

LA SOURCE D'ÉTERNITÉ

LE STALLITE OUBLIÉ

Un Stallite pour la Première Edition de Dark Earth par Gérard Lecluziat



« La main a beau troubler l'eau de la rivière, elle redeviendra claire »
Proverbe sourcien.

TOUR D'HORIZON

La Terre de la Source, comme la nomment ses habitants, est à l'image du reste de Sombre-terre. Dévastée, morcelée et inhospitalière. Là où se dressent les Ruines de l'Est à moitié englouties par la mer, des communautés d'Adaptés, dont le comportement n'évoque qu'un très lointain lien de parenté avec l'homme, se livrent un combat quotidien pour la maîtrise d'un territoire qui n'a que peu à leur offrir. Au Sud, au cœur de l'Obscur et de ses dangers, s'étend la Voie Fantôme, le chemin où vont se perdre les âmes et qui, dit-on, mène directement au séjour des Ancêtres. Les Terres Glauques, une plaine marécageuse, s'étendent sur des kilomètres prêtes à engloutir l'imprudent. Au-delà, la Rivière Noire est une chaîne montagneuse qui regorge de plus de monstruosité encore que les marais. C'est dans ce décor, sur le flanc Est d'un volcan gigantesque, que se dresse la Source d'Éternité, ou plus simplement la Source, Stallite oublié des hommes et des dieux. Les huit mille Sourciens qui y vivent pourraient paraître sans importance, mais ce sont les petits ruisseaux qui font les grands fleuves.

Du fait de sa situation à flanc de montagne, la Source présente une pente douce et régulière d'Ouest en Est, qui lui donne un aspect et une géographie urbaine tout à fait particulière. La Source présente en effet le visage d'un gigantesque escalier sur lequel se greffent des centaines de bâtiments peu élevés, construits sur pilotis. Le Stallite possède quatre murailles concentriques, dénommées Rivières, qui sont,

de l'intérieur vers l'extérieur : le Tourbillon, la Rivière des Quatre, la Rivière de l'Aube et la Rivière Extérieure. La plus petite délimite le Palais du Tourbillon, véritable forteresse émergeant des structures urbaines et abritant les dirigeants de la Source. Les jours de Festival et par temps clair on aperçoit depuis l'Obscur les feux d'artifice tirés par les habitants comme autant de défis lancés à l'ombre.

MYTHE

LE CHOIX D'AMATERASU

La légende raconte qu'à la veille du Grand Cataclysme, Amaterasu, la déesse du soleil et créatrice des Terres de la Source, tint conseil avec son frère Susanô, celui qui sommeille dans la Terre, car elle avait senti qu'un grand danger menaçait les enfants de la Source et qu'elle ne savait comment le leur éviter. Susanô déclara :

« Je ne peux écarter le danger des enfants de la Source, car la Destruction est inscrite dans leur destin. Mais je peux leur donner les Armes pour combattre la Fatalité. Ainsi, une partie d'entre eux pourra être sauvée.

-Parle, frère, si tu possèdes le moyen, je me conformerai à tes recommandations, lui répondit Amaterasu.

-Soit, mais sache que si tu acceptes, tu laisses leur vie entre mes mains, et tu sais que je n'ai pas d'amour pour eux.

-L'Avenir me laisse-t-il le choix ? Ta volonté sera la mienne.

-Bien il sera fait selon mes règles. Je leur donnerai les moyens de vivre, mais je n'aurai aucune compassion pour les faibles. »

Cette partie du Mythe est sujette à discussions parmi les plus sages des Prêtresses : savoir dans quelle mesure le monde eût été changé si le choix d'Amaterasu avait été différent est en effet bien loin des considérations quotidiennes de la plupart des Sourciens.

LES ARMES DE SUSANO

Dans les profondeurs de son repaire chtonien, Susanô réveilla la puissance du feu endormi, au cœur même de la Source, et le fit jaillir afin de créer les armes et les armures que lui avait demandées sa sœur. Il lui avait demandé en retour de désigner son champion parmi son peuple à qui reviendrait la première armure ; il choisirait lui-même les porteurs des quatre autres selon ses propres désirs.

Mais la forge des Armes avait un prix, et en demandant l'aide du feu endormi de la Source, Susanô avait réveillé une force terrible. La Terre de la Source et toutes les terres environnantes sur lesquelles régnaient les enfants d'Amaterasu se mirent à trembler. Les terres sombrèrent dans l'océan et les villes furent brisées. Cela se passait bien avant le Grand Cataclysme, et cela faisait partie du plan du dieu endormi. Des millions de personnes furent sacrifiées, mais si les enfants du Soleil pouvaient survivre à cette catastrophe ils seraient plus à même de lutter contre le Grand Cataclysme.

LE FILS D'AMATERASU

Il ne restait que peu de temps avant l'arrivée du Grand Cataclysme. Sur ce qui restait de la Terre de la Source s'était révélé le Fils d'Amaterasu, le champion qu'elle avait choisi pour porter les Armes du Soleil. Il avait demandé au peuple de rester sur leur terre natale et avait organisé les secours. Beaucoup décidèrent de rester aux côtés du Fils d'Amaterasu, mais d'autres préférèrent l'exil, plutôt que de vivre libre sur une terre désormais dévastée. De ceux-là, il ne sera plus question.

Susanô envoya les quatre dernières armures aux hommes pour savoir qui se montrerait digne de les porter. De nombreuses légendes racontent les luttes et les défis qui opposèrent ceux qui tentèrent de les posséder. Mais elles aboutirent dans les mains de leurs propriétaires légitimes, de grand héros de l'Avant qui abandonnèrent leurs noms pour n'être plus connus par la suite que comme les Quatre Petits-Fils.

Lorsque l'identité des Quatre fut connue, le Fils d'Amaterasu remis le pouvoir entre les mains de son plus fidèle lieutenant, le Premier Grand Fleuve d'Honneur, et il lui dit qu'il allait parcourir seul la Voie Fantôme pour tenter d'empêcher le Grand Cataclysme qui était à présent imminent. Le Fils partit ainsi affronter son destin.

LA MARCHÉ FANTOME

On raconte comment, seul, le Fils parcourut le monde des morts, luttant à chacun de ses pas afin de rencontrer ses ancêtres, les précédents Fils d'Amaterasu, dont la sagesse illuminerai sa voie.

Il rencontra le premier sur le côté de la Voie, Il avait la forme d'un immense Tisseur, haut comme six hommes. Le Fils lui demanda ce qu'il devait faire pour empêcher le Cataclysme, l'Ancêtre lui répondit qu'il ne connaissait pas la réponse, mais qu'il savait que la survie viendrait du travail des vivants et non de la sagesse des morts. Il lui dit que si néanmoins il comptait poursuivre son chemin il trouverait le prochain Fils au pied de la forêt de pierre, plus loin à l'Ouest. Le Fils remercia son ancêtre et poursuivi sa route.

Comme prévu il trouva le second à l'entrée d'un pays de roches élevées. Il s'approcha de la forêt et vit un Yak, non pas debout et bien portant comme le Tisseur, mais allongé sur le sol de pierre, les traits de la mort sur son visage. A ses côtés, un Soutag semblait pleurer silencieusement. Le Fils voulu savoir ce qu'il s'était produit, il voulut avoir des réponses. Mais rien n'y fit, ni le Yak, ni le Soutag ne prononcèrent un seul mot. Le Fils décida alors de poursuivre son chemin.

Il s'enfonça dans la forêt de pierre et de longues semaines s'écoulèrent avant qu'il ne trouvât trace de vie. Tout n'était que roc et terre desséchée. Mais il finit par atteindre une falaise au sommet de laquelle se dressait une demeure de bois. La maison possédait de grandes fenêtres mais aucune lumière n'en émanait. Le Fils décida qu'il y prendrait un peu de repos avant de poursuivre son voyage. Mais lorsqu'il entra, il vit une forme accroupie au centre de la pièce. En s'approchant le Fils constata qu'il s'agissait d'une Rouquine. Celle-ci leva les yeux et lui dit, sans qu'il n'ait posé de question, qu'elle ne possédait pas la réponse, mais qu'il devait continuer dès à présent son voyage car il ne trouverait pas d'Ancêtre ici. L'Ancêtre et la réponse se trouvait dans son cœur et dans le cœur de chacun. Le Fils poursuivi sa route, plus troublé que jamais.

Au sortir de la forêt de pierre s'étendait une grande plaine baignée par la lumière du soleil. Des animaux de toutes espèces y étaient rassemblées dans une posture d'attente d'une grande nonchalance. Ils le menèrent silencieusement jusqu'à un arbre dans les branches duquel était perché un Perçombre, l'air

serein et somnolent. Le Fils d'Amaterasu posa sa question à l'oiseau. Celui-ci lui répondit qu'il ne connaissait pas la réponse, mais qu'il ne fallait pas perdre espoir, même au plus noir de la nuit, car comme nous aimons le soleil, celui-ci nous aime, et comme nous ne voudrions qu'il disparaisse, celui-ci protège les Enfants de la Source. Il devait se souvenir que rien ne pouvait défier le soleil bien longtemps, il devait garder confiance. Il lui dit que comme son regard portait à des lieues et qu'il pouvait percer les ténèbres, il observerai la suite de son périple, tout comme il en avait observé le début. Le Fils remercia l'Ancêtre, qui lui offrit quelques vivres et du matériel pour son voyage.

Le Fils d'Amaterasu continua sa route. Désormais, plus il avançait, plus l'horizon se faisait sombre, comme si les ténèbres avaient commencé à envahir le monde, et cela était bien le cas. Le Fils vit qu'il ne lui restait que peu de temps et força le pas, il garda espoir néanmoins, car il croyait dans les paroles du Quatrième Ancêtre.

Ses pas le conduisirent au milieu d'un défilé. Là se tenait un Cerbère, semblant distinguer dans les mouvements du ciel la tempête à venir. Sans bouger, l'Ancêtre somma le Fils de s'arrêter. Ce dernier lui dit qui il était et posa sa question. Le Cerbère dit que cette question ne possédait pas de réponse, que ce monde n'avait plus d'espoir, mais qu'il leur restait la vie, la force d'être digne, de se tenir debout et de se battre tant qu'il leur restera un souffle pour protéger la lumière solaire et celle qui est en chacun. Les Enfants possédaient d'ors et déjà les moyens de l'emporter, mais l'heure n'était pas encore venue et de nombreuses épreuves leur seraient imposées avant la victoire. Toujours dans une grande sérénité, il lui dit que la véritable force ne résidait pas dans les armes mais dans le regard et la détermination. Le Cerbère lui dit aussi qu'il ne pouvait pas assumer seul le fardeau de tout un peuple. Le Fils sut que ce qu'il disait était vrai, mais que ce n'était pas l'entière vérité et qu'il devait poursuivre sa route.

Le Fils rejoignit la rive d'une fleuve alors que l'obscurité engloutissait le monde. Le froid devint alors mordant, figeant peu à peu les eaux de la rivière. Apercevant une lumière dans le lointain, il l'utilisa comme guide dans les ténèbres. S'approchant, il vit sur la rive opposée un grand brasero dont la chaleur presque palpable faisait fondre les glaces autour de lui. Incapable de franchir le fleuve dans ces conditions, il héla

l'autre rive en quête d'une âme secourable. Près du halo de lumière apparut alors un Makak blanc qui s'adressa au Fils en ces mots : 'Je possède la réponse à ta question mais veux-tu réellement l'entendre, Fils ? Car celle-ci brisera ton esprit si tu n'y es pas préparé !'. Le Fils répondit qu'il avait franchi maintes épreuves pour parvenir jusqu'en ce lieu et qu'il se devait de prendre ce risque pour le salut de son peuple. Le Makak blanc réfléchit quelques instants, semblant évaluer la perspicacité de sa réponse. Mais lorsqu'il prit enfin la parole, sa voix fut couverte subitement par un grondement de tonnerre qui déchirait le ciel.

La réponse fut perdue avec l'arrivée du Grand Cataclysme et l'on dit qu'elle réside toujours en ces lieux, près de la rivière, où l'esprit du Fils du Soleil demeure à présent, jusqu'au jour de son retour à la Source, lorsque les Enfants auront grandi dans leur cœur et pourront à leur tour recevoir ses paroles.

LES ANIMAUX DE LA MARCHÉ

Le fait que le Fils d'Amaterasu, rencontre ses ancêtres sous des formes animales est à rapprocher d'une croyance populaire affirmant qu'avant le Grand Cataclysme, les esprits des morts pouvaient revenir aider leurs proches en tant qu'esprits animaux. Les liens avec le séjour des ancêtres auraient disparu lors de la Destruction.

En ce qui concerne l'aspect des animaux apparaissant dans le récit, celui des plus exotiques sera traité dans le chapitre relatif à la faune. Néanmoins, pour des raisons de lisibilité, voici une liste de correspondance entre les animaux décrits et des espèces actuelles.

Tisseur : Araignée

Soutag : Cerf

Rouquine : Renard

Perçombre : Chouette

Makak : Singe

HISTOIRE

AN 0 : LE PREMIER GRAND FLEUVE D'HONNEUR

Population : 2000.

Les premières années de la Source voient le rassemblement de la population, la mise en place de la communauté et l'érection des trois Rivières intérieures. Toute la vie est organisée autour du Grand Fleuve d'Honneur et des Quatre Petits-Fils. Des expéditions sont lancées afin de réunir un maximum de survivants sous l'égide de la Source, mais elles sont rapidement stoppées par la mer et les montagnes. Il apparaît alors que le Stallite est coupé du reste du monde. D'autre part, certains survivants se sont d'ors et déjà organisés en communauté dans l'Obscur, et, tout en refusant de rejoindre le Stallite pour diverses raisons, acceptent néanmoins de commercer avec les Célestes. Deux ans plus tard est constituée l'assemblée, qui sera la base d'une dictature consultative. C'est à cette époque que la société se structure en guildes, qui fédèrent les corps de métiers proches, et que la ville se structure en quartiers, dirigés par des militaires nommés par Le Fleuve. L'assemblée est constituée des chefs des différentes guildes, appelés Maîtres, des chefs des différents quartiers, appelés Bourgmestres et du Fleuve. Dans le même temps est déclarée la loi

martiale, qui sera maintenue jusqu'à ce que les Terres de la Source redeviennent propres au développement humain ou jusqu'au retour du Fils du Soleil. Les protestations sont vites étouffées par les réalités quotidiennes qui prêchent en faveur de telles mesures. Deux ans plus tard, une expédition est montée pour tenter de rentrer en contact avec d'éventuels autres survivants, à l'extérieur des Terres. Les Quatre Petits-Fils décident d'y participer, laissant au peuple de la Source leurs armures. L'expédition emprunte la Voie Fantôme et disparaît à jamais. Mais les Armes de Susanô refusent de reconnaître d'autres porteurs et sont dès lors inutilisables.

Durant les dix années suivantes, le Stallite se referme sur lui-même. Les premières embarcations permettent la pêche sur le lac voisin et l'on commence à réfléchir à une structuration plus efficace des récoltes. Le Basman permet la création de papier qui va engendrer les premières archives et une meilleure administration. Quand le Premier Grand Fleuve d'Honneur disparaît en l'an 14, emporté par l'âge et les difficultés de sa tâche, la communauté, est encore faible mais en net développement. Le Fleuve laisse à la postérité un traité inachevé, 'Chevaucher les Quatre Phénomènes', ensemble de réflexions politiques, militaires et philosophiques.

AN 14 : BATAILLE DU FIL DE L'EAU

Le fils du Premier Fleuve accède à la régence du Fils du Soleil, et prend le titre de Deuxième Grand Fleuve d'Honneur. Celui-ci considère l'Obscur et tout ce qui s'y trouve comme néfaste. Il pousse la population au repli et coupe court au commerce avec les Ruines de l'Est. Lors d'une tentative de reprise de contact de la part des Adaptés, le ton monte et la négociation se conclut dans le sang. Les communautés des Ruines se sentent agressées et se fédèrent pour riposter. Se rendant compte qu'un assaut frontal serait voué à l'échec, ils font le blocus du port afin de couper le Stallite d'une de ses ressources. Le Fleuve lève un contingent de Lanternes et, accompagné du corps d'élite de la garde des Serviteurs, descend à l'assaut de la petite structure portuaire. L'organisation mise en place par le Premier Fleuve fait merveille, la trentaine de terroristes est taillée en pièces et leurs corps vont nourrir les poissons.

Mais la victoire a un goût amer pour les Célestes, car le corps du Deuxième Fleuve est retrouvé parmi les victimes du conflit. Son frère cadet prend la direction du Stallite sous le nom de Troisième Grand Fleuve d'Honneur. Les échanges reprennent dans les mois qui suivent, mais la méfiance perdurera jusqu'à ce jour.

AN 78 : LA COLERE DE SUSANO

Population : 9000

Au cours de la Régence du Huitième Fleuve, un an jour pour jour après l'édification du Grand Temple d'Amaterasu, Susanô gronde et crache des nuées ardentes qui recouvrent plusieurs quartiers et tuent plusieurs centaines de personnes. Devant le courroux de Susanô, qui estime que la Source fait peu de cas de lui, le Fleuve décide la création d'un ordre monastique masculin chargé de l'apaiser. L'ordre est installé dans une bâtisse construite pour l'occasion au sommet du volcan, dans les neiges éternellement grises : il prendra le nom de Monastère Gris.

AN 154 : L'AGE DE LA POUDRE

Population : 11000

Au cours de la Régence du Treizième Fleuve, un mineur nommé Sakeshi Sato découvre la poudre noire, qui est rapidement accaparée par

l'armée. Celle-ci lance immédiatement des recherches systématiques sur les propriétés de cette substance. Sakeshi devient le Maître Artificier, chargé de ces recherches. De nombreux incidents parfois tragiques jalonnent ces expériences, mais cette invention ouvre la voie à de nombreuses applications militaires ou civiles, comme les canons, les fusils, les feux d'artifices, les charges de démolition et les Bazookas. Autre conséquence, la relance de l'extraction minière permet l'exploitation des gisements de fer, améliorant la qualité de la métallurgie. La mine est par ailleurs une bonne solution pour éviter le désœuvrement des repris de justice. D'autre part, un corps d'escorte appelé corps des Eclaireurs est créé pour sécuriser les mines des abords. Ce corps deviendra rapidement, au sein de l'armée sourcienne, spécialisé dans la survie hors des murs. Au fur et à mesure du temps, le relatif confort encourage les Sourciens à prendre leurs aises: vols, échanges de biens, production prohibée de biens, constructions sauvages et petits délits se multiplient. Les Fleuves suivants auront de grandes difficultés à endiguer cette tendance.

AN 207 : LE MAL ROUGE

Population : 12000

Au cours de la Régence du Dix-septième, le relâchement des mœurs ouvre la porte à une épidémie ravageuse qui se répand comme une traînée de poudre dans la population. Le Mal Rouge est une maladie très grave qui provoque des saignements importants par les voies naturelles et finit par tuer les victimes. Devant l'ampleur du phénomène, les autorités procèdent à l'incinération systématique des cadavres et de leurs possessions. Les personnes atteintes, vouées à la mort, sont encouragées à arpenter la Voie Fantôme, dans le but de limiter la contagion. La population retombe à environ 4000 survivants. Des mesures sanitaires strictes sont prises, qui se traduisent notamment par la constitution d'un réseau d'égouts à ciel ouvert ouvrant la voie à un vaste plan de réorganisation urbaine, le plan Toshio (du nom du Maître Charpentier) qui s'étalera sur près de 60 ans (et auquel on doit en particulier l'édification de la Rivière extérieure). Le choc de la catastrophe et le radicalisme du plan Toshio font office de rappel à l'ordre général d'une société en déliquescence, pour un retour à des valeurs saines et fondamentales. De

ce jour, les comportements déviants deviennent extrêmement rares...

AN 249 : 'MEME LES PARANOÏAQUES ONT DES ENNEMIS'

Population : 7500

Durant la Régence du Vingtième, Shiroko la Verbeuse écrit une pièce de théâtre sur Habe le Prudent, Maître Fossoyeur qui vient de décéder. 'Même les paranoïaques ont des ennemis' devient rapidement une référence populaire qui fera date en termes d'humour.

AN 297 : L'EXPLORATION DES RUINES

Population : 8000

Sans raison, les communautés des Ruines cessent le commerce et se montrent même véhémentes. Kamenno Yoko, Capitaine du corps des Eclaireurs, face au risque de pénurie minière, envoie ses hommes dans les Ruines, au mépris des accords passés avec les Adaptés, qui garantissaient jusqu'ici l'inviolabilité de leur territoire. A ce jour, les Adaptés n'ont pas réagi à cette décision unilatérale, mais le conflit couve et on dit les expéditions dans les Ruines de plus en plus dangereuses...

SOCIÉTÉ

ADMINISTRATION

En principe, le Stallite est dirigé par le Fils d'Amaterasu. Celui-ci est en effet l'élu du soleil donc dirigeant légitime des Terres de la Source. Depuis son départ pour la Marche Fantôme, la régence est assurée par le Grand Fleuve d'Honneur et ses descendants. En 302, la lignée en est à son vingt-troisième avatar, depuis la mort du précédent en 301 lors du Festival du feu. Notons que cette fonction n'est pas par essence réservée à un homme, mais qu'aucune femme jusqu'ici n'a reçu cet honneur. En pratique, le Fleuve détient la totalité des pouvoirs et peut donc prendre arbitrairement toute décision qui lui semble judicieuse concernant la Source. Néanmoins, le Fleuve juge préférable de s'entourer d'une assemblée consultative de sénateurs afin de l'aider dans ses prises de décisions. Cette assemblée est constituée des Maîtres des différentes guildes qui structurent le corps social (ils sont choisis par leurs pairs suivant les modalités en vigueur dans la gilde en question), ainsi que des Bourgmestres, officiers de l'armée chargés chacun de la gestion d'un des quartiers de la Source et nommés par l'assemblée pour une période de cinq ans. L'assemblée compte en moyenne une trentaine de sénateurs (leur nombre varie en fonction des apparitions et disparitions de corps de métier, au gré des évolutions technologiques), mais les sénateurs et le Fleuve lui-même sont entourés chacun de trois hauts Administrateurs chargés d'éclairer leurs choix : ces véritables techniciens du corps social sont assignés à un sénateur par le Maître

Administrateur qui parle au nom du Fleuve sur ce point. Une fois les décisions prises, elles sont mises en application par quelques deux cents Administrateurs subalternes. Ces derniers ont par ailleurs le rôle essentiel de faire remonter les difficultés rencontrées par le peuple à l'assemblée. Sur ce point, tout Sourcien doit librement adresser ses doléances ou remarques utiles, soit au Maître de sa gilde s'il s'agit d'un problème d'ordre professionnel, soit au Bourgmestre de son quartier s'il s'agit d'un problème concernant la vie civile.

Pour améliorer la gestion des ressources humaines et afin d'assurer la cohérence des systèmes administratifs, judiciaires et policiers, chaque Sourcien reçoit dès la fin de sa croissance et à l'occasion d'une cérémonie marquant son passage à l'âge adulte, un tatouage, appelé à être complété tout au long de son existence, indiquant son identité, sa fonction, les crimes et délits qu'il a commis et les condamnations qu'il a subi. Ce tatouage a la forme d'une arborescence qui prend racine sur le dos de l'épaule droite du Sourcien et se propage sur toute la surface du dos au gré des événements de sa vie. Ces informations sont exprimées en un langage codé qui n'est connu que des tatoueurs de la Guilde des Administrateurs. En parallèle, les Administrateurs conservent des archives papier. Précisons que les enfants reçoivent dès qu'ils en expriment le souhait un tatouage provisoire ayant la même fonction, sur l'épaule gauche ; ce dernier ne peut être conservé comme base à l'âge adulte étant donné qu'il se déforme sous l'effet de la croissance.

RELIGION

Le Fils du Soleil est le chef du culte rendu à Amaterasu, la déesse soleil. En l'absence du Fils du Soleil, le Fleuve assume ce rôle. En pratique, la gestion du culte est confiée à un ordre de prêtresses vouées à la prière, la théologie et à l'élévation spirituelle du peuple, mené par la Grande Prêtresse, en laquelle le Fleuve reconnaît la présence d'Amaterasu par son comportement aimant, maternel et attentif. Le culte d'Amaterasu génère de multiples célébrations, qu'elles soient ponctuelles (elles rythment en partie le calendrier) ou quotidiennes (au cours des repas, au travail, etc.). Par ailleurs, la pratique quotidienne du culte passe par la participation aux cérémonies ayant lieu dans le Quartier du Temple, où vivent et exercent les prêtresses.

Au sommet du volcan, hors des murs de la Source, se tient le Monastère Gris. Les moines qui y séjournent représentent un aspect de la religion solaire dédié au culte de Susanô. Leur principale fonction est de calmer par la prière la colère du volcan. Leur vie est consacrée au recueillement, à la prière et à la pratique physique. Le Monastère Gris est pratiquement coupé de la Source et ne reçoit presque jamais de visites, en dehors des Sourciens célébrant diverses cérémonies liées au volcan et des condamnés en remise de peine.

Côtoyant la religion solaire, le culte des ancêtres est lié à la relation du parcours de la Marche Fantôme par le Fils du Soleil. Ce culte consiste en la vénération des six Ancêtres et, par extension, l'hommage aux défunts de la Source. Il ne présente pas de clergé ; en effet, il est pratiqué usuellement par l'ensemble des Sourciens par le biais de prières et hommages divers à des icônes telles que des représentations des disparus ou des objets ayant appartenu à ceux-ci. Parmi les icônes vénérées figurent également des animaux symboliquement rattachés aux défunts. Les hommages peuvent être rendus par une famille, une guilde, un quartier ou le Stallite dans sa globalité, c'est-à-dire que tout groupe peut prier l'un de ses membres disparus. Il est à noter que le culte des ancêtres, s'il n'émane pas directement du culte solaire, est parfaitement intégré au corps social, puisque ses célébrations officielles sont des éléments reconnus du calendrier et donc de l'organisation du Stallite.

Par exemple, une partie du Quartier du Temple est réservée à l'érection de mémoriaux

aux ancêtres. De même, certaines pratiques liées à la mort sont directement issues de la Marche Fantôme. Parmi ces pratiques, deux sont particulièrement emblématiques : le statut des vieillards, des mourants et de toute personne représentant un poids pour le Stallite, et les rituels d'inhumation. En ce qui concerne les inutiles et autres parasites du corps social, ils ont le droit de quitter le Stallite sur les traces du Fils du Soleil afin d'aller à sa rencontre ; on appelle cette coutume Arpenter la Voie Fantôme. Une fois cette décision prise et au terme d'une cérémonie au cours de laquelle l'Arpenteur reçoit un équipement de survie, des armes et une armure pour l'aider dans sa marche, il sort par la porte Sud pour ne jamais revenir. Le sort de l'Arpenteur est bien entendu incertain et on ne sait pas si quelqu'un a déjà atteint son but. Arpenter la Voie Fantôme est un grand honneur pour l'Arpenteur, honneur qui rejaillit sur sa famille, ses proches, sa guilde, son quartier et sur la Source dans son ensemble : les Arpenteurs font partie des ancêtres les plus respectés. Pour ceux qui n'ont pas la possibilité d'arpenter la Voie Fantôme avant leur mort, la coutume leur donne la chance de suivre les pas du Fils du Soleil : les corps sont inhumés sous des tertres qui jalonnent la Voie Fantôme, les tombes les plus anciennes sont bien sûr les plus proches des murs de la Source (certaines sont même à l'intérieur de la Rivière extérieure, la construction de celle-ci étant relativement récente).

SECURITE

La sécurité intérieure du Stallite est assurée par l'ensemble de la communauté. En effet, chaque Sourcien adulte doit, chaque année, consacrer un cinquième de son temps à la milice civile, qui reçoit ses ordres de l'armée. Cette milice est appelée corps des Lanternes, en référence aux luminaires que portent les miliciens durant leur rondes. En conséquence, un cinquième de la population adulte est en permanence mobilisé pour les opérations de sécurité, soit une brigade permanente d'environ 300 personnes travaillant en alternance avec deux autres brigades. Le temps de vie d'une brigade est donc décomposé comme suit : un tiers en patrouille, un tiers en entraînement et un tiers en repos. A l'image du Premier Grand Fleuve d'Honneur et des Quatre Petits-Fils, cette milice est divisée en unités de cinq personnes, au sein

JUSTICE

desquelles chaque membre a une fonction précise (en dehors du combat et de l'enquête), définie par la couleur de sa lanterne : la Lanterne Rouge est chargée de diriger l'unité ; la Bleue est chargée des communications liées à l'unité (transmission d'ordres, appel des secours, etc.) et secondé dans cette tâche par un Perçombre apprivoisé ; la Verte est chargée de l'entretien du matériel ; la Jaune est chargée de rassembler les indices et témoignages utiles lors des enquêtes ; la Pâle (couleur naturelle du papier, soit écru) est chargée de secourir les blessés. Notons que ces fonctions sont données à titre indicatif, les membres de l'unité pouvant intervertir leurs rôles, le but de ces unités étant l'efficacité. De par le nombre des miliciens en patrouille, le Stallite ne connaît que peu de désordres urbains : les Lanternes sont habilitées à intervenir sur toute situation délictueuse, criminelle ou urgente ; leur rôle se cantonne le plus souvent à seconder les autorités compétentes (médecin, pompiers, armée, juges, etc.) mais en l'absence de ces dernières, elles gèrent au mieux la situation en attendant leur arrivée (interpellations, premiers soins, saisies, recueil d'indices, attaques de feu, etc.). Il est bien évident qu'en cas de force majeure, c'est l'ensemble de la population qui est mobilisée sous les ordres directs du Fleuve. Curiosité de la chose : les militaires ne sont pas exemptés de ce devoir ; ils quittent donc périodiquement leur fonction de soldats pour devenir miliciens.

L'armée, quant à elle, est en principe dirigée par le Fils du Soleil, en son absence, le Fleuve remplit la fonction de chef militaire. L'armée est chargée de la défense externe du Stallite et du maintien de l'ordre public lorsqu'une force de frappe est requise. Elle ne participe en aucun cas à l'aspect judiciaire de la Source. Elle inclut en particulier la surveillance des Rivières (donc les circulations entre quartiers), la protection du Fleuve et les expéditions extérieures, ainsi que les services secrets. A ces tâches s'ajoute la gestion des catastrophes, naturelles ou non (incendies, conséquences de tremblements de terre, éboulements, tempêtes, etc.).

Enfin, l'armée donne accès à certaines fonctions prestigieuses telles que celle de Bourgmestre ou mais aussi celle de Procureur de la Source. Un cas particulier concerne la fonction de Gardiens des Portes du Stallite, chargés des cloches qui rythment la journée et annoncent les alertes, ceux-ci étant les descendants en ligne directe des Quatre Petits-Fils.

La justice est rendue par le Fils du Soleil en qualité de juge suprême, par le Fleuve en son absence. Cependant ce dernier délègue une partie de cette tâche à la guilde des Juges, leur permettant de rendre justice en son nom. Il est à noter, toutefois, que le Fleuve prend ce rôle très à cœur et préside lui-même les tribunaux quand il en a la possibilité. La valeur la plus forte est la survie et le développement du Stallite : elle influe grandement sur l'évaluation de la gravité des faits et par conséquent sur les jugements rendus. Le caractère partiellement irrationnel de la nature humaine n'entre, quant à lui, jamais en ligne de compte. A l'inverse, plus une violation est motivée et argumentée, plus le contrevenant aura des chances de voir sa peine réduite. De même les méfaits commis involontairement sont jugés de manière similaire aux actes intentionnels.

On distingue trois types de violation de la loi : Les délits, les crimes et la haute trahison. La notion de délit englobe tout méfait qui n'attente pas au bon fonctionnement de la Source prise dans son ensemble ; par opposition, la notion de crime se rapporte à des faits qui entravent de manière caractérisée la bonne marche du Stallite. Qu'une violation de la loi soit classée comme délit ou comme crime dépend directement des besoins du Stallite au moment des faits. La haute trahison consiste en tout acte qui attente aux fondements de la communauté ; cela inclut le meurtre d'un sénateur, la destruction massive du territoire urbain, tout attentat à l'encontre du Fleuve et des Gardiens et tout complot visant à la déstabilisation du corps social. Certains méfaits, reconnus comme tels d'un point de vue éthique, ne peuvent faire l'objet de poursuite judiciaire, mais il est du devoir des Lanternes de résoudre ces problèmes à l'amiable. Cela comprend toutes les atteintes verbales, les problèmes de voisinage, la diffamation et le harcèlement ; les victimes sont en effet censées être capables de passer outre ce genre de désagréments.

La cour de justice se compose d'un Juge, d'un groupe de cinq Lanternes désigné comme jury, de l'accusateur et de l'accusé, ainsi que de toute personne désirant assister aux débats. Dans le cas où le plaignant est la Source elle-même, c'est le Procureur de la Source qui se charge de mener les débats (dans le cas encore inédit où le Procureur est accusé par le Stallite, c'est le Maître Juge qui assure l'accusation et l'affaire est obligatoirement jugée par le Fleuve.). Tout témoin

peut être appelé par le plaignant, l'accusé ou le Juge pour éclairer certains points du débat (répondre à la convocation du tribunal est obligatoire sous peine de poursuites).

Les peines encourues ne doivent jamais entraver la capacité du contrevenant à assumer son rôle social ; de ce fait, les châtiments physiques ne laissent que peu de séquelles. Les peines comprennent, dans l'ordre croissant de leur gravité, le rappel à l'ordre, l'humiliation publique, la réparation des dégâts, le service rendu au plaignant au cours des heures chômées, la bastonnade, les travaux forcés pour une durée variable aux champs ou au génie, civil ou militaire, et enfin l'esclavage à la mine pour une durée allant d'une semaine à la perpétuité. Le condamné peut également échanger partiellement sa peine contre un séjour de prières et de méditation au Monastère Gris. Tous les méfaits commis par le Sourcien, ainsi que les peines correspondantes sont indiqués sur son tatouage personnel et dans les archives des tribunaux.

EDUCATION

Jusqu'à l'âge de deux ans, les nourrissons sont élevés par leur mère et son compagnon. A la fin de cette période, l'enfant est sevré et envoyé à l'école, et ce quel que soit le statut social de ses parents, où son éducation en tant que citoyen est assurée huit heures par jour par les Préceptrices. Celles-ci sont des Prêtresses en formation (elles commencent environ à l'âge de 10 ans) ; elles sont chargées initialement d'un groupe d'une vingtaine d'élèves de cette classe d'âge, qu'elles éduqueront jusqu'à ce qu'ils accèdent à l'apprentissage au sein d'une guilde et elles continueront ensuite à veiller sur leurs Enfants au cours de leur vie : ceux-ci les considèrent comme une seconde mère, appelée Petite mère. En prévision de son intégration au corps social, l'enfant doit s'essayer à un maximum de métiers, ce qui libère sa Préceptrice ponctuellement pour qu'elle se consacre à sa propre formation. Une année après que l'intégralité des élèves éduqués par une Préceptrice soient devenus apprentis, la Préceptrice devient Prêtresse ; entre-temps, la Préceptrice est Novice : cette période correspond à une étude poussée de la liturgie et de la théologie, ainsi qu'à une préparation au rituel d'ordination.

Pour accéder à l'apprentissage, un enfant doit savoir parfaitement lire, écrire et compter, et

avoir une bonne connaissance de l'esprit des lois. Les élèves les plus motivés peuvent, de jour comme de nuit, étudier en dehors des heures de cours dans des salles réservées et surveillées par des Novices. Une fois les compétences requises obtenues, l'enfant peut demander à être formé au sein d'une Guilde. Il reçoit alors un tatouage sur l'épaule gauche qui indique sa détermination à servir le Stallite. Cette demande peut être faite à n'importe quel âge, bien qu'il soit perçu comme à la fois courageux et puéril de la faire avant l'âge de huit ans ; néanmoins, les Administrateurs ne peuvent refuser une telle demande à quiconque remplit les conditions requises. Dès lors, l'élève devient apprenti sous la houlette du Maître de la Guilde idoine et ce jusqu'à ce que ce dernier le juge apte à prendre ses fonctions à part entière, c'est à dire dès qu'il peut lui-même assumer le suivi d'un apprenti. Notons que le Maître, s'il est responsable de la formation, assure rarement celle-ci lui-même ; la formation est déléguée à un autre membre de la Guilde. Dans le même temps, l'apprenti reçoit sa formation de Lanterne, qui comprend l'entraînement aux armes et un éveil aux autres compétences nécessaires. Lorsque la formation est terminée, l'apprenti devient citoyen de la Source. Il subit lors du Festival du Feu le rituel de passage à l'âge adulte qui inclut la pose de son tatouage définitif (sauf si sa croissance n'est pas terminée : dans ce cas, il reçoit juste un ajout sur son tatouage provisoire, en attendant que le moment soit venu).

SANTE

La bonne santé de la communauté est assurée par les Prêtresses d'Amaterasu, tant d'un point de vue physique que psychologique ou spirituel. En effet, dans le cadre du suivi de leurs Enfants, elles assurent également les soins médicaux dont ils ont besoin. La médecine se fait donc essentiellement en amont et la plupart des Prêtresses se sentent personnellement impliquées dans la santé de leurs Enfants. Les soins sont basés sur une prise en compte globale et personnalisée de l'Enfant même lorsqu'il est bien portant, ce qui permet un diagnostic rapide et précis en cas de maladie. Toute Prêtresse est habilitée à relever de ses fonctions n'importe lequel de ses Enfants pour des raisons de santé.

En cas d'urgence (accident, etc.), les Lanternes doivent faire appel à des équipes de secours constituées de jeunes Prêtresses et

équipées de matériel portatif. Une fois sur les lieux, ces équipes coordonnent les patrouilles de Lanternes environnantes pour la suite des opérations, qui incluent souvent la conduite au Dispensaire.

Les personnes souffrant de maladies ou de blessures demandant une longue convalescence ou des soins intensifs sont hébergés au Dispensaire du Quartier du Temple, où ils reçoivent la visite quotidienne de leur Petite mère et sont veillés par des Novices et une trentaine de Lanternes pâles qui consacrent une moitié de leur entraînement quotidien à cette tâche. Le Dispensaire est entretenu avec un soin particulier par la Guilde des Fossoyeurs. Il présente également une aile isolée où sont accueillis les malades contagieux.

L'hygiène corporelle est assurée par les établissements de bains publics, où les Sourciens peuvent se baigner ou se doucher. On utilise les cendres comme un savon. Il est à noter que les établissements sont entièrement mixtes, ce qui entraîne une culture du corps décomplexée. Le passage par les bains publics précède souvent une visite aux thermes.

La santé des personnes revenant de l'Obscur bénéficie d'une attention particulière : le risque de contamination par l'ombre est présent à l'esprit de tous et le principal moyen de détection réside dans les rituels d'exposition. Ceux-ci consistent en la mise en quarantaine des arrivants dans un parc spécifique du Quartier du Temple où ils sont baignés de lumière solaire jusqu'à ce que les Prêtresses estiment leur comportement satisfaisant.

SOCIOLOGIE

Chaque Sourcien est le nœud de plusieurs réseaux de relations imposées par la société. Aux relations de voisinage au sein de son quartier de résidence et aux personnes pratiquant les mêmes loisirs s'ajoutent sa famille, sa classe, sa guilde et les Lanternes.

Dès son plus jeune âge, le Céleste bénéficie d'un environnement familial constitué de ses grands-parents, parents, oncles, tantes, frères, sœurs, cousins et cousines. Cette cellule est le premier groupe social du Sourcien et lui prodigue la base de son éducation morale.

Par le biais de sa Préceptrice, le Sourcien tisse des relations avec les enfants de sa classe d'âge, issus par définition d'horizons très

différents. C'est au sein de ce réseau que les habitants expérimentent leurs premières émotions, avec lesquelles ils apprennent peu à peu à composer. Le travail d'équipe représentant une partie importante de l'éducation prodiguée par les Préceptrices, cette valeur forme une base fédératrice sur laquelle se greffent toutes sortes de relations entre les enfants d'une même classe d'âge. Ces relations perdurent souvent d'une manière plus ou moins appuyée à l'âge adulte, par le biais du rapport personnel entretenu avec la Préceptrice devenue Petite mère.

La Guilde est le troisième réseau de relation d'un Sourcien. Chaque membre d'une guilde participe, de fait, à la vie de cette organisation, qui peut dès lors être considéré comme une entité sociale à part entière, d'autant qu'elle est représentée à l'assemblée. Chaque Sourcien peut compter sur le soutien de ses collègues, et ce soutien dépasse bien souvent les considérations professionnelles. Mais si la Guilde peut soutenir un de ses membres, en tentant par exemple de faire accélérer une demande de sa part auprès de l'administration, elle n'ira jamais jusqu'à couvrir des faits passibles de poursuites judiciaires. Il est, néanmoins, courant que les Guildes possèdent leur propres systèmes 'judiciaires', ceux-ci remettant sur le droit chemin les membres coupables de méfaits bénins, ou dont le comportement déplairait au Maître.

Le Céleste entretient aussi des relations privilégiées avec les membres de son unité et de sa brigade au sein des Lanternes. De nombreux membres d'une même unité sont devenus les meilleurs amis du monde du fait de leur collaboration, d'autant plus que la plupart se connaissent déjà depuis l'enfance, les unités étant à leur création constituées par classe d'âge. De la même façon, un Sourcien entretient des relations avec les Lanternes de la même couleur que lui, car ils pratiquent leurs entraînements ensemble.

CALENDRIER

On dénombre quatre saisons dans les Terres de la Source. Le Dégel est une saison relativement courte (moins d'un mois) au cours de laquelle les Neiges fondent et la température remonte progressivement jusqu'à presque six degrés ; les précipitations sont alors abondantes et le ruissellement issu de la fonte des neiges est considérable. Avant la finalisation du Plan Toshiro, les effondrements et les inondations de

bâtiments n'étaient pas rares. Depuis, les grandes quantités d'eau libérées sont pour une bonne part stockées en prévision de l'irrigation des champs et des rizières, grâce à un ingénieux système de canalisations. Le Chaud est une période clémente d'environ quatre mois au cours de laquelle la température excède rarement sept ou huit degrés, tandis que les pluies sont assez fréquentes et peu abondantes (crachin). Ce climat permet la maturation des semis et la période se termine par les récoltes. Traditionnellement, ce temps est plutôt détendu, malgré le travail important à fournir. La Brume marque le rafraîchissement de l'atmosphère ; pendant deux mois, la température retombe en dessous de cinq degrés et diminue ensuite petit à petit. Ce refroidissement consécutif à une période humide est la source de nombreux bancs de brouillards issus des étendues d'eau situées au pied du volcan. La période la plus longue et la plus hostile de l'année est nommée les Neiges. Pendant cinq mois, la température tombe en dessous de zéro et descend parfois jusqu'à moins vingt-cinq degrés les jours de grands froids. La neige recouvre tout et les rues doivent être déblayées continuellement ce qui permet également d'alimenter les réservoirs. La période correspond aussi à un pic de mortalité non négligeable.

Le calendrier Sourcien compte douze mois de trente jours chacun et désignés par des numéros de un à douze. A ces douze mois s'ajoutent cinq jours consacrés à cinq des six fêtes liées au culte d'Amaterasu. Les mois sont divisés en cinq semaines de six jours, chacun de ces jours portant le nom d'un des animaux rencontrés par le Fils du soleil au cours de la Marche Fantôme. Les jours comptent trois périodes de huit heures appelées premier, deuxième et troisième tiers. Ces trois périodes définissent les temps de travail (huit heures) et de repos (seize heures) et sont marquées par les sons des cloches de trois des Gardiens des Portes, le quatrième ne rythmant que les heures des jours de fête (d'une année sur l'autre, ces rôles changent).

Amaterasu offre à la Source cinq journées par an qui ont lieu entre le dernier jour d'un mois pair et le premier jour d'un mois impair. Ces journées sont chômées et donnent lieu à de grands festivals qui mobilisent la population dans des festivités à la fois religieuses et populaires. En retour, une journée du onzième mois est offerte par les Sourciens à Amaterasu. Tous ces festivals s'accompagnent de danses rituelles, défilés, exposition de reliques et de feux d'artifices

lorsque le temps le permet. Par ailleurs, le premier jour de chaque mois pair est consacré à la vénération des ancêtres ; ces fêtes sont moins extravagantes, mais restent assez joyeuses.

Le premier jour de l'année a lieu le festival du Bois ; il marque le début du Dégel et la force du soleil qui revient chaque année aider les enfants de la Source. Les gens arborent des rameaux de Rueg tressés à l'image des arbres de l'Avant. Les Sourciens montrent par cet acte leur espoir de voir la Terre de la Source redevenir fertile comme au temps des légendes. Les courageux se baignent dans les retenues d'eau glacée. La fête est une explosion de joie qui tranche avec les rigueurs des Neiges, mais cette gaieté reste assez sobre dans son expression. Par ailleurs, c'est la période des résolutions : à la fin de la journée, chaque habitant écrit ses projets et ses souhaits pour l'année à venir et les accroche à son rameau, puis va suspendre ce dernier à un squelette d'arbre artificiel installé à cet effet par les Prêtresses sur la place centrale de son quartier. Le résultat final a l'aspect d'un arbre tel qu'ils existaient à l'époque de l'Avant. Les arbres ainsi constitués sont récupérés au cours de la nuit par les Prêtresses et 'replantés' dans un parc réservé à cet effet au sein du Quartier du Temple.

Entre le second et le troisième mois se tient le festival du Feu ; c'est lors de celui-ci que les Sourciens accédant à de nouvelles fonctions sont officiellement reconnus. La matinée est réservée aux enfants désirant devenir apprentis ; ils subissent publiquement des épreuves physiques et intellectuelles afin que les Maîtres puissent les évaluer. Ensuite, les Maîtres annoncent combien d'apprentis ils comptent prendre en fonction de leurs besoins. Les enfants intéressés se rendent alors auprès des Maîtres et de leurs assistants afin d'obtenir des précisions ; ces discussions peuvent durer plusieurs dizaines de minutes. La décision de prendre ou non un apprenti parmi les candidats relève en définitive du seul Maître, pour lequel seuls les compétences et le comportement sont essentiels. Ensuite, les candidats ne trouvant pas d'apprentissage retournent à l'école une année de plus. L'après-midi est consacrée aux rituels de passage à l'âge adulte qui a lieu lorsque la formation de l'apprenti est terminée. Ces cérémonies consistent en une série d'épreuves identiques à celles subies par les enfants et qui abouti à un classement pluridisciplinaire, une présentation d'un serment public personnel et un exposé, par le Maître responsable de la formation, des progrès réalisés par l'apprenti. Enfin, dans

l'ordre du classement opéré à la suite des épreuves, chaque apprenti peut choisir la couleur de sa Lanterne dans les limites du nombre de Lanternes d'une même couleur à pourvoir, en fonction des pertes éventuelles de l'année passée. Les cérémonies se terminent par la pose publique des tatouages définitifs des nouveaux adultes. La fin de la journée est utilisée pour reformer les unités de Lanternes, officialiser les nouveaux Maîtres, nommer les nouveaux Bourgmestres et, le cas échéant, introniser le Fleuve, les Gardiens ou le Procureur de la Source. La soirée est une grande explosion de joie dédiée à l'accomplissement personnel réalisé par chacun des protagonistes des cérémonies du jour. Le plus grand feu d'artifice de l'année est ensuite tiré et représente une occasion unique pour les Artificiers de montrer leur talent : en dehors de l'exubérance pyrotechnique sans pareil, chacune des personnes à l'honneur lors de cette journée est célébrée par une fusée réalisée spécialement pour elle. Musique, beuveries, spectacles, conversations et séductions rythment ensuite gaiement le reste de la nuit.

Entre le quatrième et le cinquième mois a lieu le festival de l'Eau. Au plus chaud de l'année et avant que ne commencent les moissons, les Sourciens remercient Amaterasu d'avoir permis à la vie de perdurer une année de plus. A cette occasion, les réserves de l'année écoulée sont pratiquement vidées, ce qui permet, en dehors de l'abondance propice à la fête, d'entretenir à vide silos et entrepôts en vue de leur remplissage prochain. Cette fête est moins exubérante que le festival du Feu, mais reste la plus insouciance de toutes, mettant surtout l'accent sur la convivialité. Chaque habitant porte, sur l'arrière de la tête, un masque le représentant dans une attitude sérieuse et qui est censé surveiller ses arrières pour le protéger de sa propre insouciance. Enfin, ce festival est l'occasion de traditionnels combats de cerfs-volants.

Le festival du Métal a lieu entre le sixième et le septième mois. Il permet à la Source de montrer à Amaterasu les progrès réalisés au cours de l'année écoulée afin qu'elle juge du mérite des Enfants de la Source. La veille, on fait une chasse aux Makaks afin de réguler leur population ; leur chair constitue un des mets de choix le lendemain. Dans le Quartier du Temple, chacun présente les inventions, les avancées et les échecs dont il est responsable ; la mauvaise foi et l'humilité ne sont pas de mise lors de cette journée, la vantardise à raison étant une qualité

appréciée des Sourciens. A cette occasion, toutes les Guildes ramènent au Temple leurs outils ou attributs pour qu'ils soient bénis par les Prêtresses ; ces objets ainsi sanctifiés sont portés ostensiblement par leurs utilisateurs pendant le reste de la journée. L'après-midi a lieu une procession formée par les Prêtresses qui sillonne les quartiers de la cité, chacun des spectateurs doit confier à la procession un pliage en forme d'animal sur le papier duquel sont inscrits ses regrets et ses remords pour l'année écoulée. Le soir, les Prêtresses réunissent ces pliages et les arbres constitués lors du festival du Bois et, assistées de la Guilde des Artificiers, incinèrent le tout dans un grand feu symbolisant à la fois la joie des dons de l'année et la libération des échecs passés. C'est à cette occasion que les Sourciens doivent pardonner à leurs semblables leurs erreurs passées, bien que dans les faits, il est clair que les choses sont plus complexes ; ce pardon comprend également celui des condamnés, ce qui n'implique pas que ces derniers bénéficient de remises de peine, il s'agit juste d'un pardon au sens moral.

Au cœur des Neiges, entre le neuvième et le dixième mois, se déroule le festival de la Terre. Au cours de celui-ci, Amaterasu intercède auprès de son frère Susanô afin qu'il fasse preuve de clémence au cœur même de la plus hostile des saisons. La journée est consacrée à des prières et des offices à Amaterasu, qui préparent les Sourciens à l'épreuve qui leur est imposée par Susanô. Exceptionnellement, ces offices sont assurés par le Maître Gris, chef du culte de Susanô (le lendemain, le Maître Gris occupera pour la seule fois de l'année son siège à l'assemblée, ce qui lui permettra de rendre compte de l'activité du monastère et de faire les demandes qui lui sont nécessaires). La nuit du festival, la population veille et jeûne pour démontrer au dieu chtonien sa capacité à survivre malgré la dureté de la Terre. Veiller et jeûner à la fois étant difficile, en particulier au cœur des Neiges, la nuit est globalement structurée en deux parties. Jusqu'à la minuit, les gens se réunissent en famille et entre amis pour des jeux intellectuels ou de hasard, des contes et de la musique ; par ailleurs, le Temple est ouvert à tous pour y recevoir le soutien des Prêtresses qui content les mythes et légendes de la Source. La seconde partie de la nuit est plus festive : des spectacles sont donnés un peu partout par les artistes, que ce soit dans les rues ou dans les maisons de quartier. Notons que les enfants sont

en principe exempts de cette épreuve, même s'ils évitent de manger au vu et au su de chacun.

Le premier jour du onzième mois est chômé et donne lieu au festival du Don. Celui-ci représente la contrepartie offerte par les Sourciens à Amaterasu pour les cinq autres festivals. La journée est intégralement consacrée aux prières et les offices au Temple sont permanents. Au cours des Neiges, les Fossoyeurs ont sciemment laissé se couvrir de neige la grande statue d'Amaterasu située devant le Temple. Les Sourciens viennent un par un recueillir une louchée d'eau bouillante dans une marmite chauffée à cet effet et arrosent la statue pour la libérer du froid. Le lendemain, la statue est donc recouverte d'une couche de glace étincelante dont les stalactites sont polis par les Artistes sculpteurs. La statue n'est jamais aussi belle qu'au cours de cette journée. La soirée est un peu plus festive, généralement passée entre amis et en famille autour d'un repas amélioré.

En résumé, l'année se déroule donc ainsi :

Dégel : Festival du Bois, Premier Mois (30 jours).

Chaud : Deuxième Mois (30 jours dont un aux ancêtres), Festival du Feu, Troisième Mois (30 jours), Quatrième Mois (30 jours dont un aux ancêtres), Festival de l'Eau, Cinquième Mois (30 jours)

Brume : Sixième Mois (30 jours dont un aux ancêtres), Festival du Métal, Septième Mois (30 jours)

Neige : Huitième Mois (30 jours dont un aux ancêtres), Festival de la Terre, Neuvième Mois (30 jours), Dixième Mois (30 jours dont un aux ancêtres), Onzième Mois (30 jours dont festival du Don), Douzième Mois (30 jours dont un aux ancêtres).

ECONOMIE

En principe, l'ensemble des biens du Stalitte appartient au Fils du Soleil, et donc au Fleuve en son absence. Les Sourciens, aussi bien en tant que professionnels ou simples citoyens, ne reçoivent que le droit de jouir de ceux-ci.

Six fois dans l'année, le lendemain de chaque Festival, l'assemblée étudie l'ensemble des ressources, à la fois matérielles et humaines, du Stalitte. Cette étude permet leur répartition en fonctions des besoins des différents Quartiers et Guildes. L'excédent est stocké au sein du Quartier du Temple et consultable librement.

Le Sourcien peut bénéficier de cet excédent par voie administrative et ce de la même manière que ce soit pour des raisons professionnelles ou personnelles. Il se rend auprès de son référent, Maître ou Bourgmestre suivant le cas, afin de formuler sa demande. Celle-ci est consignée par écrit par les Administrateurs adjoints au référent. Elle est ensuite transmise à l'administration centrale qui y accède ou non, en fonction des stocks et des motivations du demandeur. Le délai d'aboutissement de la demande varie selon la situation de une heure à une semaine. Le produit est à retirer aux entrepôts.

La dissémination de biens à l'usage des particuliers a donné naissance à une économie parallèle basée sur le troc. Elle constitue une exception aux principes de fonctionnement de la Source, elle est cependant pleinement tolérée, dès lors qu'elle n'aboutit pas des situations punissable par la loi comme, par exemple, la rétention de biens à but spéculatif. La Source peut à tout moment supprimer à un citoyen la jouissance des biens qu'il 'possède'.

ALIMENTATION

Le Rueg constitue la base de l'alimentation du Sourcien. Il est généralement associé au Basman, qui représente un appoint appréciable comme source de variété alimentaire. Ces denrées sont cultivées par les Planteurs, ainsi que les aromates et les champignons. L'art culinaire consiste pour une bonne part à associer de manière harmonieuse les aromates et herbes aux éléments constitutifs du repas, sans pour autant masquer le goût naturel des produits.

Les viandes sont variées et abondantes du fait de la pêche : les poissons représente la moitié des apports carnés du Stalitte et présentent une grande de variété de qualités culinaires diverses. A cela s'ajoute du rat bien sûr, un peu de yak, également utilisé pour le cuir et la corne et du vieux Soutag. Le yak produit du lait, transformé par les Eleveurs (fromages, yaourts et bouillie).

Les repas sont usuellement pris au sein du quartier des plaisirs où officient les cuisiniers de la Guilde des Artistes. Ceux-ci servent à toute heure suivant les horaires de travail de leurs clients. Les restaurants constituent des lieux d'échanges dont l'importance dans le corps social est grande. Les repas sont parfois pris au domicile familial à condition d'obtenir préalablement des denrées auprès de l'administration.

Les alcools et autres drogues sont produits par les Planteurs à partir de champignons, de céréales et diverses plantes aromatiques et sont distribués par la Guilde des Artistes. Ces substances peuvent également être obtenues, comme tout autre bien, par voie administrative. Les drogues ont essentiellement des effets anti-stress, les hallucinogènes étant trop dangereux et donc prohibés. De manière générale, être sous l'emprise de psychotropes sur le temps de son travail est un crime assez sévèrement puni.

LOISIRS

Chaque Sourcien bénéficie globalement de seize heures de temps libre par jour, incluant le temps de sommeil. Lors de son service de Lanterne ce temps est réduit à huit heures. Le temps libre est rarement un temps d'oisiveté, bien que les visites au Quartier des plaisirs sont suffisamment courantes pour devenir 'rituelles'. Le reste du temps libre est occupé en activités constructives telles que : le théâtre amateur, le sport, l'aide au Quartier du Temple, le jeu convivial, les visites familiales et amicales et divers artisanats à but décoratifs.

Dans le Quartier des Plaisirs sont mis à disposition du visiteur tavernes, restaurants, maisons closes, fumeries et salles de spectacles. Les tenanciers des tavernes, outre le fait de servir des boissons, mettent à disposition toutes sortes de jeux populaires ; notons que les paris sont illégaux. Les maisons closes n'ont pas pour seule fonction de proposer les services de prostitués, mais disposent également de salons de discussion avec infusions à base de plantes et pâtisseries. Les salles de spectacles proposent des ambiances intimistes par le biais de petites pièces de cinq à vingt spectateurs, on l'on assiste à des représentations durant rarement plus d'une heure. Ce format court a donné naissance à des feuilletons, qui parfois atteignent un grand succès populaire.

D'autres représentations théâtrales ou musicales sont données, une fois par mois, dans chacune des Maisons de Quartiers, pour une audience plus large étant données les capacités d'accueil de ces lieux. Celles-ci, ainsi que les places publiques, hébergent les éventuels spectacles amateurs. On trouve également sur les places tout les spectacles qui doivent avoir lieu à ciel ouvert, tels que les cracheurs de feu, les

acrobates, les dresseurs ou les jongleurs par exemple.

Une façon appréciée de se détendre après de longues heures de travail est de se rendre aux thermes. Les sources chaudes issues du volcan se déversent, via des canalisations situées en amont à la périphérie de la Source, dans des réservoirs à ciel ouvert aménagés pour profiter au mieux des plaisirs de l'eau chaude. On vient ici propre, par respect pour les autres usagers mais aussi parce que les eaux servent à irriguer les différentes cultures en aval des quartiers urbanisés. Cette activité est très populaire, au point que les thermes sont souvent bondés, ce qui commence à poser certains problèmes. Par ailleurs, les usagers doivent cohabiter avec les Makaks, qui passent également ici le plus clair de leur temps.

AMBIANCE

La Source d'Eternité est un Stallite relativement propre à la Guilde des Fossoyeurs qui travaille jour et nuit à cette tâche. Les rues, aérées et peu encombrées, sont libérées de toute présence gênante par les fréquentes patrouilles de Lanternes. La population cultivant discrétion et respect, les nuisances sonores sont limitées à quelques éclats de voix et aux inévitables bruits liés au travail de certains artisans.

Le climat majoritairement humide, pluvieux et brumeux donne une ambiance de confinement, avec une visibilité le plus souvent réduite à une trentaine de mètres. Même hors de la saison des Neiges, le froid est l'ennemi quotidien du Sourcien, ennemi en grande partie maîtrisé par le port de plusieurs épaisseurs de vêtements épais et l'isolation des maisons, à base de paille.

L'urbanisation de la Source est tout à fait particulière. Depuis l'achèvement du Plan Toshiro, les bâtisses sont construites sur pilotis afin de compenser la déclivité (les seuls bâtiments de plain-pied encore existants sont le Palais du Tourbillon, le Temple d'Amaterasu, la Maison des Poupées, l'Amphithéâtre et les murailles bien sûr). Les passages sous les bâtiments servent évidemment aux jeux des enfants mais aussi à l'écoulement des eaux usées canalisées. Ces espaces sont de bien piètres cachettes pour d'éventuels fugitifs car les Lanternes les inspectent systématiquement. Les rues sont aménagées en escaliers, avec des paliers d'une dizaine de mètres.

