TIRELLON · ARCHIVES DU MONDE CONNU

ARCHIVES MARITIMES DE SOL-CHARE · ORDRE DES CORSAIRES DU CŒUR

LES LIVRES DES PORTS-ÉCOLE

Volume I — Le Livre des Routes Acceptées

Navigation, flux et lecture des mers
Ordre des Corsaires du Cœur · Archives Maritimes de Sol-Chare et Sceaux de Port-Serment · 807 AP

ACCÈS RESTREINT · USAGE DES PORTS-ÉCOLE DES FLOTTES

« Un Corsaire ne ment pas sur les courants. »
— Troisième Courant Sacré

AVERTISSEMENT AU NOVICE

Tu tiens un livre. C'est déjà un mauvais début.

On t'a mis ce manuel entre les mains parce qu'il faut bien commencer quelque part, et parce que trois Capitaines ont payé six ans de leur vie pour que tu aies le droit de le lire. Retiens surtout la seconde raison. On y reviendra.

Ce livre t'apprendra à quoi servent les instruments que tu auras à bord, comment on compte les distances en mer, comment on classe les flux, comment on nomme les zones, et ce qu'on fait quand la mer ne correspond plus à ce qu'on croyait savoir d'elle. Il ne t'apprendra pas à naviguer. Personne n'a jamais appris à naviguer dans un livre, et si quelqu'un te dit le contraire, regarde ses mains avant de le croire.

Un mot sur ce que tu ne trouveras pas ici. Tu ne trouveras pas la loi de la mer — elle est dans les Dix Courants Sacrés, tu les as récités, tu les réciteras encore. Tu ne trouveras pas les castes, ni qui commande quoi, ni comment on juge à Port-Serment. Tu ne trouveras pas non plus les navires : c'est l'objet du second volume, et tu ne l'ouvriras qu'après celui-ci. On apprend à lire la mer avant d'apprendre à lire ce qui flotte dessus. Un novice qui sait reconnaître une voile mais pas un flux rompu est mort avant d'avoir servi.

Tu ne trouveras pas non plus de carte, de plan ni de dessin dans ces deux volumes. Aucun. Ce que nous décrivons ici, tu l'as sous les yeux ailleurs : les cartes marines sont sur le bureau du navigateur, les silhouettes de coques s'apprennent au pont et à la longue-vue, et les planches de reconnaissance sont tenues au Port-École par ceux dont c'est la charge. Un manuel qui reproduirait tout cela vieillirait plus vite que le savoir qu'il porte, et coûterait dix fois son prix pour un résultat que ton instructeur t'apprendra mieux en une matinée. Ces livres t'apprennent à lire. Ce sont d'autres qui te montrent.

Un dernier point, et il vaut pour tout le livre : **rien ici ne donne de réponse.** Les instruments d'Aedoera ne répondent pas. Ils te donnent de quoi juger. Le jugement reste le tien, et c'est toi qui te noies si tu juges mal. Le Sextant ne s'est jamais noyé.

PREMIÈRE PARTIE — LES TROIS OBJETS

I. Pourquoi trois

Un instrument seul ne vaut rien en mer. Note-le avant tout le reste.

La mer a trois temps, et il te faut un objet pour chacun. Ce qui ne change pas — les côtes, les îles, les grandes veines de flux fixées depuis des générations. Ce qui change d'un jour à l'autre — l'état des courants ce matin, qui ne sera pas celui de demain. Et ce qui change maintenant, sous ta coque, pendant que tu lis cette page.

Trois temps, trois objets. Aucun ne remplace les autres. Un novice qui n'emporte que le Sextant est un homme qui connaît la seconde où il meurt sans avoir jamais su où il allait. Un navigateur qui ne se fie qu'à la carte est un homme qui meurt en ayant raison sur le papier.

La carte marine porte le permanent. Elle est dressée par les Marées-Scribes. Elle porte les côtes, les îles, les hauts-fonds, les Flux Fixes, les eaux où l'on sait que des choses vivent — et elle porte les zones. Chacune tracée, nommée, avec sa classe. C'est par elle que tu sais dans quoi tu entres avant d'y être. Elle se met à jour rarement, et quand elle se met à jour, c'est un événement.

Le parchemin de flux porte le présent. C'est une feuille semi-transparente, enchantée par les Mages du Cercle de l'Ambre, qu'on pose par-dessus la carte. Les flux s'y dessinent seuls pendant que tu navigues. Il ne te dit pas où tu es — la carte le fait déjà. Il te dit ce que les flux font en ce moment, à cet endroit, et rien d'autre.

Le Sextant Runique porte l'immédiat. Il est posé à côté, sur le même bureau, et il te dit ce qui se passe là, maintenant, autour de ta coque.

Sur le bureau du navigateur : la carte à plat, le parchemin par-dessus, le Sextant à droite de la main qui écrit. Ce dispositif est le même sur tous les navires de l'Ordre, du plus petit relais aux flottes des Sept. On ne l'a pas conçu joli. On l'a conçu pour qu'un homme qui n'a pas dormi depuis deux jours ne se trompe pas de geste.

II. Ce que fait vraiment le parchemin

Retiens ceci mieux que le reste, parce que c'est là que la plupart se trompent, et parce que les Ports-École le répètent mal depuis des années.

Le parchemin ne sert pas à découvrir la mer. Ce qui dure est déjà sur la carte — les Marées-Scribes ont fait ce travail avant ta naissance et le referont après ta mort. Si tu attends du parchemin qu'il t'apprenne quelque chose de neuf, tu attendras longtemps, et tu apprendras surtout à ne plus le regarder.

Le parchemin sert à vérifier si ce que tu crois savoir tient encore.

C'est un instrument de démenti. Sa fonction est de te contredire. Le jour où il te contredit est le seul jour où il aura servi à quelque chose, et ce jour-là tu seras content de l'avoir posé sur ta carte tous les autres jours pour rien.

Une ligne réputée sûre est réputée sûre. Ce n'est pas la même chose que sûre. Une réputation se construit sur des traversées qui se sont bien passées, et une traversée qui s'est bien passée ne prouve rien sur la suivante. Les Ambriens ont une formule pour ça qu'on entend dans tous les ports : *la mer ne signe pas.*

Un mot sur ceux qui enchantent ces feuilles, puisque tu les verras à bord. Les Mages du Cercle de l'Ambre embarquent chez nous, et pas en passagers : ils se lèvent avant le quart pour voir ce que la nuit a fait aux courants. Ce qu'ils y trouvent, ils te le disent sans qu'on

le leur demande, ce qui les distingue déjà des autres Cercles. Ce sont les seuls continentaux dont un équipage ne se plaint jamais. Traite-les en conséquence.

III. Le Sextant Runique

Ce que c'est. Un éclat de Scar Vairgris taillé en pointe, immergé en eau salée dans un boîtier ceinturé de runes. Sur le couvercle, une rose des vents gravée.

Deux mots sur cette rose, parce que les novices se méprennent tous. **Ce n'est pas un pointeur. C'est une grille de notation.** Elle ne t'indique rien du tout — elle te donne un vocabulaire pour dire où le Scar a bougé. Tu dis « nord-ouest » parce qu'il faut bien un mot, pas parce que le Sextant désigne le nord-ouest.

Il n'y a pas de nord magnétique en ce monde. Aucun instrument connu ne te dira où est le nord de lui-même. Les directions cardinales, on les connaît, on les enseigne, on les tient par le soleil, les astres et Astreon. Mais le Sextant seul ne te situe pas. Un homme perdu avec un Sextant reste un homme perdu, mieux informé.

Ce qu'il fait. Le Scar réagit aux flux. Sur un flux stable, il suit — la pointe s'oriente et tient. Sur un flux instable, il part en vrille. Il fait la même chose lors d'une tempête de flux. Et il fait exactement la même chose à l'approche d'un monstre.

Lis cette dernière phrase deux fois.

Deux causes, un seul signal. L'instrument te dit qu'il y a danger. Il ne te dit pas lequel. Il ne te le dira jamais. Il n'a pas été conçu pour ça et personne à ce jour n'a su faire mieux.

Un Sextant qui s'affole peut signifier que la mer devient mauvaise, ce qui se règle par la manœuvre. Il peut signifier qu'une chose de plusieurs tonnes remonte sous ta quille, ce qui se règle autrement. Tu auras à décider laquelle des deux, avec ce que tu vois, ce que tu sens et ce que la mer fait autour de toi. C'est le métier. Ce n'est pas confortable, et ceux qui te promettent du confort ne t'ont jamais emmené nulle part.

Et il y a pire qu'un Sextant qui s'affole. Il y a un Sextant qui meurt.

Dans les Hauts, pendant les grosses tempêtes, des raies d'une envergure de plusieurs Ceryn planent au-dessus de la surface et libèrent une décharge qui éteint les instruments de bord pour un temps. Tes Sextants ne diront plus rien. Ils ne seront pas cassés — ils reviendront. Mais pendant ce temps-là tu navigues avec tes yeux, ta carte et rien d'autre. Les vieux considèrent l'apparition de ces bêtes comme un présage de tempête sévère, et beaucoup rentrent au port en les voyant. Ce n'est pas de la superstition. C'est le calcul d'hommes qui savent ce que vaut une nuit sans instruments.

Combien à bord. Plusieurs, toujours, en nombre proportionné au tonnage. Ce n'est pas une dotation individuelle — n'espère pas le tien. C'est une redondance, et tu comprendras dans deux pages pourquoi elle est le cœur de tout le système.

Combien de temps. Le cristal pâlit. Lentement, sur des décennies. Un Sextant s'use plus lentement qu'un homme. Celui que tu prendras en main a probablement servi à des gens

qui sont morts, et servira à des gens qui ne sont pas nés. Traite-le en conséquence.

IV. Les trois usages du Sextant

Tu apprendras trois choses avec cet instrument, dans cet ordre, et pas dans un autre.

Premier usage — suivre.
Tu regardes la pointe, elle tient une direction, tu la notes sur la grille. C'est le geste du novice, et c'est un geste honnête. Il n'y a rien de honteux à commencer là. Mais un homme qui en reste là est un homme qui croit ce qu'un caillou lui raconte.

Deuxième usage — comparer.
Voilà pourquoi il y en a plusieurs à bord.

Un Sextant seul n'est pas fiable. Jamais. Le cristal peut être fatigué, l'eau saumâtre, le boîtier faussé par un choc que personne n'a vu. La fiabilité ne vient pas de l'instrument — **elle vient de la concordance.** Trois Sextants qui disent la même chose disent probablement quelque chose de vrai. Trois Sextants qui divergent te disent quelque chose de plus important encore : qu'il faut aller voir pourquoi.

C'est le passage que le Port-École sanctionne. Un novice qui lit un Sextant est un novice. Un novice qui lit l'écart entre deux Sextants commence à être marin.

Retiens ce geste. Tu le retrouveras dans le second volume, appliqué à des navires au lieu d'un cristal, et il te servira autant.

Troisième usage — situer.
Celui-ci, on va te l'expliquer, et il ne te servira à rien tant que tu ne l'auras pas vécu.

Les Sextants sont répartis sur le navire. Quand une menace approche, ils ne s'affolent pas tous en même temps — celui qui en est le plus proche part le premier. Alors tu regardes lequel s'est affolé d'abord, et tu regardes où il est posé sur le pont.

Tu ne sauras toujours pas ce que c'est. Mais tu sauras par où ça vient.

Un navigateur exercé lit un navire entier comme le novice lit un cadran. Il ne pense plus l'instrument, il pense le pont. Il sait, avant qu'un homme n'ait crié, de quel bord la chose arrive.

Ceci ne s'apprend pas dans un livre. Nous l'écrivons quand même, pour que tu saches que ça existe et que tu ne prennes pas ta première lecture réussie pour une maîtrise. Ce manuel s'arrête ici. La suite se fait en mer, avec quelqu'un derrière ton épaule, pendant des années.

DEUXIÈME PARTIE — LES FLUX

V. Ce qu'on classe, et ce qu'on ne classe pas

La classification des flux a été codifiée en 804 AP, à la révision des protocoles. Avant, chaque flotte avait ses mots, et deux navires pouvaient se croiser en se comprenant de travers. Cela a coûté ce que ça a coûté.

Comprends d'abord ce qu'on classe. **On ne classe pas la dangerosité. On classe la fiabilité de ce qu'on sait.**

Ce n'est pas une subtilité d'archiviste. Un flux parfaitement connu peut te tuer si tu le prends mal — le connaître ne le rend pas doux. Et un flux qu'on ne sait pas lire n'est pas forcément mortel — il est inconnu, ce qui est autre chose et souvent pire. La classification te dit ce que l'Ordre sait, pas ce que la mer te fera.

VI. Les cinq degrés

Premier degré — les Flux Fixes.

Stables depuis cinq cycles au moins. Le seuil n'est pas négociable et il n'a pas été choisi au hasard : c'est la durée en dessous de laquelle une stabilité peut n'être qu'une coïncidence longue. Les Fixes sont portés sur la carte marine, au trait plein et épais. Ce sont les routes.

Un Flux Fixe qui bouge n'est pas un incident. C'est un événement, et il se signale à Port-Serment sans délai, quelle que soit ta mission en cours. Un homme qui garde ça pour lui parce qu'il avait une cargaison à livrer a fait plus de mal à l'Ordre que tous les Flibornes de sa zone.

Deuxième degré — les Flux Sûrs.

Perturbables, mais qui reviennent. Une tempête les déplace, ils se remettent. Trait plein et fin. C'est le régime ordinaire de la navigation, c'est là que tu passeras l'essentiel de ta vie, et c'est pour ça qu'on pose le parchemin tous les matins : le Sûr est sûr jusqu'au jour où il ne l'est pas, et il ne prévient pas.

Troisième degré — les Flux Mouvants.

Connus, mais dont le tracé change entre deux traversées. Trait tireté. On les navigue au parchemin uniquement — la carte ne peut rien pour toi. Ce sont les flux qui apprennent l'humilité aux bons navigateurs, parce qu'ils punissent la mémoire. Ce que tu as retenu de la dernière fois est exactement ce qui va te tromper.

Quatrième degré — les Flux Rompus.

Fracturés, discontinus. Ils partent, s'interrompent, reprennent ailleurs sans logique qu'on ait su écrire. Pointillé interrompu — on les dessine comme ils se comportent. **On les traverse. On ne les suit pas.** Un homme qui essaie de suivre un flux rompu finit là où le flux s'est arrêté, c'est-à-dire nulle part.

Cinquième degré — les Flux Aveugles.

Le Scar s'y affole, ou il se tait. Rien sur la carte, ou une hachure légère.

Le silence y est aussi grave que la vrille. Note-le bien, parce que l'instinct du novice est de se rassurer d'un instrument calme. Un Sextant qui ne dit rien dans une zone aveugle ne dit pas que tout va bien. Il dit qu'il ne dit rien.

Le principe du tracé se retient en une phrase : plus la connaissance est sûre, plus le trait est continu. Regarde une carte marine et tu verras l'état du savoir de l'Ordre avant même d'avoir lu un nom.

VII. Qui décide

Le constat appartient aux Marées-Scribes. Eux seuls promeuvent un flux au rang de Fixe.

Mesure ce que ça veut dire. Promouvoir un flux, c'est créer une route. Une route, c'est du commerce, des ports qui vivent, des îles qu'on ravitaille, des familles entières dont la subsistance tient à ce qu'un Scribe a écrit un jour sur une carte. Le trait qu'ils tracent est une décision, pas une observation.

C'est pour ça qu'ils prennent cinq cycles pour la prendre.

VIII. Le Sillage

Il te faut une unité pour compter la mer. Le continent compte en Lior et en Cercle. Nous comptons en Sillage.

Un Sillage vaut trois Lior. Le mot ne prend pas de marque au pluriel : on dit trois Sillage, quarante Sillage, comme on dit trois Ceryn.

Il n'y a rien en dessous. Sous le Sillage, tu es à portée de vue, et à portée de vue on compte en Ceryn comme tout le monde. Ce trou dans l'échelle gêne les archivistes continentaux. Il ne gêne aucun marin, parce qu'il correspond exactement à la distance où l'on cesse de mesurer pour commencer à regarder.

D'où ça vient. Un navire laisse derrière lui une trace sur l'eau. Cette trace se lit un moment, puis elle cesse de se lire. Le Sillage, c'est cette distance-là.

Tu vois immédiatement le défaut. Par calme plat, la trace tient plus longtemps. Par houle, elle disparaît presque aussitôt. La mesure d'origine varie donc selon l'état de la mer, ce qui est le contraire de ce qu'on demande à une unité.

Les Marées-Scribes l'ont fixée quand même. Il fallait bien un chiffre pour tracer des cartes, et ils ont arrêté celui-là en sachant parfaitement ce qu'ils arrêtaient : une convention posée sur une observation qui n'en est pas une.

Ne t'en offusque pas. Tout ce livre te dira la même chose sous d'autres formes. On fixe ce qu'on peut, on note ce qu'on ignore, et on navigue avec les deux.

Le Sillage ne se convertit pas proprement sur les unités de la terre. Un Cercle en fait un peu moins de deux, et personne n'a jamais jugé utile d'arrondir. La terre mesure ses

distances entre deux villages ; nous mesurons les nôtres à ce qu'on voit derrière soi. Il n'y avait aucune raison que ça tombe juste.

TROISIÈME PARTIE — LES ZONES

IX. Six classes, des centaines de zones

Une zone se définit par la concentration de flux qu'elle regroupe. C'est une classification dérivée de la précédente — tu ne peux pas comprendre les zones si tu n'as pas compris les flux, et si tu as sauté la partie précédente, reviens en arrière maintenant.

Il y a **six classes, et six seulement.** Il y en avait six en 804, il y en a six aujourd'hui, il y en aura six quand tu seras vieux.

Il y a en revanche des **centaines de zones** dans les trois mers. Ne confonds pas les deux, c'est l'erreur la plus commune du Port-École et elle rend les hommes stupides devant une carte.

Les zones connues sont sur ta carte. Toutes, bornées d'un liseré, nommées, avec leur classe portée à côté du nom. Tu sais donc, avant d'y entrer, ce que l'Ordre pense savoir de l'endroit où tu vas. Ce que tu ne sais pas, c'est si l'Ordre a encore raison ce matin — et c'est précisément pour ça qu'on pose le parchemin par-dessus.

Trois classes portent le nom d'une de nos mers. Ce n'est pas une paresse de nomenclature. Chacune de ces mers est l'exemple le plus pur de ce qu'une dominante produit, et c'est sur elle qu'on apprend. Tu navigues la Dorée pendant des années, et le jour où tu croises ailleurs une étendue qui se comporte pareil, tu sais ce que tu regardes : une zone de Dorée. On enseigne par l'exemple, pas par l'abstraction. C'est cohérent avec un Ordre qui te forme par la mer avant de te former par la doctrine, et c'est aussi la seule méthode qui marche avec des hommes qui apprendront le reste debout, mouillés, et fatigués.

Chaque classe a **deux noms.** Un nom officiel, qu'on écrit. Un nom de terrain, qu'on dit. Apprends les deux, et emploie le second à bord.

Celui qui dit « nous entrons dans les Hauts-Courants » sur un pont n'a jamais navigué. On dit *les Hauts*. Tout le monde comprendra ce que tu es à la seconde où tu ouvriras la bouche.

X. Les six classes

L'Ambre — au terrain : *les Voies*.

Dominante Sûre. La Mer d'Ambre, ses eaux calmes et son cercle de courants chauds. C'est le cœur commercial du continent, et la classe la mieux relevée de toutes, pour la raison simple que des flottes y passent tous les jours et que le moindre écart s'y remarque en une saison. Une zone d'Ambre, ailleurs, c'est une zone qu'on connaît bien parce qu'on y passe beaucoup.

La Grande Ceinture — au terrain : *la Ceinture*.

Dominante Fixe. Le littoral d'Aedoera, la ceinture de flux stables qui longe le continent. C'est là qu'on apprend, c'est là que tu feras tes premières traversées, et c'est la seule classe dont on puisse dire qu'elle pardonne.

La Brisure — au terrain : *la Gueule*.

Dominante Rompue. C'est l'interruption de la Ceinture à hauteur de DoshVaka. Là où la ceinture devrait continuer, elle ne continue pas — elle est fracturée, discontinue, et elle n'a jamais repris.

Ouvre ta carte à cet endroit. Tu verras du noir, beaucoup de noir, de grands aplats pleins sans un trait de flux à l'intérieur. Tu comprendras en quatrième partie ce que ce noir signifie exactement. Retiens pour l'instant qu'aucune autre zone du monde connu n'en porte autant, et que le nom de terrain n'a pas été choisi pour être joli.

Les Hauts-Courants — au terrain : *les Hauts*.

Dominante Mouvante. Et voici la classe qui tue le plus de bons marins, pour une raison que tu dois comprendre avant d'y aller.

Les Hauts portent les vents les plus constants des trois mers. On y va vite, on y arrive, les traversées y sont courtes et le temps y est stable. Un homme qui débarque des Hauts pour la première fois te dira que c'était facile.

Le vent y est fiable. Le flux ne l'est pas. Le tracé change entre deux traversées, la mémoire de la fois précédente est exactement ce qui va te tromper, et rien de ce que tu tiens du vent ne t'apprend quoi que ce soit du courant qui passe dessous.

Le vent te porte, le flux te perd, et le novice qui confond les deux meurt en pensant que la traversée était facile.

C'est le domaine des Houliers et des Braves. Ce n'est pas un hasard : il faut des gens qui lisent les vagues et des gens qui acceptent l'inconnu. Toi, tu y iras plus tard.

La Dorée — au terrain : *la Lente*.

Dominante Sûre. Le plus vaste océan du Sud, un courant chaud et profond, une température qui ne bouge pas.

Le nom de terrain ne dit pas qu'il ne s'y passe rien. Il dit que c'est long. C'est par la Dorée qu'on va vers l'Est, et on la traverse dans toute sa largeur pour y arriver. Des jours de

plein large, un ciel qui se ressemble, un équipage qui s'ennuie et qui commence à mal faire les choses. La Lente ne tue pas par ses flux. Elle tue par ce qu'elle fait aux hommes qui ne s'attendaient pas à ce que ce soit aussi long.

Le Large — au terrain : *le Dehors*.
Dominante Aveugle. Au-delà des mers connues.

Nous y revenons plus bas, et nous en dirons peu.

XI. La Frontière aux Mille Écus

Il y a une chose au bout de la Dorée dont aucune carte ne sait quoi faire, et tu dois l'entendre d'un instructeur plutôt que de la découvrir seul.

Quand tu traverses vers l'Est, tu quittes la Dorée et tu finis par entrer dans la Mer d'Argent, qui est à Taerticâulle et que la Banque Éthérée surveille comme un coffre. Entre les deux, il y a quelque chose.

Personne ne sait dire où finit l'une et où commence l'autre. Nos Marées-Scribes ne le savent pas. Ceux de l'Est ne le savent pas non plus, et ils ont pourtant l'habitude de savoir où sont les limites de ce qui leur appartient. Mais tout homme qui a fait cette traversée te dira la même chose : au milieu, il y a une très large étendue qui ne ressemble ni à l'une ni à l'autre. Les courants n'y sont pas ceux de la Dorée. Les vents n'y sont pas ceux de l'Argent. **Et l'eau n'y a pas la même couleur.**

Retiens ce dernier point mieux que le reste. C'est la seule chose de tout ce livre que tu liras sans instrument. Pas de Sextant, pas de parchemin, pas de carte — tu te penches par-dessus le bastingage et tu sais où tu es. Il n'y en a pas d'autre. Profites-en.

Les marins l'appellent la **Frontière aux Mille Écus**, parce que c'est par là que passe le lien commercial le plus important entre deux continents. Ils ne l'ont pas nommée par ce qu'elle est, mais par ce qu'elle rapporte, ce qui te dit tout ce qu'il faut savoir sur qui l'a nommée.

Elle n'a aucune classe. Ni Dorée, ni Ambre, ni rien de connu. Six classes existent, et cette étendue-là n'entre dans aucune.

Ce n'est pas un oubli. Classer une zone, c'est dire qu'on sait ce qu'elle est. Et dire qu'on sait ce qu'elle est, sur une étendue que ni nous ni l'Est ne revendiquons, reviendrait à la revendiquer. Personne n'a voulu ouvrir cette question, et personne n'a rien perdu à ne pas l'ouvrir.

L'endroit le plus fréquenté du monde connu est le seul qui n'ait pas de nom sur les registres. On y navigue tous les jours. On n'y a jamais mis un mot officiel.

XII. La requalification

Une zone change de classe si ses flux se dégradent. C'est prévu, c'est réglé, c'est écrit.

Ne va pas croire pour autant que c'est une écriture d'archiviste. Un déclassement est une nouvelle catastrophique. Une zone qui passe de Sûre à Mouvante, ce sont des routes commerciales entières qui tombent avec elle, des ports qui n'ont plus de raison d'être, des îles qu'on ravitaillait à chaque Mesure et qu'on ravitaillera quand on pourra.

Quand tu entendras des vieux dire d'un ton neutre qu'une zone a été requalifiée, regarde-les mieux. Le ton neutre n'est pas de l'indifférence. C'est ce qui reste quand on a appris à annoncer ce genre de chose sans que l'équipage panique.

XIII. Le Large

Au-delà des mers connues, le Scar ne répond plus.

Ceux qui y sont allés ne sont pas revenus le raconter.

C'est tout ce que ce manuel a à en dire, et c'est tout ce que l'Ordre en sait. Si un homme te propose une explication, il invente. S'il te dit qu'il a une carte, il ment ou il a été trompé. Nous ne consignons pas ce que nous ne savons pas — c'est le seul luxe qu'un Ordre honnête peut se permettre.

Une chose, cependant, qui se constate à quai et qui n'explique rien.

Les hommes qui ont poussé trop loin vers le Dehors et qui en sont revenus ne se retrouvent plus. Pas blessés. Pas malades au sens où les guérisseurs l'entendent. Désorientés, durablement, comme si quelque chose ne s'était pas remis en place. On appelle ça le mal du Large. On sait le reconnaître. On ne sait pas le soigner, et on ne sait pas pourquoi il vient.

Nous l'écrivons parce que ça se voit dans les ports et qu'il vaut mieux que tu l'aies lu ici. Ne demande pas la suite. Il n'y en a pas.

QUATRIÈME PARTIE — CE QUE LES INSTRUMENTS NE DISENT PAS

XIV. Les eaux interdites, et les deux encres

Une zone peut être en Flux Rompus sans être interdite. Une zone peut être interdite sans qu'aucun Sextant n'y bronche.

Le statut d'eaux interdites est juridique, pas fluxique. Il ne décrit pas l'état de la mer. Il décrit une décision.

Le constat appartient aux Marées-Scribes. L'interdiction appartient au Conseil des Sept.

Ce sont deux gestes distincts, et pourtant tu les trouveras sur la même feuille. Regarde ta carte : les eaux interdites y sont portées en aplat noir, pleines, sans tracé de flux à l'intérieur. Ce noir a été posé par un Marée-Scribe, comme le reste de la carte. Mais il ne relève rien. Il exécute une décision prise à Port-Serment.

Ta carte porte donc deux encres. Celle de ce qui a été observé, et celle de ce qui a été tranché. Apprends à ne jamais les confondre.

Le huitième Courant dit que les cartes ne sont jamais falsifiées. Il ne dit pas qu'elles ne sont jamais fermées.

Car un aplat noir ne te dit rien de la mer qui est dessous. Elle peut être détestable — c'est souvent le cas, et c'est souvent pour ça qu'on l'a fermée. Elle peut aussi être calme, lisible, avec des flux que ton Sextant tiendrait sans broncher. Le noir ne décrit pas un danger. Il décrit une porte fermée.

Aucun instrument à bord n'a été fait pour lire une interdiction. Ton Sextant ne s'affolera pas au moment où tu franchiras la limite. Il n'en sait rien. Il ne peut pas en savoir quelque chose — il réagit aux flux, et une décision n'est pas un flux.

On raconte qu'un Grand-Corsaire, il y a six siècles et demi, en cédant une ligne côtière aux Couronnes après des années de dispute, a dit ceci devant l'Assemblée : *nous cédons une ligne ; qu'on se souvienne que c'est nous qui l'avons tracée.* Personne dans l'Ordre n'a oublié cette phrase, et personne ne l'a jamais expliquée à un continental.

Retiens la formule, on te la redira toute ta vie : **le Sextant dit ce qui est, le Conseil dit ce qui est permis, et les deux ne coïncident pas toujours.**

Le jour où tu comprendras vraiment cette phrase, tu auras probablement une décision difficile à prendre.

XV. Le point rouge

Il y a une seule couleur sur une carte marine, et ce n'est pas une décoration.

Un point rouge cerclé de noir est un Hôtel.
Tu apprendras dans le second volume ce qu'est un Hôtel, à quoi il sert, et qui le tient. Pour l'instant tu retiens le signe, et tu retiens deux choses avec.

La première : c'est la seule marque colorée de toute la feuille. Tout le reste est noir — le tracé, l'écriture, l'interdiction. Un point rouge saute aux yeux d'un homme épuisé à la lampe, et c'est exactement pour ça qu'il est rouge.

La seconde : **tu n'écriras ce mot nulle part ailleurs que sur cette carte.** Pas dans une lettre, pas dans un livre de bord destiné à quitter le navire, pas dans une taverne continentale. Un homme du continent qui met la main sur une carte corsaire voit un point rouge et ne sait pas ce que c'est. Il faut que ça reste ainsi.

XVI. Réagir n'est pas voir

Une dernière chose sur les instruments, et elle est plus importante qu'elle n'en a l'air.

Le Scar **ne te montre pas** le flux. Il y **réagit.** Ce que tu vois, c'est un cristal qui bouge. Tu ne vois pas la mer autrement que les autres hommes — tu vois un caillou et tu en tires une conclusion.

C'est pour cette raison que le Sextant est licite. C'est un instrument de perception à traduction imparfaite, et la doctrine l'autorise à ce titre. Son usage en haute mer est nommément permis, sous trois clauses que tu connaîtras par cœur avant de sortir du Port-École :

Jamais l'unique moyen d'orientation. Jamais en usage continu. Jamais confié à un non-formé.

Les trois se justifient par ce que tu as lu plus haut. Un instrument qui donne un signal ambigu, qui ne se fiabilise que par comparaison, et qui demande des années pour être lu correctement — voilà pourquoi il ne peut pas être seul, pas être permanent, et pas être entre n'importe quelles mains.

On te parlera peut-être, dans les tavernes de Sol-Chare, d'engins qui prétendent *voir* le flux directement. Il s'en fabrique de temps à autre. On en fabriquera encore.

Ils franchissent une ligne que le Sextant ne franchit pas — non par degré, mais par nature. Réagir et voir ne sont pas deux points d'une même échelle. Ce que l'Ordre autorise, c'est le premier. Ce n'est pas de la prudence excessive de vieux Exégètes : c'est la différence entre un homme qui interprète et un homme qui croit avoir cessé d'interpréter. Le second est plus dangereux, et il ne le sait pas.

XVII. Quand cela ne correspond plus

Il te reste à savoir ce qu'on fait quand les trois objets se contredisent. C'est le quatrième acquis de 804, celui qu'on appelle les protocoles d'urgence, et c'est le seul dont ce livre ne t'a pas encore parlé.

Les gestes s'apprennent au pont, pas ici. Ce qui suit est l'ordre dans lequel on pense. Apprends-le maintenant, pendant que tu es calme, parce que tu ne l'apprendras pas le jour où tu en auras besoin.

Premier temps — tu ne changes rien.

L'instinct du novice est de manœuvrer immédiatement. C'est ainsi qu'on se met dans une position dont on ne sort plus.

Une contradiction entre tes objets n'est pas un danger. C'est une information. Tant que ta coque va bien, tu as le temps de comprendre, et ce temps est exactement ce que tu perdras en réagissant trop vite.

Deuxième temps — tu cherches l'erreur chez toi.

Avant de croire que la mer a changé, vérifie que ce n'est pas toi qui te trompes. Compare tes Sextants entre eux. Regarde qui les a lus et depuis combien de temps il est de quart. Vérifie que le parchemin est correctement posé, que la carte est celle de la bonne zone, que personne n'a interverti deux relevés.

La plupart des contradictions se résolvent ici. Un instrument fatigué, un homme fatigué, une feuille mal alignée. Ce n'est pas humiliant de trouver la faute chez soi : c'est le meilleur résultat possible, parce que cela veut dire que la mer, elle, n'a pas bougé.

Troisième temps — tu classes ce que tu constates.
Si l'erreur n'est pas à bord, alors quelque chose a effectivement changé, et il n'y a pas deux façons de le traiter.

Un flux Mouvant qui a bougé n'est pas un événement. C'est ce que font les Mouvants. Tu navigues au parchemin et tu continues.

Un flux Sûr perturbé n'est pas non plus un événement, à condition qu'il se remette. Tu notes, tu observes, tu rapportes au retour.

Un Flux Fixe qui a bougé est un événement. Tu le sais depuis la deuxième partie de ce livre. **Signalement à Port-Serment sans délai, quelle que soit ta mission.** Une route vient peut-être de cesser d'exister, et des gens que tu ne connaîtras jamais vont s'y engager la Mesure prochaine.

Quatrième temps — tu écris.
Tout, immédiatement, avant que la mémoire arrange les choses. L'heure, la position, l'état de la mer, ce qu'a dit chaque Sextant, qui l'a lu.

Un relevé écrit sur le moment vaut vingt souvenirs sincères. Les Scribes ne peuvent travailler qu'avec ce qu'on leur rapporte, et ce que tu écriras mal aujourd'hui deviendra une carte fausse dans dix ans.

Cinquième temps, et il n'est pas dans les protocoles — tu peux refuser.
Ce livre ne serait pas honnête s'il s'arrêtait au quatrième.

Il arrivera qu'un ordre et une mer soient incompatibles. Que ce que tu vois par-dessus le bastingage contredise ce qu'on t'a dit de faire. Les protocoles que tu viens d'apprendre ne traitent pas ce cas, parce qu'aucun protocole ne le peut.

Le dixième Courant Sacré, lui, le traite : *la Mer décide toujours de la dernière parole.*

Ne va pas croire que cela t'autorise à discuter chaque ordre que tu jugeras déplaisant. Un refus fondé se paie, et le chapitre suivant te dira exactement combien. Mais sache que la possibilité existe, qu'elle est inscrite dans notre code, et qu'elle a déjà servi.

Tourne la page.

CINQUIÈME PARTIE — POURQUOI TOUT CECI EXISTE

XVIII. Le Schisme des Marées

On te raconte cette histoire le premier jour. On te la remet par écrit ici pour que tu ne la déformes pas.

Cinquante-trois ans après la Chute de DoshVaka, les Flux fracturés rendaient les eaux adjacentes mortelles. Pas difficiles. Mortelles.

En 798, trois Capitaines reçurent l'ordre de patrouiller une zone qui avait coûté deux flottes en moins d'un an.

Ils refusèrent.

Ils ne refusèrent pas par lâcheté et ils ne refusèrent pas en silence. Ils invoquèrent le dixième Courant Sacré — *la Mer décide toujours de la dernière parole* — et ils prirent la mer hors juridiction.

On les appelle les Corsaires Libres. Emploie ce nom : c'est celui qu'ils ont porté, c'est celui des archives, et c'est celui que les vieux disent sans y mettre de mépris.

Six ans. Six ans de chasse institutionnelle, par leur propre Ordre, sur des mers qu'ils connaissaient mieux que ceux qui les poursuivaient.

En 804, ils revinrent se faire juger. De leur plein gré, à Port-Serment, devant les Vagues-Liées. Ils revinrent en échange d'une révision des protocoles.

Voici ce qu'ils ont obtenu, et compte bien les quatre points, parce que tu les as tous appris sans le savoir. La classification des flux que tu viens d'étudier. Le statut d'eaux interdites. L'équipement spécifique rendu obligatoire à bord. Et les protocoles d'urgence, ceux du chapitre précédent, que tu exécuteras avant qu'on te laisse sortir.

Tout ce que tu tiens dans les mains vient de là.

Comprends bien les trois choses que cette histoire t'enseigne d'un coup, parce que c'est pour ça qu'on te la raconte avant tout le reste.

Le dixième Courant n'est pas une formule pour les cérémonies. Il a été invoqué contre un ordre direct, par des hommes qui savaient ce que ça leur coûterait.

Un refus fondé n'est pas une désobéissance. Il en porte le prix — six ans de chasse, un jugement au retour — mais il n'a pas la même nature, et l'Ordre l'a reconnu en révisant ses protocoles plutôt qu'en se contentant de les pendre.

Et surtout : **cette classification est un droit conquis, pas une administration.** Personne ne s'est assis dans une salle de Sol-Chare pour la concevoir. Elle a été arrachée par trois hommes qui ont préféré la fuite et le jugement à l'obéissance qui tue.

Il y a autre chose que ce livre ne dira qu'ici, une fois, sans y revenir. La zone qu'ils ont refusé de patrouiller n'était pas noircie sur les cartes de 798. Rien, sur aucune carte de l'Ordre, ne leur donnait le droit de ne pas y aller. Le noir est venu après. Ce sont eux qui l'ont arraché.

Quand tu poseras ton parchemin sur ta carte, demain matin, tu feras un geste que trois Capitaines ont payé six ans de leur vie.

Fais-le correctement.

VERSET FINAL

« La mer accepte des routes. Elle ne les promet pas. Ce livre t'apprend à demander ; il ne t'apprendra jamais à exiger. »

Fin du Volume I.

Le Volume II — Le Livre des Voiles Reconnues — se prend après celui-ci, et pas avant.

Consigné pour l'usage des Ports-École des Flottes.

Archives Maritimes de Sol-Chare et Sceaux de Port-Serment — 807 AP.

ANNOTATION

Portée au manuel par l'Ordre des Corsaires du Cœur, 1317 AP.

Cinq cent dix ans après sa rédaction, ce volume demeure en usage dans l'ensemble des Ports-École des Flottes. L'Ordre a jugé nécessaire d'y porter la présente note, non pour le corriger, mais pour dire ce que cinq siècles de navigation ont ajouté à ce qu'il enseigne.

Les six classes tiennent. Nous les avons éprouvées sur des mers que les rédacteurs de 807 n'avaient pas parcourues, contre des flux qu'ils n'avaient pas rencontrés, et aucune zone que nous ayons consenti à classer n'a jamais exigé qu'on en ouvre une septième. Cela mérite d'être écrit, parce que peu de choses écrites il y a cinq siècles peuvent en dire autant.

Ce qui a changé, c'est l'échelle. Là où le manuel dit *des centaines de zones*, il disait vrai sans savoir à quel point. Les relevés cumulés des Marées-Scribes en dénombrent aujourd'hui davantage que ne le supposaient ceux qui ont fixé la classification, et un nombre considérable de ces zones demeure inconnu — non pas mal relevé, mais jamais relevé. Trois mers, et nous n'avons pas fini de les compter.

Une remarque enfin, sur un point que les instructeurs présentent parfois comme une lacune de l'Ordre. Les frontières entre nos trois mers demeurent floues, et l'on nous demande régulièrement quand elles seront enfin fixées.

Elles ne le seront pas.

Une zone se définit par sa dominante de flux. Les flux dérivent. Une frontière entre deux zones est donc, par nature, une chose qui bouge — il n'y a rien de plus précis à mesurer, et croire le contraire est une erreur sur l'objet, pas un manque de moyens. Nous consignons ceci comme un aveu et non comme une lacune, dans l'esprit de ceux qui ont rédigé ce livre.

Ils enseignaient qu'une stabilité n'est qu'une réputation.

Ils avaient raison au-delà de ce qu'ils croyaient, et leur propre manuel en est aujourd'hui la démonstration.

Ordre des Corsaires du Cœur — 1317 AP.

Archives Maritimes de Sol-Chare.