

Port-Énigme

Troisième plus importante cité de Varisie, Port-Enigme est également la plus mal famée.

Autrefois un refuge secret de pirate, Port-Enigme s'est développé depuis les trois derniers siècles en une véritable cité portuaire. Cette ville est située à la pointe nord de la bande de terre reculée que l'on nomme la côte perdue. Même si Port-Enigme s'est transformé en véritable communauté urbaine, cela demeure un lieu plein d'opportunités où l'on peut devenir riche rapidement avec une pincée de talent et une certaine dose de chance.

Mais ne pas oublier que pour chaque réussite individuelle, des dizaines de malheureux ont connus des fins moins glorieuses, leur dépouille repose aujourd'hui au fond de la fosse commune si elle n'a pas été jetée en pâture aux créatures affamées qui infestent les eaux troubles du port.

Port-Enigme

Cité de taille moyenne. Autorité principale : Le Grand Seigneur, Autorités secondaires : Les Seigneurs du Crime

Alignement. Neutre

Démographie. Population 13 300, type mixte (77% Humains, 7% Nains, 5% demi-Elfes, 3% Tieffelin, 2% Halfelins, 6% autre)

Personnalité. Gaston Cromarcky, Humain, Grand Seigneur de Port-Enigme



Aperçu de Port-Enigme

La plus part des bâtiments sont en bois, bâtis sur plusieurs niveaux, la façade étroite et le toit en pointe. Des cheminées en pierre permettent de se protéger du mordant de l'hiver et de la froideur des brumes marines qui courent le long des rues la majeure partie de l'année. Pendant l'été, de l'air chaud remonte du sud, apportant une chaleur moite et étouffante accompagnée de gros moustiques noirs issues des marais environnants. On brûle alors la tourbe, les épaisses fumées malodorantes issues de la combustion protègent en partie de ces insectes nuisibles.

La rue principale de Port-Enigme est pavée, la chaussée devenant très glissante lors de la saison des pluies. Des dalles sont manquantes de-ci de-là ou broyées par la circulation incessante, laissant des trous et des sillons même dans les parties de l'allée les mieux entretenues. Les ruelles annexes ont tendance à être des sentiers terreux qui peuvent vite se transformer en véritable bourbier. Port-Enigme n'a pas de système d'égout, les déchets sont jetés dans les rigoles qui courent le long des rues pour se déverser dans la rivière Velashu ou dans le port. Une singularité de l'artère principale demeure les rangées de lampes à huile montées sur des pilonnages de fer qui fournissent des sortes de balises lumineuses lorsque la brume épaisse tombe sur la ville.

La vie à Port-Enigme

Le chef du gouvernement de la ville est l'autoproclamé à vie Grand Seigneur de Port-Enigme. L'actuel Grand Seigneur est un ancien capitaine pirate nommé Gaston Cromarcky. Depuis la fondation de la cité, Port-Enigme n'a connu à ce poste qu'une série de pirates, boucaniers ou autres répugnants marins qui se sont succédés inlassablement selon une suite de trahisons et de coups d'état sanglants. Gaston Cromarcky est à la tête de la cité depuis trois décennies, une longévité acquise en consolidant sa position d'une manière très différente de ses prédécesseurs. Plutôt que de s'en remettre à la loyauté de ses compagnons flibustiers, Cromarcky utilisa l'or de son malheureux précurseur pour embaucher des groupes de mercenaires n'ayant aucune connexion avec le monde de la piraterie. Ce sont les Gendarmes de Port-Enigme, une force armée loyale à son argent.

Sous la coupe de Cromarcky, la vie à Port-Enigme est devenue plus stable que jamais. Les affrontements ouverts en pleine rue entre bandes rivales

demeurent rares, et la gendarmerie a suffisamment sécurisé la ville pour que de braves et honnêtes marchands de Magnimar osent s'aventurer dans la cité pour faire affaire. Par décret du Grand Seigneur Cromarcky, tout bateau arborant le pavillon de Port-Enigme est sous sa protection et ne doit être pris pour cible par aucun pirate désireux de faire de Port-Enigme son port d'attache. Cependant le montant de la taxe donnant droit à hisser le pavillon de la ville est suffisamment exorbitant pour qu'il reste encore un nombre important de navires préférant continuer d'être à la merci des pirates. Mais les jours de cette relative tranquillité semblent comptés, des rumeurs racontent que les coffres de Cromarcky seraient pas loin d'être à sec, et que la montée en puissance de son plus grand rival, Elias Fauconnier, serait soutenue de plus en plus d'habitants de Port-Enigme.

La cité pâtit d'une véritable absence de structure politique, le Grand Seigneur n'est pas vraiment libre de ses choix, il doit gouverner avec le consentement de plusieurs puissants individus. Ces derniers sont les divers seigneurs du crime qui sévissent dans la cité. Ils ont chacun leurs spécialités et suivent des objectifs différents, ils jouent un rôle similaires aux nobles des grandes cités civilisées, ils sont en même temps les meneurs et donneurs d'ordre que les habitants admirent et craignent à la fois.

Cependant parmi les nouveaux arrivants tous ne sont pas des criminels séduits par l'absence de lois et la promesse de trouver un refuge où ils ne seront pas pourchassés. En constante augmentation, un nombre important de sages, d'érudits et de magiciens de tout genre débarquent dans la cité, attirés par la présence de l'ordre des Cryptomages. Ce cercle de savants a pour ambition de déchiffrer les mystères des anciens monuments Thassilons, en particulier, l'inquiétante arche aux cryptogrammes, dont la fonction et la raison d'être demeurent toujours inconnues. Les locaux commencent à trouver l'afflux de philosophes et autres érudits agaçant, ils ne supportent guère leur façon doucereuse de s'exprimer et leur attitude condescendante, même si l'ordre des Cryptomages fait bien attention de ne pas interférer dans les affaires courantes des citoyens de Port-Enigme. En outre, le Grand Seigneur Cromarcky a ouvertement reconnu l'Ordre des Cryptomages, surtout parce qu'une telle guildé de magiciens ne peut que renforcer les défenses de la cité. Cependant le chef de l'ordre des Cryptomages critique ouvertement la politique de Cromarcky ce qui a le don d'énerver les anciens pirates. La tension monte et beaucoup des habitants de la cité pensent que le Grand Seigneur et son grand rival Elias Fauconnier ne vont pas tarder à en venir aux mains.



Légende

- | | |
|---------------------------------------|-----------------------------------|
| A. Le quartier de la libre-mise. | 1. La Chapelle mortuaire. |
| B. Le quartier des faubourgs abrités. | 2. Manoir des Cryptomages. |
| C. Louberville. | 3. L'Arche aux Cryptogrammes. |
| D. Le Quartier de la rivière. | 4. Les Forges aux Gaz. |
| E. Le Quartier du Goulet croupi. | 5. Maison de jeu du Gobelin d'Or. |
| F. Le chenal aux Ossements. | 6. Paroisse du voile de soie. |
| G. La fourche du diable. | 7. L'île de Maskyr. |
| H. Le quartier des Quais. | 8. Paroisse du Tenancier. |
| I. Le quartier des faubourgs venteux. | 9. Les arènes de Zincher. |

La cité par quartier

Port-Enigme est divisé en neuf quartiers distincts (bien que deux d'entre eux, Louberville et le chenal aux ossements, soient techniquement en dehors de la juridiction du Grand Seigneur)

A. Le quartier de la libre-mise. Les trois maisons de jeu du Grand Seigneur Cromarcky sont situées dans cette partie de la cité le long de la rive nord-ouest de la rivière Velashu

B. Le quartier des faubourgs abrités. Le plus grand quartier de la cité, les faubourgs abrités sont construits derrière la courbe protectrice de la crête Est, cette barrière naturelle abrite le secteur des pires vents hivernaux. La majorité de la population réside dans de hautes bâtisses, la plus part possèdent une échoppe ou une enseigne donnant sur la rue.

C. Louberville. Souvent désigné avec peu de considération, Louberville est connu pour le fait que la majeure partie de ses habitants sont arrivés par la terre et non par la mer comme le reste de la population de la cité.

D. Le Quartier de la rivière. Cette section de la cité court le long de la rivière Velashu et est constituée principalement de fabriques et de moulins. Les rares objets issus de l'artisanat local sont fabriqués ici. Les déchets produits par les tanneries et les poissonneries, ainsi que les débris convoyés par les rigoles bordant les rues de la cité et qui convergent ici, font que les habitants ont renommés l'endroit en Quartier puant.

E. Le Quartier du Goulet croupi. Les bas-quartiers de Port-Enigme sont vraiment malfamé et dangereux. De loin le secteur le plus pauvre de la cité, le Goulet croupi possède également le taux de criminalité le plus élevé, mais aussi le nombre de maison close et de débit de boisson par habitant le plus important. Ce secteur se situe le long de la crête Est de la cité.

F. Le chenal aux Ossements. Cet endroit symboliquement nommé, sert en fait de décharge publique et de cimetière pour les bateaux. Il doit son nom aux nombreuses épaves gisant ici dont les nervures des coques pourries sortent du sol boueux telles de gigantesques cages thoraciques. La zone est partiellement inondée, et constitue un véritable marécage d'eau salée de moins d'un mètre de profondeur. Attention car le lieu est aussi jonché de bourbiers et de sable mouvant, également des cafards géants, des barracudas des marais, et (d'après ce que l'on murmure) des rats-garous infestent ces eaux troubles.

G. La fourche du diable. Ce petit secteur militaire est niché à la pointe nord de la cité sur les berges de la rivière Velashu. Un complexe fortifié est niché à flanc de colline, le haut des bâtiments sert de caserne pour les 250 Gendarme de Port-Enigme, tandis que les sous sols font office de prison.

H. Le quartier des Quais. Ce quartier agité se situe en bordure des docks de la cité, c'est ici que s'opèrent la majeure partie des transactions commerciales ou frauduleuses. Sur les quais il y a une série d'entrepôts et de débits de boisson bon marchés où les marchands et les équipages des navires pirates se mêlent dans les vapeurs de rhum et s'adonnent à toutes sorte d'actes de débauche

I. Le quartier des faubourgs venteux. Construit sur le versant de la crête ouest bordant la cité, cet endroit est le quartier aisé de Port-Enigme. Les bâtiments sont généralement hauts, les rues demeurent escarpées et exposées aux vents du large.

Sites Importants

1. La Chapelle mortuaire. Ce grand mausolée, affilié à aucune confession en particulier, est géré à la fois par les églises de Cayden Cailean, Calistra et Besmara, Il est utilisé pour les rites funéraires. Ils possèdent un certain nombre de tombeau pour ceux pouvant s'offrir les services d'inhumations plutôt que ce finir enterré dans la fosse commune.

2. Manoir des Cryptomages. Ce manoir est le quartier général de l'Ordre des Cryptomages, une guilde de magicien et de sages compétents qui ont pour vocation de décrypter les anciens secrets Thassilon, en particulier, celui de la grande Arche au Cryptogramme. Le manoir est ouvert pour tous les Cryptomages pour un tarif mensuel d'une pièce d'or, ce montant donne accès à l'importante librairie ainsi qu'aux conseils avisés des érudits habitant les lieux. Pour les non-membres de l'ordre, un lit en pension complète en coûtera 20 pièces d'or. Mais même à ce prix la partie réservée aux invités affiche en généralement complet.

3. L'Arche aux Cryptogrammes. L'énigmatique grande arche aux cryptogrammes surplombe la baie de Port-Enigme, un rappel permanent du caractère éphémère de la vie et des civilisations, car il n'a jamais été trouvé de traces qui indiqueraient qui a bien pu ériger cette merveille architecturale. L'arche s'élève à plus de cent mètre au dessus du niveau de la mer, son diamètre fait exactement 210 mètres. Elle est composée d'une pierre encore non identifiée qui possède une dureté hors du commun qui lui confère une résistance incroyable. Toutes tentatives de dégradation est vaine, et comme la majorité des monuments Thassiloniens, elle supporte le passage des années sans aucune traces d'usure. Certains des érudits sont persuadés que les runes présentent sur l'arche n'ont aucune signification, et seraient purement décoratives. Toutes les tentatives de déchiffrement de ces runes par des rituels magiques n'ont rien données, cependant l'ordre des Cryptomages croient qu'il s'agit encore d'une propriété mystique qui empêche de comprendre la raison d'être de l'arche. Déchiffrer ce code et devenu le but premier de l'ordre, cependant ils ne sont pas plus proche de trouver la solution aujourd'hui qu'ils ne l'étaient lorsque la guilde fût fondée.



4. Les Forges aux Gaz. Cet immense bâtiment, que l'on dit érigé au dessus d'une importante réserve naturelle de gaz, est la propriété des nains. A l'intérieur, les forges sont les seules de toutes la Varisie capable de faire fondre certains métaux rares tels que l'Adamantium.

5. Maison de jeu du Gobelin d'Or. Autrefois un lieu incontournable, plein de strasses, de paillettes et d'animations, cet établissement délabré vient récemment d'être restauré et c'est l'endroit où doit se tenir bientôt le tournoi de jeu de hasard "Dupe le Diable et prend son Or"

6. Paroisse du voile de soie. Cette Pyramide octogonale est un sanctuaire dédié à la déesse Calistria en plus d'être une maison close haut de gamme. Les prostituées du temple racolent dans les rues et les squares de Louberville, elles savent donner de la voix en direction du quartier des quais pour aguicher le « pigeon ».

7. L'île de Maskyr. Nommée ainsi en l'honneur de Cabriem Maskyr, le pirate qui fût le premier Grand Seigneur de Port-Enigme, cet îlot au centre la rivière Velashu abrite la villa et le domaine du Grand Seigneur actuel et également un certains nombre de bâtiments officiels. Plusieurs pontons, sous haute surveillance des Gendarmes, donnent accès à l'île. Le Grand Seigneur Cromarcky n'accepte pas les visites à la légère.

8. Paroisse du Tenancier. Un écriteau brandissant le symbole d'une chope à bière cabossée pend au-dessus de la porte, il est écrit discrètement juste dessous et en lettre d'or « La Paroisse du Tenancier ». Cet endroit bruyant est en fait un temple dédié à Cayden Cailean, le dieu des aventuriers et de la boisson. C'est l'office la plus apprécié par les hommes d'équipage et les voyageurs en visite à Port-Enigme pour le faible tarif et le large choix de ses prestations. Les membres de la guilde des Cryptomages ne sont pas les bienvenus ici.

9. Les arènes de Zincher. Cette structure en pierre domine le quartier des quais. Des combats à mort sont organisés entre esclaves, criminel, gladiateurs professionnels et parfois des monstres sauvages détenus en captivité. Ces événements attirent toujours autant de monde malgré le prix exorbitant des billets d'entrée.

Figures notables

Au-delà des dix milles âmes qui revendiquent Port-Enigme comme étant leur « chez-soi », peu d'entre eux en réalité possède une véritable position influente. Quelque uns des personnages les plus importants de la cité sont détaillés ci-après.

Anton Mescher. Bras droit du Grand Seigneur Cromarcky, Anton supervise les bastions de la fourche du diable, il administre les prisons et dirige la gendarmerie.

Armando Rolf. Armando est le haut prêtre du temple local de Cayden Cailéan, un homme bourru qui est rarement aperçu sans sa vieille épée émoussée dont le fourreau attaché à sa ceinture se balance nonchalamment au grès de ses pas.

Avery Slyde. Propriétaire de l'onéreuse auberge du « Cours de la Rivière », Avery Slyde fait surtout affaire dans la contrebande et le marché-noir. On raconte qu'il possède des agents dans deux douzaines de cités autour de la région de la mer intérieure.

Boss Croate. Connus pour n'accepter que des orques ou des demis-orques en tant qu'homme de main, Boss Croat trempe dans beaucoup d'affaire de trafic stupéfiant et autres substances illicites qui circulent à Port-Enigme.

Clegg Zincher. Un des plus tristement célèbres seigneurs du crime à Port-Enigme, Clegg gère les très rentables « Arènes de Zincher », un endroit où n'importe qui peut payer pour voir des hommes désespérés combattre entre eux ou contre des monstres.

Elias Fauconnier. Elias est le dirigeant de l'ordre de l'ordre des Cryptomages, c'est un magicien accompli qui a été élu comme porte parole de la guilde pour deux mandats consécutifs de 8 ans. Plusieurs murmurent qu'Elias a des vues sur le poste de Grand Seigneur, les autres seigneurs du crime de Port-Enigme s'inquiète de la nature des changements que pourrait subir leur chère cité.

Gedebiadh Krix. D'après les rumeurs, Gebediah s'accoquinerait avec les fiélons des plans inférieurs. Il gère le phare de Port-Enigme ; n'ayant rien à redire sur son travail, Le Grand Seigneur le laisse faire et ne se garde bien de se mêler de ses affaires. Les visiteurs ne sont pas les bienvenus ici.

Grimas Oltedeleur. Grimas conduit le bac qui traverse la rivière Velashu. Il travaille sans interruption du matin au soir, il peut aussi être appelé à n'importe quelle heure de la nuit par quiconque sonnait la cloche du bac. Le tarif varie de 2 à 6 pièces de cuivre par voyageur selon la longueur de la course sur la rivière.

Hiram Crouge. Hiram est un homme qui vit de façon recluse, il réside en bordure de la ville sur la crête qui domine le chenal aux ossements. Il entretient en permanence un grand feu pour brûler les ordures ménagères, il jette les résidus par-dessus l'escarpement dans le marais en contrebas.



Lymas Smid. Cet homme grincheux est le prêteur sur gage le plus connu de Port-Enigme. A en croire les ragots, il donnerait les mauvais payeurs en pâture à son animal de compagnie, un drake apprivoisé.

Ruben Carfait. Capitaine à la retraite, Ruben est le meneur spirituel d'un temple en plein air dédié à Besmara, la sainte patronne des pirates.

Saul Vancaskerkine. Il y a peu, Saul s'est refait une santé, comme ont dit, après plusieurs années où il fût écarté des affaires de la cité à cause d'une certaine mésentente avec les seigneurs du crime locaux. Il a récemment acheté et restauré la maison de jeu du Gobelins d'Or.

Sorahfa Pamodée. Une séduisant mais dangereuse Tieffeline, haute prêtresse du temple de Calistra, Sorahfa est aussi un des seigneurs du crime et gère ses filles et le revenu de ses hospices et telle une vraie mère maquerelle.

L'argot de Port-Enigme

Une abbesse Une prêtresse ou une prostituée de Calistria

Une attraction Un tieffelin

Un bain de terre Une tombe anonyme

Du bétail Un groupe de Varisiens

Un capp Un lieutenant ou un homme de main de confiance

Un croque-chien Un gros rat, un petit enfant ou un halfelin

Un drôle de gars/Une drôle de fille Un mage des glyphes (parfois un elfe)

Une eau douce Un passager malvenu ou indésirable sur un bateau

Embrasser Poignarder quelqu'un.

Embrasser le snicksnack se faire assassiner"

Une épouse-minute Une prostituée

Une fleur de grog Une pustule faciale ou une personne douteuse

Une fuite Quelqu'un qui ne sait pas garder un secret

Un gendarme Un garde de la ville

Un gigot d'agneau Une prostituée ou un gigolo

Un imbibé Un prêtre de Cayden Cailéan

Un moustachu Un rat-garou

Un pigeon Une personne prise pour cible par un seigneur du crime ou qui visite une prostituée

Une prune blette Un ivrogne

Un rôti Un cadavre ou quelqu'un sur le point de le devenir

Un snicksnack Un petit couteau facile à cacher sur soi

Un silenceur Un tueur à gages

Un singe de pont Un étranger de Magnimar

Un suce-pompe Un nain (surtout ceux des forges empoisonnées)

Un travail d'église Tout travail long à finir ou toute autre corvée

Un type facile Un gigolo

Un trou à rat La bouche (qui prononce des paroles malvenues)

Un tord-boyaux De la liqueur

Une vache Un varisien

Les cultes à Port-Enigme

Les habitants de Port-Enigme ne sont pas particulièrement pieux, mais beaucoup d'entre eux pensent qu'un petit coup de pouce ne peut pas faire de mal. C'est ainsi qu'un certain nombre de communautés religieuses ont vu le jour dans la Cité des Glyphes; les plus grandes s'attachent plus particulièrement aux marins, aux joueurs, aux criminels et aux esprits libres de toutes sortes.

Besmara



La Reine-Pirate est principalement vénérée dans les îles des Entraves, beaucoup plus loin au sud. C'est la déesse des pirates, des conflits et des serpents de mer. Cette foi convient donc tout particulièrement bien aux pirates et autres marins de Riddleport. Son temple, qu'on appelle par dérision le « Bocal à Poissons », pratique régulièrement des sacrifices sanglants pour s'assurer que les voyages en mer seront sans danger et profitables.

Calistria



La capricieuse déesse de la tromperie, du désir et de la revanche compte de nombreux fidèles à Port-Énigme. Son temple, la Maison du Voile de Soie, encourage ses adhérents à se venger et gère des maisons closes (et autres services associés) en ville.

Cayden Cailean



C'est dans la Maison du Tavernier que le clergé de Cayden Cailean (le dieu de l'alcool, du courage et de la liberté) accueille les voyageurs de toutes les origines et ceux qui cherchent à vivre une vie à l'abri des lois et des restrictions. L'église du Héros Ivre s'occupe souvent d'aider à trouver des habitations pour les nouveaux venus et encourage certains commerces légaux, surtout ceux touchant aux vins et aux bières.

Desna



La déesse aux ailes de papillons des voyageurs, de la chance et des étoiles veille sur les navigateurs, les marins et sur ceux qui cherchent la fortune ou une nouvelle vie. Bien qu'il n'existe aucun temple de Desna en ville, on peut trouver des statues de cette déesse ou des icônes dans pratiquement toutes les salles de jeu, ainsi que plusieurs prêtres itinérants (principalement de souche varisienne).



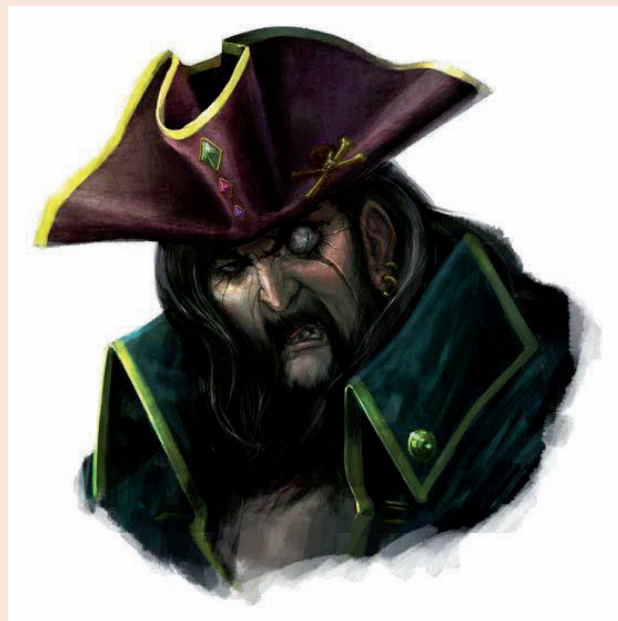
Gozreh



Il n'existe aucun temple du Vent et des Vagues à Port-Énigme, mais rares sont les marins qui ne respectent pas ce dieu de la nature. De nombreux quais sont décorés de statues ou de petits autels qui lui sont dédiés, pour permettre aux marins qui s'appêtent à quitter le port de lui faire une offrande. Plusieurs prêtres et druides de Gozreh proposent également de bénir les marins au nom de Gozreh pour une petite compensation financière.

Gaston Cromarcky

C'est le Gouverneur Gaston Cromarcky qui dirige Port-Énigme depuis une trentaine d'années. Cet ancien pirate, le dernier en date d'une série de marins de mauvaise réputation, a assuré sa longévité non pas en faisant confiance à ses pairs mais plutôt en s'achetant les services de nombreux mercenaires pour faire régner sa loi. C'est ainsi qu'il créa les gendarmes de Port-Énigme, des gardiens de la loi obéissant à celui qui les payent. Sous le règne de l'actuel Gouverneur, Port-Énigme a acquis une certaine stabilité. Les luttes entre gangs sont par exemple beaucoup plus rares, et la ville est assez sûre pour que les marchands des autres villes viennent y proposer leurs biens. Cromarcky assure même la protection des navires marchands qui arborent les couleurs de Port-Énigme contre les pirates et autres pillards des mers ... à condition que ces navires paient les (très lourds) frais qu'il exige. Des rumeurs comme quoi un changement serait à l'horizon se font de plus en plus courantes; en partie parce que les coffres de Cromarcky seraient presque vides, et en partie à cause de son rival le plus important, Élias Dressaigle.



Malgré cette relative stabilité, Port-Énigme est certes plus civilisée que le port des pirates du passé, mais bien moins que la majorité des autres villes. Ce sont les barons du crime (chacun avec sa spécialité), les pirates et autres bandits qui gouvernent la ville avec Cromarcky et décident de la manière dont elle évolue, tenant en quelque sorte le rôle que les nobles jouent dans la plupart des autres villes. Et, chaque fois qu'un Gouverneur vient à mourir, son successeur est l'un des autres seigneurs du crime. L'accession au pouvoir d'un mage de l'Ordre des Glyphes comme Élias Dressaigle serait donc, aux dires des plus traditionalistes, une hérésie à Port-Énigme. Et pourtant, à Port-Énigme, les érudits et les curieux venus pour étudier les anciens monuments de la Varisie (et entre autres la Porte des Glyphes) sont de plus nombreux et influents. Même si les manières plus indirectes et raffinées de ces derniers agacent de nombreux Riddleportiens de souche, Cromarcky les accueille à bras ouverts - sans doute parce qu'il considère que l'arrivée de magiciens et d'autres érudits ne peut que renforcer la protection de sa ville et parce que les érudits s'occupent exclusivement de leurs affaires et ne viennent pas perturber les agissements des habitants de Port-Énigme. Mais, tout de même, beaucoup de Riddleportiens se disent que, tôt ou tard, la rivalité entre le Gouverneur Cromarcky et le Grand Maître de l'Ordre des Glyphes, Élias Dressaigle, éclatera en une opposition beaucoup plus violente.