Chapitre 1 : L'univers de Seedmills

Seedmills

La ville de Seedmills est une ville portuaire riche et prospère de quarante mille habitants. Emile Seedmills en tire les ficelles économiques et politiques. Dans la capitale de Dantreem, le chômage n'existe pas. En effet, la prise de possession de différentes découvertes de matériaux, couplée au début d'une nouvelle ère de prospérité politique, avait enclenché, à l'époque, un processus d'amélioration continue de la technologie des bateaux, supervisé par Emile Seedmills lui-même. Le commerce maritime de bateaux à l'étranger est donc l'activité principale et florissante de la ville. La ville s'est esthétiquement développée dans la verticalité, sous la coupole d'une architecture gothique, avec de hauts murs et des nefs transperçant les cieux. Même protégée de ses remparts, l'accueil y est chaleureux ; vous y serez le bienvenu. D'aucuns pourraient alors qualifier Seedmills de ville parfaite, surtout les promeneurs non aguerris. Mais les natifs ne savent que trop bien pourquoi Seedmills a hérité du surnom de Capitale des Ténèbres. Différentes pratiques ésotériques y ont jeté un voile de mystère, comme la brume constante et épaisse qui règne sur la région...

Visite par quartier

Seedmills se divise en quatre quartiers bien distincts. Tout d'abord, le plus frappant de luxe et de ses riches bâtisses ; le Quartier du Domaine. C'est un endroit paisible, tranquille et aéré, où la bourgeoisie se plaît à flâner. Les architectures ont été forgées avec beaucoup de goût et d'envie de reconnaissance.

Malgré la brume environnante, les artisans ont été tenus de souligner la beauté des édifices en les peignant d'un blanc pur. On raconte que ce blanc, brillant comme l'éclat du soleil, intimerait aux contrevenants que rien ni personne ne saurait entacher ce lieu élitiste. Constituée de bastides et autres petits châteaux cossus, cette partie de Seedmills est gardée, surveillée en conséquence. Les bourgeois ne sortent que rarement de leur périmètre et, le plus souvent, envoient nourrices et domestiques faire les courses. A l'entrée, un écriteau vous accueille de l'inscription suivante : « nul ne doit craindre pour sa vie car c'est ici, un paradis. » Vient, en second, le Quartier du Cercle. A lui seul, il représente environ soixante pour cent du territoire de Seedmills. Il est le centre, le cœur et le poumon de la ville ; on y trouve musées, petites salles de spectacles, écoles, échoppes artisanales, restaurants, auberges, armureries, et les lotissements d'une population bien moins aisée que celle que l'on trouve au Domaine. Les maisons, bien que modestes, sont tout de même peintes à la guise des habitants. Les réunions, les élections et les fêtes s'organisent sur la grande place.

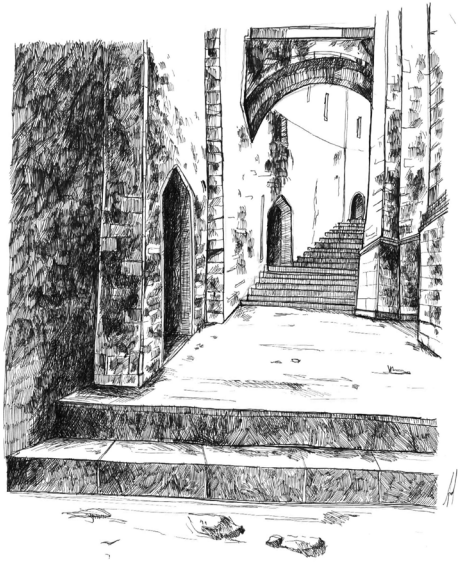
Bordant la mer, le Quartier du Port est le plus petit que comprend Seedmills. Comme son nom l'indique, c'est là où se trouve la flottille de bateaux de pêche et de plaisance. C'est donc une zone nécessairement prisée des pêcheurs, et Seedmills propose une place sûre pour le débarquement du poisson et la mise en sécurité des embarcations lorsqu'elles ne sont pas utilisées. Grâce à l'important financement d'Emile Seedmills, les bateaux de pêche traditionnels ont évolué au fil du temps, afin de répondre aux rudes conditions locales, et sont aujourd'hui bien plus performants et résistants. A lieu, chaque semaine sur le chemin du port, le fameux marché aux poissons et fruits de mer. L'on peut aussi venir flâner et respirer l'air marin, tout en admirant, depuis le chantier naval, les futurs vaisseaux en partance pour l'étranger. Le dernier des quartiers sort du lot. En effet, Nataktiv-La-Barbe-Tranchée est un endroit malsain de la basse pègre, un véritable repère à forbans, et un lieu qu'il est préférable d'éviter, quoi que vous ayez à y faire ; vous risqueriez de ne jamais en sortir, tout du moins, pas indemne... Non seulement, la pauvreté de ce quartier pousse aux larcins et aux crimes, mais il est aussi secrètement lié à quelques affaires, à ce jour, non élucidées. L'architecture y est un peu plus biscornue, noircie, abîmée, et les maisons brûlées n'ont jamais été rénovées. Paradoxalement, c'est bien en son centre que se trouve la plus belle cathédrale de Seedmills. Si les habitants des autres quartiers vivent un quotidien relativement paisible, le caractère impénétrable et énigmatique de Nataktiv-La-Barbe-Tranchée renferme quelques inquiétantes histoires...

Les Masques Noirs

Les Masques Noirs forment une organisation de mercenaires, chargée de dérober les masques des Déceleurs, afin de les utiliser dans le but de renverser le pouvoir de la ville. Elle aurait été créée, dans des temps bien plus sombres, par un homme tantôt mystérieux, tantôt d'un charisme inégalable, se faisant appeler Nataktiv. Plusieurs centaines d'années en arrière, une église, à l'ouest de Seedmills, surplombait le paysage. Au-delà des rituels pratiqués, et tout aussi obscure que les ténèbres, elle semblait renfermer un pouvoir bien particulier... Seuls quelques adeptes y professaient à plein temps. De sordides rumeurs, impliquant opérations illégales, sévices, défigurations, et greffes expérimentales, se mirent à circuler. Et personne d'autre que, jadis, les adeptes ne souhaitait y mettre les pieds. Excepté Nataktiv, car

l'envie de percer ce secret était devenue viscérale. Une nuit, il attendit que les ruelles se vident, et que la dernière bougie éclairant l'église s'éteigne, avant de se glisser, telle une ombre, jusqu'aux portes d'un monde inconnu. La dite-porte principale était verrouillée, avec impossibilité de l'enfoncer : des picots d'acier la barricadaient, renforçant un peu plus l'idée qu'elle devait renfermer des secrets peu orthodoxes. Par chance, l'homme découvrit une artère, via les catacombes. Elle descendait tout droit, au fin fond des entrailles de l'église...

Nataktiv en sortit, d'interminables minutes plus tard, et toutefois aliéné d'une sainte folie : « Ces masques... il me faut ces masques. Ceux dont la puissance est, à ce jour, inégalée... » Il disparut dans la pénombre, et jamais personne ne sut ce qu'il avait réellement vu dans les sous-sols de l'église. Celle-ci fut détruite quelque temps plus tard, depuis ses fondations jusqu'à l'artère des catacombes. Un cimetière a désormais pris la place de la tristement célèbre église.



L'Académie Esotérik, située dans le quartier du Cercle, est la plus grande école de toute la région. Cet établissement forme principalement les futurs Alchimistes, Déceleurs et Chiromanciens, ainsi que quelques autres professions.

La section des Déceleurs n'annonce qu'une quinzaine de places par année. C'est une des professions les plus

difficiles à prendre en main. En effet, les diverses tentatives de perversion des membres des Masques Noirs ont sans nul doute découragé plus d'un vaillant Déceleur. Leurs capacités sont uniques et prisées : analyser, lire, décrypter, ainsi que créer et communiquer avec les masques.
Les Chiromanciens, eux, perçoivent la vie dans les lignes de la main. Grâce à une sensibilité exacerbée, ils peuvent aller jusqu'à anticiper le futur, dans les rêves et les prémonitions auxquelles ils sont parfois sujets. Les Chiromanciens ne sont pourtant pas très appréciés de la population de Seedmills. Bien que certains éminents Chiromanciens aient pu faire leurs preuves, beaucoup pensent encore qu'ils ne sont qu'un ramassis de charlatans...
Concernant les Alchimistes, il faut savoir que le métier, se rapprochant au plus près des magiciens, est très prisé. Les Alchimistes ont la capacité de créer, par le biais de transmutations de métaux, de décoctions de plantes et de procédés chimiques, des fluides utiles afin d'améliorer la qualité de vie des habitants de Dantreem.

L'habillement

Au-delà d'asseoir sa renommée concernant l'aspect maritime, Seedmills est aussi reconnue comme étant la Capitale de la Mode. La bourgeoisie aime à organiser des galas lors desquels s'exhibent les plus somptueux tissus du pays. Dentelles, soie, velours et apparats de qualité défilent dans les petits salons cossus, tandis que les habitants les moins aisés se drapent de robes et de pantalons de lin artisanaux.
Fêtes et traditions
Chaque année, en date du quatorze janvier, les habitants de Seedmills se réunissent sur la place du quartier du Cercle et allument

les lanternes des enfants afin de célébrer la fête des légumes. Les murets et les rebords de fenêtres en sont garnis, et une troupe de musiciens alimente le banquet d'airs guillerets. C'est à ce moment-là que l'on organise le concours agricole de la plus grosse courge de Seedmills. Le vainqueur remporte le prix du meilleur primeur, jusqu'à l'année suivante. L'origine de ces festivités est aujourd'hui contée aux grands, comme aux tout petits. L'histoire raconte qu'une vieille alchimiste, presque myope, et souffrant d'insomnie, réussit l'exploit de développer une recette unique et merveilleuse afin de rendre les légumes brillants en pleine nuit. Les primeurs, voyant cela d'un mauvais œil, autant pour les légumes que pour leur propre commerce, se réunirent pour recouvrir la maison de la vieille alchimiste de tomates pourries : « Le manque de sommeil l'a rendue dangereuse pour nos récoltes ! Que la bougresse ne touche plus à nos légumes ! » scandaient-ils. L'origine de la décoction demeura longtemps secrète, entre les mains de cette vieille dame qui ne parlait à personne. Puis la recette fut trouvée, à son décès, pliée en quatre, dans une poche de tablier. Par la suite, elle fut donnée à l'exploitation alchimique, car aucunement considérée comme néfaste pour les denrées alimentaires. La fête est un hommage à cette vieille dame qui, à l'époque, était incomprise. Depuis peu, les ruelles de la ville sont uniquement éclairées par des légumes transmutés et dont la plasticité résiste aux intempéries. Ce procédé alchimique est aussi moins coûteux que la fabrication de différentes cires, se renouvelle et ne demande que peu d'entretien. Ainsi revêtu de ses panais, potimarrons, topinambours et patates extraordinaires, Seedmills est une ville phare, colorée, et englobée de mystères qu'il ne vous faut manquer sous aucun prétexte.