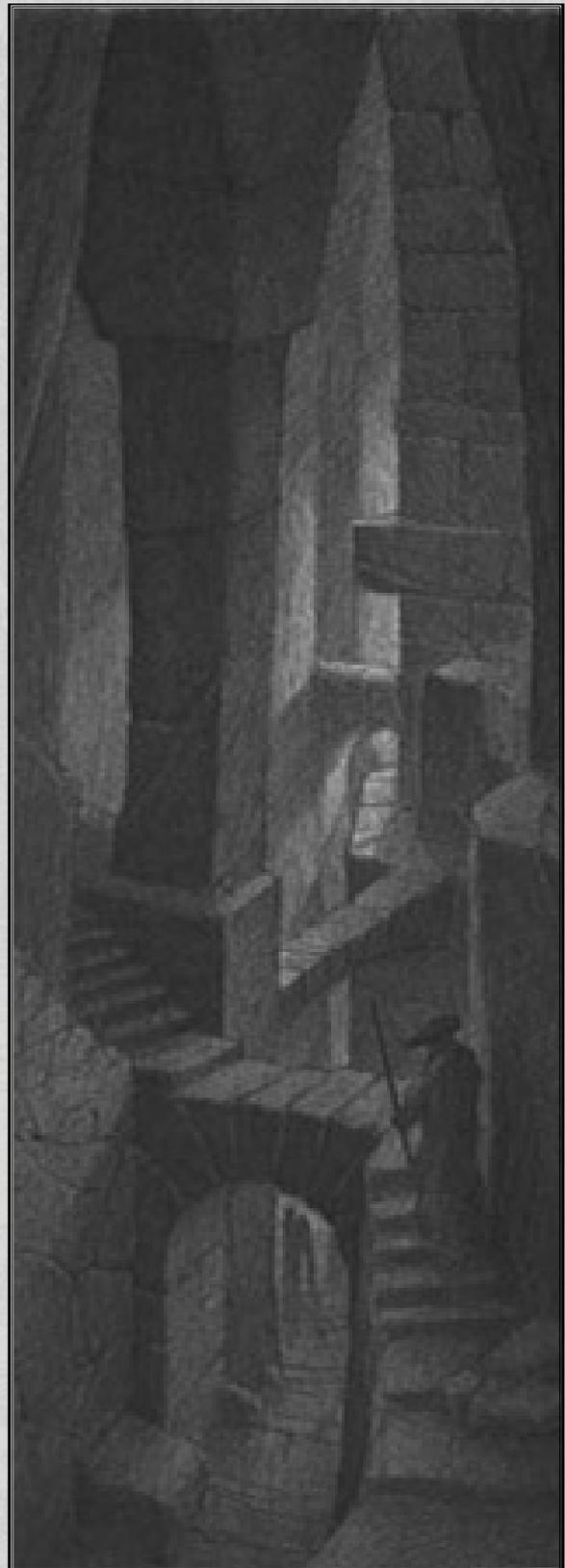
Sous l'impulsion des Gros, la cité connut un essor fantastique. La conjuration devint véritablement un art et sa pratique fut codifiée grâce à la découverte des encres. Abyme devint le centre harmonial de tous les conjurateurs. La construction du palais des Gros date de cette époque.

🌀 L'attrance du deuxième millénaire

L'aspect cosmopolite d'Abyme – il y avait des conjurateurs dans chaque pays – permit très tôt la tenue de réunions secrètes, les émissaires profitant de l'occasion pour parlementer. D'abord informels, les contacts s'officialisèrent rapidement et les ambassadeurs établirent vite des sièges permanents dans leurs décans respectifs.

Le dernier voyage...

La morsure ne fut pas douloureuse, à peine plus qu'une piqûre d'aiguille, songea-t-elle. Le voyage ne tarda pas à commencer. Elle fut happée par la ville comme si elle était tombée dans le cours d'un torrent impétueux. Des images brèves lui parvenaient à l'esprit. De sa vie et de celles de dizaines d'autres personnes qu'elle ne connaissait pas. La salanistre était omniprésente dans un coin de sa vision et semblait la regarder avec détachement. Ses yeux reflétaient les siens en une myriade de teintes colorées et changeantes. Ses sens explosèrent pour se reconfigurer de manière nouvelle et donner des impressions aussi folles qu'enivrantes. Elle sentait le travail de ses nerfs alors qu'elle voyageait entre les pavés, entre les consciences. Elle surprit un couple de jeunes amants en train de s'unir pour la première fois, un avocat ruiné se jeter d'un pont, un bébé qui venait au monde, un criminel arrêté, un démon conjuré, cela ne s'arrêterait plus. Pour provoquer sa fin, elle avait eu l'immense privilège d'être acceptée pour accomplir le plus beau des voyages...



Images : © Gérard Trignac, Maud Chalmel, Sophie Guilbert, Julien Delval et Boris Courdesses

