

CET ARTICLE DÉCRIT UNE VILLE SITUÉE DANS UN ROYAUME DES TERRES BALAFRÉES, AHNKILIE. VOUS TROUVEREZ TOUTS LES DÉTAILS SUR CETTE NATION DANS L'ATLAS DE GHELSPAD MAIS POURREZ UTILISER LES INFORMATIONS DE CET ARTICLE DANS TOUTE AUTRE CAMPAGNE D'HEROIC FANTASY.

BÂTIE À L'ORIGINE SUR UNE COLLINE JOUXTANT UN FLEUVE QUI CONNAÎT DE RÉGULIÈRES ET IMPORTANTES CRUES, LA CITÉ D'AQUALANIA S'ÉTEND MAINTENANT AU-DESSUS DES TERRES INONDABLES AVEC UN CAPHARNAÛM DE PLANCHES ET DE PILOTIS. PETITE VISITE À L'OCCASION D'UNE CAMPAGNE VISANT À INCITER LES IMMIGRANTS À S'Y INSTALLER.

### Cher maître rédacteur,

Le conseil et moi-même avons étudié avec beaucoup d'attention la proposition de texte promotionnel de notre belle cité que vous avez eu l'amabilité de nous faire parvenir. Globalement satisfaits, nous nous permettons néanmoins de vous le renvoyer agrémenté de différentes précisions que vous ne pouviez deviner, n'étant jamais venu jusqu'ici. En vous priant d'en tenir compte dans la mouture définitive et vous en remerciant d'avance...

ACCROCHE, À DÉCLAMER SUR LES GRANDES PLACES POUR ATTIRER L'ATTENTION :

Oyez, braves gens, oyez ! Venez apprendre de ma bouche qu'il est une cité à nulle autre pareille, une cité où il fait bon vivre et qui vous tend les bras. Qui que vous soyez, vous serez séduit par notre merveilleuse Aqualania ! Venez découvrir ce décor de rêve, bercé par le doux clapotis des eaux du Vestige auxquels répondent les murmures enivrants de la Mer Florissante. Vous vivrez un séjour inoubliable... Aqualania, c'est une cité, mais c'est aussi un environnement unique, un dépaysement garanti ! Ne passez pas à côté du meilleur séjour de votre

existence, venez à Aqualania ! Vivez à Aqualania !

**Remarques :**  
Aucune.  
L'invite nous paraît bonne.

UN SITE  
UNIQUE

Dans le sud du royaume d'Ahnkilie, Aqualania se dresse à l'embouchure et sur la rive est du Vestige, cette rivière paisible que vous pourrez explorer à loisir pendant votre séjour. Cité côtière en même temps que fluviale, Aqualania dispose donc de tous les atouts en plus de surplomber un site enchanteur.

Le climat y est doux et ses quelques excès sont spectaculaires. Lors des grandes chaleurs d'été, vous ne manquerez pas d'admirer les puissants orages qui illuminent les cieux de leurs éclairs flamboyants. Par jour de grand vent, vous serez subjugués par le violent déferlement de l'océan sur la côte, comme si, dans un accès de colère, il avait décidé de tout balayer. Le spectacle que la nature déchaînée offre en ces lieux est

réputé dans toute l'Ahnkilie, et on vient de loin pour l'admirer !

**Remarques :** A notre sens, ce passage soulève quelques réserves. Vous avez fort bien passé sous silence les excès navrants de la pluviométrie, alors pourquoi ne pas faire de même en ce qui concerne les orages et les tempêtes ? Ils dévastent les côtes et isolent parfois la ville des jours durant. Même si ce n'est un secret pour personne, mieux vaudrait peut-être taire ce genre de détails et s'en tenir à vanter les températures clémentes du sud de l'Ahnkilie.

### LA VILLE VIEILLE

Petite cité d'Ahnkilie qui surplombe le delta du Vestige, Aqualania a su préserver son charme unique. Il y a de cela moult années, ses premières pierres ont été posées sur les hauteurs d'une colline dite "Colline Dominante", hors de portée de la montée des eaux quand vient le temps des crues du printemps et de l'automne.

Au fil du temps, tout le sommet de la colline a été bâti, ce qui constitue aujourd'hui le cœur de la cité, dit "ville haute", lequel ne vous dépaysera point trop de celui des

grandes villes du pays, sinon par le charme désuet de ses venelles ombragées qui serpentent entre les maisons les plus cossues d'Aqualania, entre les étals des commerçants et les boutiques des marchands de fossiles. Le dédale de ruelles et d'escaliers qui courent sur les flancs de la colline déroutent un peu le néophyte, mais vous vous y habituerez rapidement et apprécierez alors le temps précieux que vous ferez gagner leur conception particulièrement bien étudiée.

Construites en briques d'argile extraite des Marais Fossiles, les demeures de la ville haute sont réputées pour leur couleur ocre unique en Ahnkilie, qui tourne au rouge doré lorsque les rayons du soleil couchant viennent les lécher. Les voyageurs, subjugués par la beauté du phénomène, ont pris l'habitude de surnommer "dôme d'or" cette partie de la cité.

Plus vous monterez vers le sommet de la colline, plus les paysages gagneront en splendeur et les maisons en dimension, jusqu'à celle du gouverneur qui surplombe l'ensemble. Il est à noter que du fait des différences de niveau, chaque habitation bénéficie d'une vue imprenable vers la mer ou vers la rivière...

Petite et tranquille, Aqualania n'a jamais attiré l'attention des puissants. C'est une cité paisible, loin des conflits, loin des intrigues de cour, qui vit au rythme de la rivière.

**Remarques : Si les demeures de la colline, bâties en escalier du fait de la pente, ont effectivement une vue imprenable sur la**

**mer ou sur le delta, aucune n'est abritée par les autres. Aussi, les vents marins en font-ils des logis humides et glacés dès que la température descend. Finalement, si ce n'était une question de statut et de voisinage, mieux vaudrait résider dans la ville neuve. Et mon habitation personnelle, effectivement tout en haut de la colline, c'est la pire de toutes...**

**Par ailleurs, n'allez-vous pas un peu loin en ce qui concerne les ruelles et les escaliers ? Je vous rappelle qu'ils ont été bâtis au fur et à mesure, sans projet d'ensemble, et c'est aujourd'hui un véritable labyrinthe dont les artères finissent souvent en impasse devant une maison. Rares sont les Aqualanians qui s'y retrouvent. La taille de leurs mollets en atteste.**

**Enfin, nous avons apprécié l'idée du "dôme d'or". Nous espérons que cette appellation séduira et, pourquoi pas, qu'elle restera, même si elle ne reflète pas tout à fait la réalité.**

#### LA VILLE NEUVE

Aqualania est certes tranquille, mais elle n'est pas assoupie pour autant ! Bien au contraire ! La cité ne cesse de s'agrandir, rongant sur les flots la place qu'elle ne peut plus arracher à la colline...

Lorsque plus une miette de terrain à l'abri des crues ne fut encore disponible sur son socle d'origine, nos meilleurs architectes imaginèrent un moyen original pour permettre à la ville de continuer son expansion : ils firent planter des pilotis gigantesques sur lesquels ils fixèrent des plateaux immenses, susceptibles de supporter des maisons, des rues et des terrasses. Ils adossèrent les premières structures à la colline, puis les unes aux autres, en les solidarissant entre elles pour solidifier le tout. Un chantier de titans qu'ils menèrent pourtant à bien, et à ce jour, la ville continue de ronger sur les terres inondables, ou plutôt à s'étendre au-dessus d'elles.

Cette cité de bois autour de la cité d'argile a pris le nom de ville neuve, en opposition à la ville haute et plus ancienne. Les matériaux dont elle est issue proviennent en majeure partie des Marais Fossiles, et on a l'habitude de dire que leur bois imputrescible est capable de survivre à la pierre.

**Remarques : Peut-être une sorte d'avertissement serait-il ici judicieux... Certains nouveaux venus, qui ne connaissent pas les cycles de notre cité et n'ont guère les moyens de s'offrir une habitation décente, s'évertuent à racheter le droit d'utiliser des pilotis existants pour s'installer en dessous des plateaux principaux. Ce commerce peu glorieux de la part des propriétaires de la ville neuve engendre bon nombre d'accidents mortels quand les crues sont importantes. Pourriez-vous donc imaginer une**





*mise en garde discrète ? Bien sûr, si vous jugez que cela aurait un impact trop négatif, n'en faites rien... Concernant votre formulation, je pense que la locution "travail de titans" est assez douteuse.*

## ECONOMIE

Aqualania peut compter sur des ressources naturelles exceptionnelles. La rivière et la mer regorgent de poisson, et le limon qui se dépose dans le delta lors des crues rend le sol extrêmement fertile. On y cultive du blé à pousse rapide et on exploite les étendues de roseaux et de bambous. Aqualania vend même son limon qui a pour réputation de fertiliser pour dix printemps une terre normalement stérile ! Également, des algues et plantes comestibles poussent à perte de vue, rendant verdoyantes ces immensités sauvages d'eau et de terre mêlées...

Aqualania, c'est aussi le lieu privilégié des érudits de toutes provenances qui cherchent à arracher à nos fameux fossiles leurs mystérieux secrets. La majorité de ces reliques transitent par Aqualania, et leur commerce assure la richesse de la cité. Sans compter celui du venin de crapauds et grenouilles qui hantent les rives du Vestige et des marais et que capturent les villageois.

**Remarques :** *Ne craignez-vous pas qu'à mettre ainsi en avant le commerce des fossiles et la "richesse" de la cité nous n'attirions l'attention des autorités calastiennes*

*et celle de brigands en tous genres ? La criminalité est déjà fort élevée du fait des passions et de la convoitise que suscitent ces fameux fossiles, nous ne voudrions pas que cela empire...*

*Pour ce qui est du passage évoquant le commerce de venin de crapauds et de grenouilles, il nous semble à double tranchant : certes, ces substances participent à l'enrichissement d'Aqualania, mais d'un autre côté, quand les Marais Fossiles débordent, ces charmantes bestioles, poussées par les flots, envahissent le delta... On en retrouve partout, même dans les maisons. Les batraciens sautent à bord des embarcations et la panique qui en découle se termine souvent en désastre. Nous supposons également que la "folie des marais" n'est pas inconnue hors de nos murs, aussi préférons-nous éviter de mentionner son origine, c'est-à-dire batraciens venimeux et moustiques agressifs.*

*Enfin, il vaudrait mieux passer sous silence les algues et plantes comestibles... On dit par ici qu'elles déclenchent toutes des diarrhées affreuses. Personne n'en consomme, sauf peut-être les malheureux qui vivent sur les rives du Vestige.*

## LES CRUES

Quand les Marais Fossiles déversent leur trop plein d'eau des pluies d'automne ou de printemps, le Vestige gonfle, déborde, et les terres environnant la ville sont englouties sous les

flots. La base de la Colline Dominante disparaît elle aussi, de même que la majeure partie des pilotis qui soutiennent la Ville Neuve. Selon les vents et la force des pluies, les spectateurs assistent parfois à l'arrivée d'une vague fantastique que rien ne semble pouvoir arrêter. Mais stoïque, Aqualania encaisse sans broncher.

L'eau peut monter très haut en fonction des marées et des vents... De mémoire d'ancien, il y a une cinquantaine d'années de cela, la ville neuve avait les pieds dans l'eau ! Mais en temps normal, il n'y a rien à craindre... Les dieux soient loués !

Dès le début de la crue, les passeurs quittent les hauteurs de la cité pour assembler leurs appontements flottants à flanc de colline, voire aux pieds des pilotis, solidement arrimés par de longs cordages. Ainsi, leurs installations suivent sans dommage les variations du niveau des eaux.

Tout citoyen désirant rejoindre la terre ferme doit alors utiliser une barque, une barge, un canot... De la ville haute, ils descendent la colline jusqu'aux passeurs, alors que de la ville neuve, ils peuvent prendre place sur de larges plateaux qu'on descend à l'aide de palans. Sur la terre ferme, à quelques lieues de la cité, là où les eaux ne montent jamais plus haut que le genou, des relais permanents sur courts pilotis permettent de troquer une embarcation contre une monture. L'entraide est la règle ici, et de voir toutes ces femmes et ces hommes se donner la main dans un même élan de générosité,



comment songer un instant vivre ailleurs ?

Évidemment, le temps des crues, priorité est donnée au ravitaillement et au commerce. Les gros travaux sont arrêtés faute d'approvisionnement en matériaux lourds. On se consacre à l'amélioration de l'existant, aux petits travaux. C'est le temps du repos des artisans...

**Remarques :** Attention ! N'affolez pas les gens avec cette histoire de vague et de niveau des eaux si élevé ! C'est assez rare, et en tout cas suffisamment pour passer le tout sous silence. Surtout que ladite vague ou la montée rapide des flots surprend chaque fois des dizaines de personnes disséminées dans le delta. Il n'y a alors plus rien à faire pour elles, elles disparaissent corps et biens. Nous n'avons toujours pas trouvé de

**moyen fiable de prévenir la population du début de la crue.**

**Quant à l'entraide et à la générosité des citoyens, n'appuyons pas trop là-dessus : les passeurs, profitant de la pénurie d'embarcations, pratiquent des tarifs condamnables, et la règle est plutôt chacun pour soi. Les prix des denrées flambent, la famine sévit souvent... Nous œuvrons sans relâche pour remédier à ce problème, mais entre les tempêtes et les forts courants lors des crues, un bon nombre de barques disparaissent chaque année. Sans compter celles qui dériveront encore longtemps, privées de leur propriétaire foudroyé par le poison de quelque batracien.**

### LES DÉCRUES

Quand enfin l'eau se retire, qu'Aqualania se retrouve à nouveau à pied sec, une nouvelle vie commence : c'est l'époque de la recherche de nos précieux fossiles. Enfouis dans le limon du delta, ils n'attendent que la main heureuse qui les mettra à jour. Femmes et enfants participent à cette grande quête, car les premiers seront les mieux servis, même s'il y en a pour tout le monde...

Nombre d'Aqualanians parcourent alors les étendues mouvantes du delta sur des plaques de bois nouées à leurs pieds pour ne pas s'enfoncer, libres, respirant l'air marin à plein poumons. C'est le moment de fouailler dans la vase avant qu'elle ne se dessèche avec l'été ou ne se dur-

cisse avec le gel de l'hiver. Combien de fossiles, de trésors oubliés seront arrachés à leur prison de boue pour faire la fortune de leur nouveau propriétaire ?

À l'intérieur de la cité, c'est aussi l'effervescence. On consolide les structures de bois, on plante de nouveaux pilotis, on y arrime de nouvelles ossatures de plateaux, on achemine les matériaux les plus lourds. C'est aussi le temps de remettre en état la voie qui relie Aqualania à Roukoida. Elle n'a jamais bien supporté son séjour sous les flots...

**Remarques :** Éviter les termes de boue et de vase, cela rappelle trop les victimes du delta, englouties par les sables mouvants au cours de leur quête de fossiles. Il faut beaucoup d'expérience pour ne pas connaître ce triste sort... Le delta est traître.

**Pour l'air marin, juste un petit détail : le limon que le Vestige porte jusqu'à nous dégage une odeur peu agréable en se décomposant. Seul un fort vent de mer parvient à la dissiper.**

**Nous aimons bien la tournure du texte qui laisse supposer que les fossiles sont innombrables dans le delta, mais ne pourrait-on pas nous le reprocher ensuite ? Nous pensions vous avoir signalé qu'en réalité, ils étaient rares par ici. Le Vestige peine à les bouler jusqu'à nous et la plupart sont découverts en chemin par les habitants de ses rives. Nous ne voudrions pas avoir d'ennuis.**

### FINAL, À DÉCLAMER AVEC ENTRAIN

Alors franchement, Aqualania n'est-elle pas la cité de vos rêves ? Hésitez-vous encore à franchir son seuil ? Allons, venez à Aqualania, vous ne le regretterez pas ! Il y a tant à faire, tant à découvrir !

Que ce soit pour profiter du spectacle unique que vous réserve la cité ou pour vous y installer et vous enrichir, Aqualania est faite pour vous. Dépêchez-vous tant qu'il y a de la place sur les plateaux existants, car les derniers arrivés auront moins de chance et devront attendre que de nouveaux plateaux soient dressés ! Les plus rapides seront les mieux servis, qu'on se le dise !

**Remarques :** Final assez satisfaisant, mais pourriez-vous le rendre encore plus vivant, plus engageant ? Il faut les décider, nous manquons déjà de main-d'œuvre. La dernière crue fut particulièrement précoce et violente, on ne s'y attendait pas du tout.

Bien à vous, et dans l'attente du projet

modifié,  
Vredan de la Colline,  
Gouverneur d'Aqualania

