

Le Monde d'Oxélie

Lionel Tardy, Marc Bettex et Simon Antoniazza

LE

MONDE D'OXÉLIE

ÉDITION RÉVISÉE

© 2018 Lionel Tardy, Marc Bettex et Simon Antoniazza
Tous droits réservés
ISBN 978-2-9700877-0-0

LE

MONDE D'OXÉLIE
ÉDITION RÉVISÉE

PAR

LIONEL TARDY, MARC BETTEX
ET SIMON ANTONIAZZA

TOME PREMIER

L'UNIVERS

INCLUANT

26 GRANDES PLANCHES TIRÉES À PART

ET 24 VIGNETTES INSÉRÉES DANS LE TEXTE

GAMORINE
LIBRAIRIE DE LA GUILDE DU COMPAS
18, 2e CERCLE OUEST
—
742

Droits de propriété et de traduction réservés

L'UNIVERS

TABLE DES MATIÈRES

PREMIÈRE PARTIE
L'UNIVERS

Chapitre premier – L'Oxélie 16
§ 1. Introduction 16
§ 2. Les merveilles 17
§ 3. Le Grand Malheur 18
§ 4. La Corruption 19
Chapitre II – La Technologie 20
§ 1. Introduction 20
§ 2. Principes et aspects 21
§ 3. État de la technologie 21
Chapitre III – La Magie 25
§ 1. Introduction 25
§ 2. Écoles de magie 27
§ 3. Focaliseur 28

SECONDE PARTIE
LES PEUPLES

§ 1- Ahradjbla 31
§ 2. Delgènorien 32
§ 3. Elgarodien 32
§ 4. Kalon 34
§ 5. Ryk 35

§ 6. Tauncho 36
§ 7. Tounoungos. 37
§ 8. Weelua 38

TROISIÈME PARTIE
LA GÉOGRAPHIE

Chapitre premier – Les Grandes Régions 44
§ 1. Introduction 44
§ 2. Les monts Antars 44
§ 3. La Plaine de l'Oues 45
§ 4. Le Désert d'Oual'akim. 45
§ 5. La jungle ogardiane 46
§ 6. La Jungle de Túla 46
§ 7. Le bassin de la mer Flamboyante 46
§ 8. Les KorIanites. 48
§ 9. Le désert Nubéen 48
§ 10. Les steppes de Taïgé 49
§ 11. Zone corrompue 49
Chapitre II – La météorologie 50
§ 1. Introduction 50
§ 2. Climat tropical humide. 50
§ 3. Climat tropical sec 50
§ 4. Climat aride. 52
§ 5. Climat continental 52
§ 6. Climat océanique 52
§ 7. Climat océanique chaud 53
§ 8. Climat polaire 53
§ 9. Climat de montagne 53
Chapitre III – Les pays 56
§ 1. Introduction 56
§ 2. Anwym Ryk. 57
§ 3. Anwym Duk. 63
§ 4. Delgènor 68
§ 5. Elgarodie 74
§ 6. Erèglerg 82
§ 7. Ganal. 87

§ 8. Jurian 92
§ 9. Kalonolak 98
§ 10. Kershenk. 103
§ 11. Ouallabé 108
§ 12. Taunchorie 114
§ 13. Telnekkie 119
§ 14. Tounoung 124
§ 15. Weel 129
Chapitre IV – Quelques lieux et curiosités 134
§ 1. Introduction 134
§ 2. Barrage de l'Oriden 134
§ 3. Barrage du Tracouet 135
§ 4. Gamorine 136
§ 5. Elhgral Daranor 138
§ 6. Le Monorail. 139
§ 7. Pyrodômes 140
§ 8. Phare du détroit d'Asmo 141

QUATRIÈME PARTIE
LA SOCIÉTÉ

Chapitre premier – L'écoulement du temps 144
§ 1. Introduction 144
Chapitre II – Les religions 146
§ 1. Introduction 146
§ 2. Alcantrisme 146
§ 3. Kerebé 149
§ 4. L'Un qui est Tout 151
§ 5. Culte du Dralok 152
§ 6. Mystralisme 155
Chapitre III – Les corporations. 157
§ 1. Introduction 157
§ 2. La Conférence Générale des Nations 157
§ 3. La Compagnie Jurianne de l'Électricité 159
§ 4. Les Erkhons 160
§ 5. La Guilde du Compas 162
§ 6. L'Araignée 164

§ 7. La Hache d'Argent 164
§ 8. La Bâtarde Rouge 166
§ 9. La Flèche Incandescente 167
§ 10. La Maison des Arts Doux et des Charmes 168
§ 11. La Tour 170
§ 12. Le Crédit du Jurian 171
§ 13. Le Mystérium 172
§ 14. La Société des Sciences 173
Chapitre IV – Quelques personnalités 174
§ 1. Introduction 174
§ 2. Jules Scol'burd 174
§ 3. Anne-Sophie de Vissine 175
§ 4. Ayaz Ben Shadan 176
§ 5. Ellayn de Kalone 177
§ 6. Igor de Kalone 177
§ 7. Cassidie Tan'ensar 178
§ 8. Gem Dardepal 180
§ 9. John Grubert 180
§ 10. Joseph Sarignan 181
§ 11. Rodolphe Kon 181
§ 12. Xiongnu 182

CINQUIÈME PARTIE
RÉSUMÉ HISTORIQUE

§ 1. L'Histoire Ancienne 183
§ 2. Le Grand Siècle 185
§ 3. La Période des Troubles 186
§ 4. Aujourd'hui 188
§ 5. Chronologie 188

LE MONDE D'OXÉLIE

L'UNIVERS

PREMIÈRE PARTIE

INTRODUCTION GÉNÉRALE À L'UNIVERS ET AU MONDE D'OXÉLIE

« *Oxélie* » est avant tout un univers. Un ensemble complet de peuples, cultures, personnages, villes, pays et histoires dans lequel la technologie et la magie se mêlent étroitement – du moins était-ce le cas jusqu'à ces dernières années.

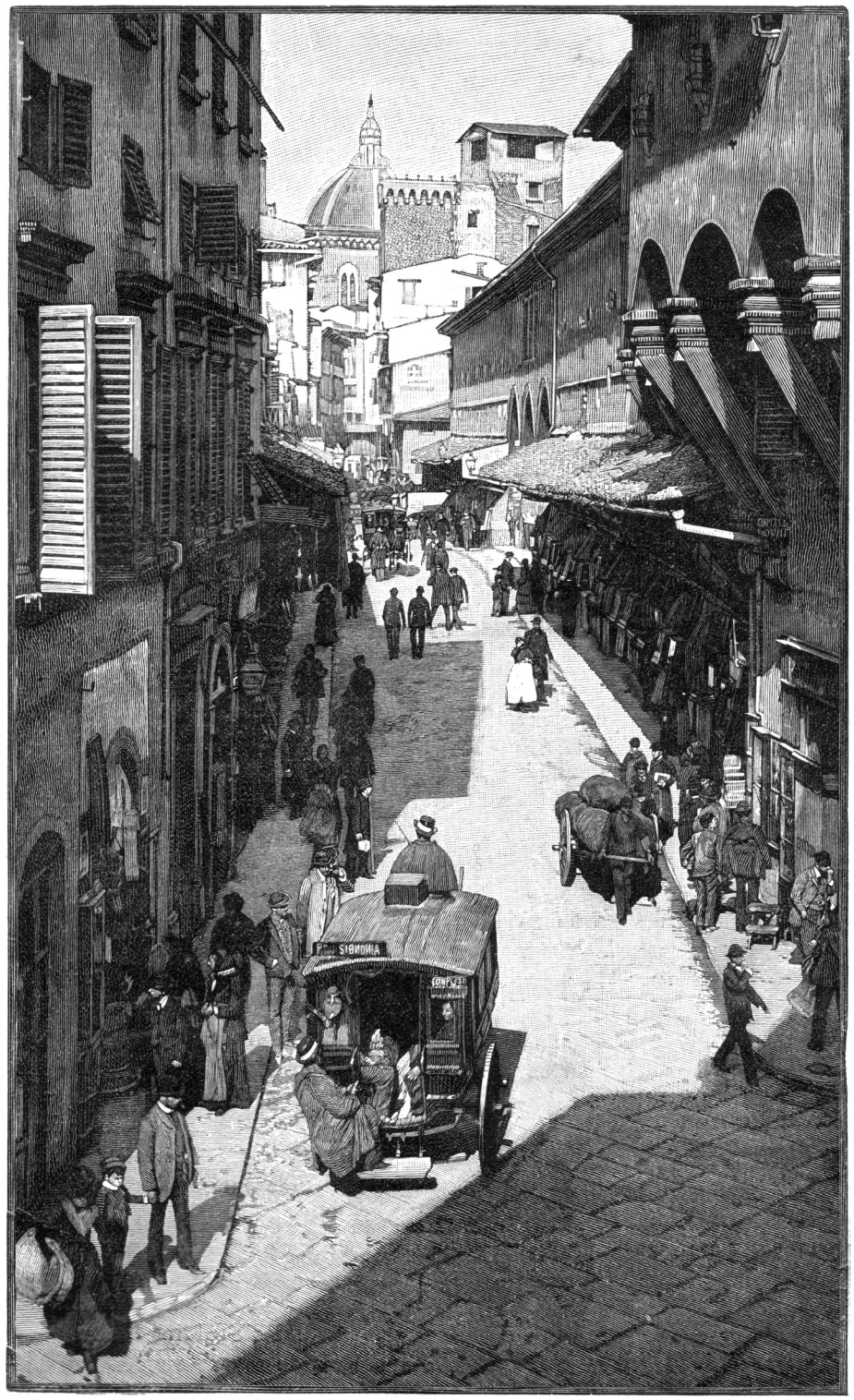
L'univers d'*Oxélie* s'inspire des années 1880 à 1910 de notre monde, de la période victorienne et de la Belle Époque ; machines à vapeur, rouages, dentelles, fiacres et électricité côtoient sortilèges brillants et incantations chamaniques. L'architecture, les vêtements et la technologie sont issus des courants et des tendances de cette période. Chaque civilisation possède néanmoins un style qui lui est propre – empire colonial, civilisation nomade, monarchie ébranlée ou démocratie en devenir. La différence majeure avec notre univers découle de l'existence de la magie, connue et pratiquée par tous les peuples. Dans le monde d'*Oxélie*, il existe des constructions, des moyens de transport et des objets, dont le fonctionnement, la taille ou l'aspect ne sont pas concevables

si l'on utilise seulement les sciences et l'ingénierie classiques. Leurs particularités résident dans le mélange de la technologie et de la magie.

Ce monde est d'une taille à peine plus petite que celle de la Terre. Bien que la répartition des continents soit différente, on y trouve les mêmes types de climats ainsi que des paysages similaires. Il existe, par contre, une faune et une flore spécifiques dont certains spécimens sont influencés par la présence de la magie.

Oxélie est le nom que l'on donne au processus qui consiste à mêler magie et technologie. On l'utilisait pour façonner des objets merveilleux, accomplir des faits grandioses ou repousser les limites du possible, jusqu'à cet un mystérieux événement, appelé le Grand Malheur, vienne rompre, en l'an 728, le lien entre les deux. Quelques années plus tard, le monde sort de cette longue période de crise et de guerre, qui a laissé des séquelles bien visibles dans de nombreuses régions, tant au niveau matériel et économique que dans la manière d'être et de vivre des populations. Bien que certains pays soient restés neutres, le monde est désormais divisé en deux camps : les partisans de la technologie et ceux de la magie.

Le livre que vous tenez entre les mains est une porte d'entrée dans cet univers. Il vous en présente les grandes lignes : les peuples, la géographie, les pays, l'histoire, les différentes corporations ou encore les personnalités importantes. Un certain nombre de ressources supplémentaires – cartes, scénarios, etc. – sont disponibles sur le site du jeu : oxelie.com.



Rue d'une ville située sur le continent de Kaligarande.

CHAPITRE PREMIER

L'OXÉLIE

§ 1. INTRODUCTION

L'Oxélie représente l'union de la technologie et de la magie vers un but commun. Toute action, tout objet ou tout processus qui utilise conjointement ces deux disciplines est considéré comme faisant partie de l'Oxélie. La technologie et la magie ont des limites inhérentes à leur nature. Mélanger les deux permet de s'affranchir de leurs cadres spécifiques et d'obtenir une création dépassant le commun. C'est en utilisant l'Oxélie que les plus grandes merveilles du monde ont été créées ou que des faits impressionnants ont pu être réalisés.

Les différentes civilisations ont depuis toujours pratiqué les deux disciplines, séparément ou conjointement, mais ce n'est que récemment, lorsque l'étude de la magie a commencé à être organisée selon des processus rationalistes et que parallèlement la technologie a connu un développement industriel, que cette pratique a pris son essor. Des écoles ont vu le jour et ces savoirs se sont diffusés à travers le monde.

C'est en essayant d'aller toujours plus loin dans la pratique de l'Oxélie que le Grand Malheur est arrivé. Le lien entre les

deux pratiques a été rompu. Tout acte mélangeant la magie et la technologie est devenu très dangereux pour celui qui le pratique, engendrant Corruption et mutation.

§ 2. LES MERVEILLES

Les merveilles sont des créations humaines de grande envergure dont la réalisation a été faite par un mélange de magie et technologie. La création d'une merveille se fait en alliant des technologies de pointe à la magie la plus avancée. Pour certaines, qualifiées d'inertes, seul le processus de construction a fait appel à l'Oxélie. Pour d'autres, magie et technologie entrent dans leur fonctionnement.

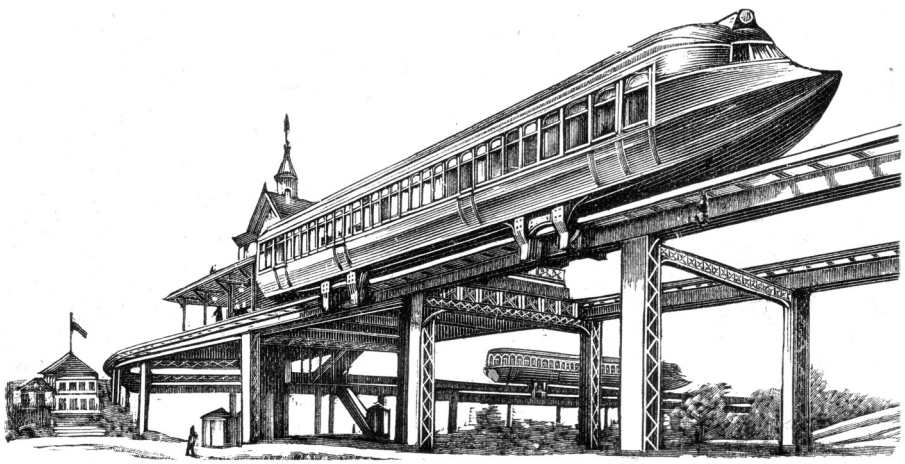


Fig. 1 – Le Monorail, qui relie les grandes villes du monde est une merveille alliant technologie et magie.

L'origine des merveilles se trouve dans la collaboration de plus en plus étroite entre la Société des Sciences et le Mystérium. Si certaines sont le fruit d'initiatives internes aux deux sociétés, la plupart sont issues des desiderata de chefs

d'État soucieux de laisser une marque dans l'histoire. Ces derniers ont fait appel à ces deux sociétés afin de créer des réalisations impérissables marquant les esprits. Enfin, il est parfois advenu que des entreprises privées aient commandé et financé ces projets colossaux.

Depuis le Grand Malheur, les merveilles dont le fonctionnement se basait sur l'Oxélie émettent de la Corruption. Selon leur importance, elles peuvent être très dangereuses ; de fait, nombreuses sont celles qui ont été démontées afin de stopper la propagation de la Corruption. Par méconnaissance ou vilénie, dans cette lutte contre la Corruption, des merveilles inertes, pourtant sans danger, ont également été dégradées ou détruites.

§ 3. LE GRAND MALHEUR

Le Grand Malheur est survenu au début de l'année 728 au Delgènor. La nature exacte des faits reste mystérieuse, bien que les enquêtes aient apporté des pistes. Des recherches, menées dans un laboratoire secret et portant sur la nature même de la magie et de la technologie, en seraient la cause. Si aucun responsable n'a pu être véritablement identifié, le principal suspect est Rodolphe Kon, un riche delgènorien ayant de forts liens aussi bien avec la Société des Sciences qu'avec le Mystérium. Celui-ci a inexplicablement disparu depuis.

Les expériences menées à cette époque restent obscures : le peu de documents relatifs qui ont pu être retrouvés ne permet que de laisser planer de vagues suppositions. Il est impossible de savoir si ce qui s'est produit est un accident ou, au contraire, un acte délibéré.

§ 4. LA CORRUPTION

Lorsqu'une personne use conjointement de technologie et de magie, elle va progressivement devenir corrompue. Dans une moindre mesure, une personne experte en magie ou en technologie est aussi victime de la Corruption lorsqu'il est simplement en présence du savoir opposé - technologie ou magie. Dans ces dernières conditions, la Corruption engendrée reste alors négligeable.

Une personne corrompue devient de plus en plus égocentrique, agressive et encline à faire le mal pour son propre intérêt. Elle peut devenir démente et même subir des mutations physiques. Plus elle est atteinte par la Corruption, plus ces déformations seront accentuées ; la personne ressemble alors de plus en plus à une bête tant sur le plan mental que physique. Une légère Corruption peut disparaître avec le temps. Cependant, à partir d'un certain stade, il devient alors impossible de s'en débarrasser et la personne se retrouve ainsi entraînée dans un cercle vicieux.

Rares sont les spécialistes de l'Oxélie encore en vie, du moins parmi ceux ayant continué à pratiquer. La plupart d'entre eux ont soit succombé à la Corruption, soit cessé l'une ou l'autre des deux pratiques. Seule l'étude théorique du mélange magie-technologie reste possible sans risque.

CHAPITRE II

LA TECHNOLOGIE

§ 1. INTRODUCTION

La technologie regroupe l'ensemble des sciences et des techniques qui visent à canaliser les lois de la nature par des dispositifs physiques tels que la mécanique, l'électromagnétisme, le génie chimique ou la bio-ingénierie.

La technologie existe depuis la nuit des temps. Elle est apparue lorsque l'homme a commencé à concevoir des dispositifs permettant de créer des objets, de réduire les efforts ou de simplifier le quotidien. Si, dans un premier temps, la technologie était avant tout centrée sur des interactions mécaniques, elle a pris son essor au cours des derniers siècles avec la découverte des forces électriques et magnétiques ainsi qu'avec les études menées dans le domaine de la chimie. Bien que sa pratique soit ancienne, son évolution a été plus tardive que celle de la magie. Même si les deux domaines sont voisins et souvent étroitement liés, il ne faut pas confondre les sciences naturelles qui visent à étudier des domaines tels que la physique et le vivant, et la technologie qui ambitionne de créer et de développer des objets et techniques à l'aide des lois de la nature.

On distingue deux domaines liés à la technologie : la recherche fondamentale qui concerne la découverte et l'explication des phénomènes naturels et la recherche appliquée qui ambitionne la concrétisation des éléments issus de la recherche fondamentale.

§ 2. PRINCIPES ET ASPECTS

La technologie d'*Oxélie* connaît un nombre varié de formes et peut être beaucoup plus avancée que la technologie classique de notre XIX^e^ siècle : automates, machines logiques, télécommunications. Si ces technologies sont plus audacieuses que ce que nous connaissons, leur aspect et leur taille restent ceux de la fantasy steampunk : mécanismes surdimensionnés, enchevêtrement de rouages, vapeur, arcs électriques, etc. La plupart des objets conçus selon des procédés industriels font preuve d'une esthétique soignée incorporant un certain nombre d'éléments tirés de l'Art nouveau.

§ 3. ÉTAT DE LA TECHNOLOGIE

MOYENS DE TRANSPORT – Des réseaux de chemins de fer sont établis dans les pays civilisés bien que le développement du réseau international ait été grandement freiné par la guerre. Hormis au Jurian, où certaines lignes sont électrifiées, la majorité des trains fonctionnent à la vapeur. Certaines grandes villes sont dotées d'un réseau de chemin de fer souterrain.

Relativement nouvelle, l'automobile est un moyen de locomotion réservé aux personnes riches ou aux adeptes de la mécanique et de la technologie. Si, dans certains pays, comme le

Ganal, croiser une automobile n'est pas rare, il s'agit encore d'un moyen de transport marginal, voire inconnu dans le reste du monde.

Le réseau de transport aérien par dirigeable est, avec le Monorail et la téléportation, le moyen le plus sûr et le plus rapide de se déplacer entre les grandes nations. Toutefois son prix le réserve à une certaine élite. Les avions existent dans les milieux technologiques mais n'ont pas encore été développés suffisamment pour une utilisation commerciale à grande échelle.

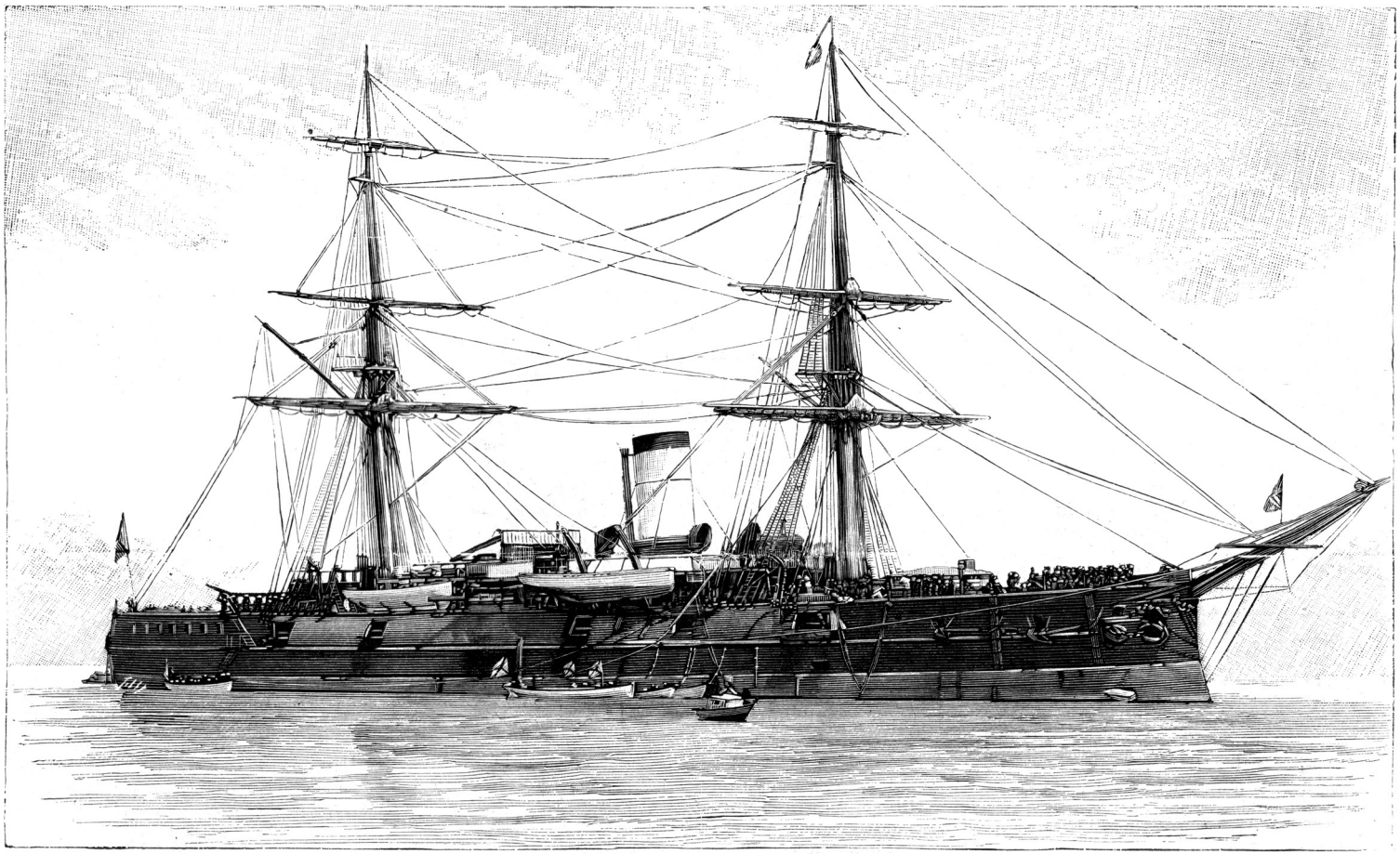
Dans les transports maritimes, les voiles sont le moyen de propulsion le plus courant. Petit à petit, elles sont remplacées par la vapeur. À Port-Glanoir, les Ganalings travaillent actuellement à la construction d'un bateau à hélices aux dimensions gigantesques - plus de 200 mètres de long.

SOURCES D'ÉNERGIE – Dans le quotidien des gens de la campagne et des pays non civilisés, le bois, la tourbe et la force éolienne sont des sources d'énergie coutumières; le charbon, le gaz naturel et l'électricité les remplacent dans les régions modernisées et urbanisées.

Dans les pays civilisés, environ 20 % de la population, essentiellement d'origine citadine, est raccordée à l'électricité. Le gaz naturel est utilisé comme source de lumière pour l'éclairage urbain ou dans certaines habitations. La houille est le principal moyen de se chauffer.

L'exploitation du pétrole en est à ses balbutiements. Certaines régions situées autour de la mer de Maragée ou dans le désert d'Oual'akim tirent cependant déjà un certain profit de cette nouvelle ressource.

L'industrie utilise avant tout la houille comme source d'énergie, sauf au Jurian où l'électricité domine.



Croiseur à vapeur de la marine militaire ganalingaise.

MACHINES PROGRAMMABLES – Les techniques liées à la mécanique sont particulièrement avancées. Il existe, dans les pays partisans de la technologie, toute une série d'automates visant à faciliter le quotidien. Les plus complexes peuvent même se déplacer de manière autonome ; des rumeurs font même état de quelques rares artisans qui auraient conçu des automates humanoïdes. Le principal désavantage des automates est leur faible autonomie ainsi que la complexité de leur entretien.

Des appareils tels que machines à écrire ou calculateurs mécaniques sont fréquents. De grandes compagnies, dont le Crédit du Jurian, utilisent parfois des systèmes électromécaniques centralisés qui les aident dans le quotidien de l'entreprise en simplifiant, par exemple, la gestion des données clients.

COMMUNICATIONS – Dans un certain nombre de pays, des réseaux télégraphiques relient les grandes villes entre elles. Les premiers systèmes de télégraphie sans fil commencent même à être développés. Le téléphone existe dans quelques grands centres urbains mais son usage est encore peu répandu. Au cours des dernières décennies, un réseau de câbles sous-marins a été mis en place pour relier les continents.

CHAPITRE III

LA MAGIE

§ 1. INTRODUCTION

Dans *Oxélie*, la magie, utilisée depuis la nuit des temps par tous les peuples, est universellement présente en quantité illimitée. Cette force se trouve partout à travers le monde. Les mages la canalisent puis la façonnent pour créer leurs sorts. N'importe qui peut apprendre à la pratiquer, bien que certaines personnes aient des prédispositions. Avec le temps, son usage s'est complexifié. Elle a rapidement été liée à la technologie pour élaborer des ouvrages de plus grande ampleur et aplanir les désavantages des deux disciplines. Au cours de ces derniers siècles, son étude a fait de très grands progrès grâce à l'application de méthodes de recherche rationnelle et scientifique.

Conceptuellement à l'opposé de la technologie, la magie modifie la nature et ses lois. L'art de pratiquer la magie consiste à puiser dans cette source d'énergie latente et à la façonner selon sa volonté pour créer des choses ou modifier son environnement. On peut aussi manipuler des objets pour leur donner un comportement spécial. Plus la quantité de magie entrant

en jeu est importante, plus elle fatigue le mage et plus l'objet qu'elle traverse se dégradera rapidement.

Lorsqu'il lance un sortilège, un mage prend de l'énergie dans la source pour créer son sort. Pour ce faire, il procède à une incantation verbale et gestuelle qui lui permet de façonner cette source à sa convenance. Au fil du temps des chercheurs en magie ont développé des dictionnaires de sorts qui décrivent comment obtenir telle ou telle chose au moyen d'une incantation.

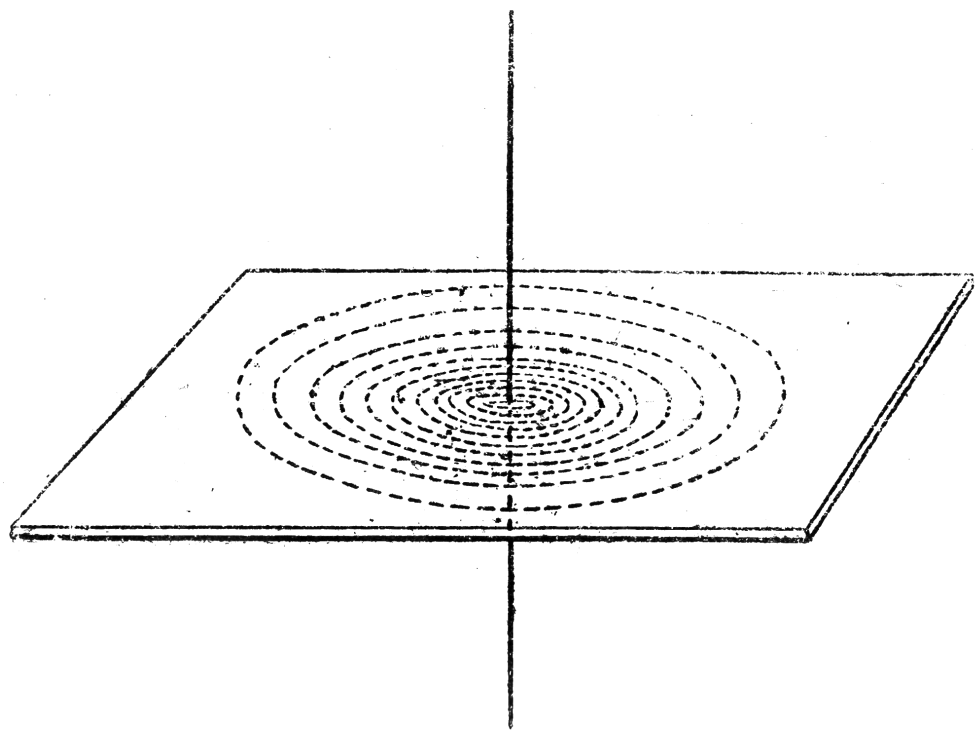


Fig. 2 – L'énergie magique pulse de manière uniforme à travers tout l'univers.

La pratique de la magie et la canalisation de la source requièrent beaucoup d'énergie et fatiguent le lanceur de sort. Afin de faciliter l'opération, il peut créer un focaliseur : un objet personnel qui réduit la fatigue engendrée.

La magie est une parfaite alternative à la technologie. La plupart des pays utilisent aussi bien des éléments de technologie – par exemple, des serrures mécaniques – que de magie – comme des cuisinières chauffant par magie. D'autres, totalement opposés la technologie, n'utilisent que des systèmes magiques.

§ 2. ÉCOLES DE MAGIE

DRUIDISME – Le druidisme est la plus ancienne manière de pratiquer la magie. Technique proche de la nature, elle se base sur l'interaction avec les quatre éléments primaires pour accéder aux énergies magiques et lancer des sorts. C'est une pratique orale qui se transmet au sein de cercles druidiques relativement fermés. Les sorts druidiques sont lancés en deux phases : en un premier temps, le druide broie et mélange dans sa main des ingrédients se trouvant facilement dans la nature. Pour finaliser le lancer du sort, il prononce une incantation en jetant les ingrédients devant lui.

CHAMANISME – Le chamanisme, autre forme très ancienne de magie, est une variante du druidisme. Elle aussi fortement liée à la nature, elle est cependant moins respectueuse de celle-ci. Alors que le druidisme va œuvrer avec la nature, le chamanisme va se servir d'elle pour lancer des sortilèges, parfois de manière violente comme c'est le cas, entre autres, lors de sacrifices d'animaux. Lancer des sortilèges se fait surtout par des rituels et des danses.

Les chamanes ont développé l'art de créer des runes qu'ils peuvent appliquer sur des objets pour leur conférer un pouvoir durable. Ils gravent ces runes le plus souvent sur des pierres qu'ils peuvent aisément transporter ou vendre.

MAGIE COLLÉGIALE – La magie collégiale est la forme de magie la plus impressionnante et la plus pratiquée, particulièrement dans les civilisations industrialisées au sein desquelles il existe un grand nombre d'écoles l'enseignant. Elle est le résultat de l'application de méthodes scientifiques à l'étude de la magie chamanique et druidique. Elle s'utilise de manière plus raffinée que ces dernières. Sa pratique se base sur une gestuelle, de courtes paroles et l'utilisation, en faible quantité, de poudres de composants basiques (sel, souffre, fer, etc.).

OCCULTISME – L'occultisme est la plus avancée des écoles de magie, s'apprenant généralement en complément d'une autre, lorsque le mage a acquis une certaine expérience. Tout comme la magie collégiale, elle vise à s'affranchir des contraintes matérielles des pratiques originales. S'utilisant alors quasiment sans élément extérieur, cela rend ses utilisateurs redoutables. La plupart des sortilèges sont ainsi conçus pour fonctionner sur un simple mot de pouvoir accompagné d'un geste.

§ 3. FOCALISEUR

Le focaliseur est un objet utilisé par les mages pour réduire la fatigue engendrée lorsqu'ils lancent des sorts. Cet objet est strictement personnel. Sa nature dépend du type de magie pratiquée, du rang social du mage et de ses origines. Il peut s'obtenir lors d'une quête initiatique ou à la fin d'études de magie et avoir la forme d'un objet courant, d'un bijou, d'un habit, etc.

Un chamane pourrait ainsi avoir un collier en dents de serpent qu'il se serait procuré lors d'une retraite méditative dans la forêt, alors qu'un mage elgarodien aurait une bague ornée d'une pierre précieuse offerte par son mentor.

Bien qu'un mage puisse utiliser la magie sans focaliseur, il serait alors vite épuisé et obligé de prendre du repos ; c'est pourquoi il ne se sépare jamais de son focaliseur et fera tout son possible pour qu'on ne le lui confisque pas.

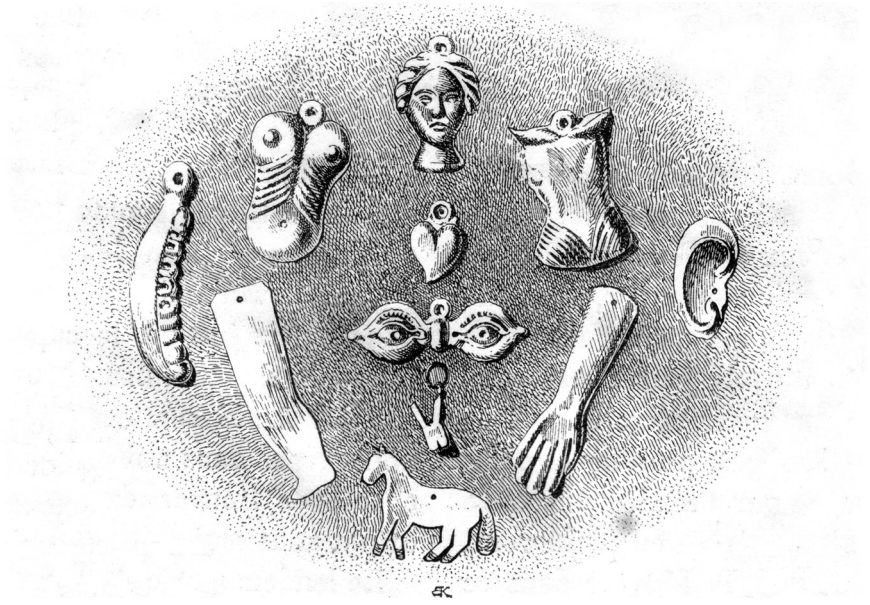


Fig. 3 – Différents focaliseurs utilisés par les chamans tounoungais.

SECONDE PARTIE

LES DIFFÉRENTS PEUPLES VIVANTS À TRAVERS LE MONDE

Le monde se divise en huit civilisations dont la culture diffère grandement ; elles sont distinguées et classées en deux catégories : les civilisations industrialisées, dont le niveau de vie élevé repose sur un usage avancé de la magie ou de la technologie ; les autres, dont le style et les conditions de vie sont plus rudimentaires, plus proches de la nature et moins dépendantes des dernières évolutions technologiques et magiques.

À l'époque du jeu, la majorité des peuples « développés » conduisent des actions de colonisation vers les contrées occupées par les peuplades moins avancées, donnant parfois lieu à des tensions ou des guerres pour le partage des ressources et des territoires. Les connaissances réciproques des peuplades civilisées et sauvages sont encore largement lacunaires.

Actuellement, les elgarodiens – malgré les revers essuyés par le pays au cours du dernier siècle – dominent le monde au niveau culturel, linguistique et monétaire, universalisant ainsi leur style de vie.

§ 1- AHRADJBLA

Les Ahradjblas sont un peuple d'hommes du désert habitant le nord et le centre d'Ergèlara. Nomades à l'origine, une partie d'entre eux s'est sédentarisée et a fondé des nations. Les partisans de ces deux modes de vie sont souvent en conflit.

La vie des nomades est dictée par la survie de leurs tribus, perpétuellement en marche, ne s'arrêtant parfois que quelques semaines autour d'une oasis pour se ressourcer. Cette frange nomade méprise la vie sédentaire mais n'est pas hostile, accueillant volontiers les voyageurs pour un temps.

Les sédentaires, bons guerriers, sont très portés sur l'étude des sciences. Ils sont de nature avenante et très ouverte à l'accueil des étrangers, pour autant que ceux-ci aient une bourse bien remplie. Une grande partie de la population pratique une activité marchande.

Les Ahradjblas maîtrisent aussi bien la technologie que la magie. Pour les nomades, le Grand Malheur n'est pas dû à l'alliance malvenue de la magie et de la technologie, mais à la sédentarisation de la civilisation. À cause de cette croyance, les cas d'individus corrompus sont fréquents mais le style de vie nomade et l'environnement hostile ne leur laissent guère de chance.

La technologie est beaucoup plus présente chez les sédentaires. Les habitants y ont recours quotidiennement. La magie fait aussi partie de la vie du désert : il n'est pas rare de voir passer des tapis volants tout comme il existe des castes de mages gravitant autour des sultans et des marchands influents.

§ 2. DELGÈNORIEN

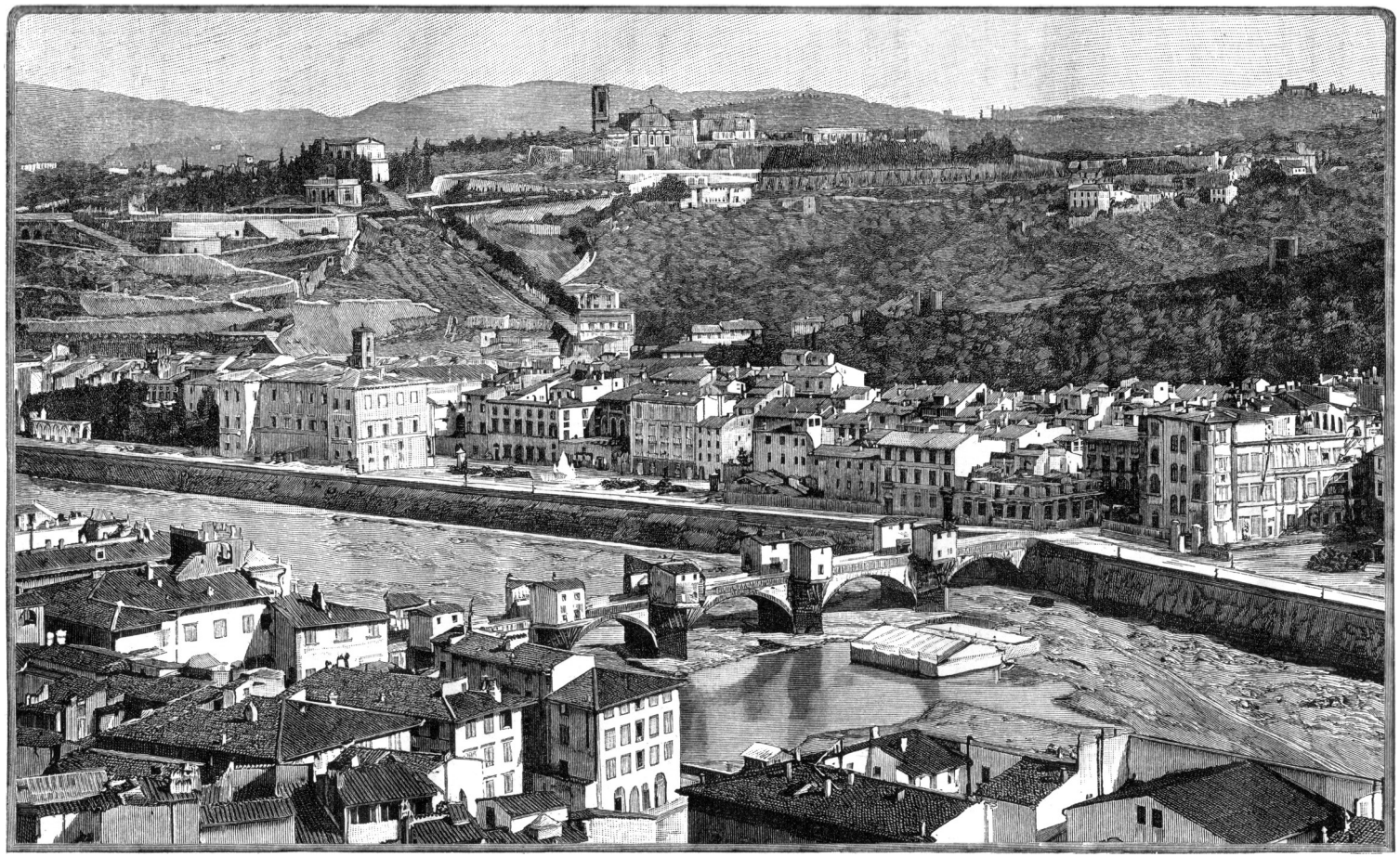
Les Delgènoriens sont établis dans l'est de Kaligarande. Jadis peuple puissant, riche et très développé, tant en magie qu'en technologie, il était grand rival de l'Elgarodie qu'il avait même surpassé en influence au début du VIII^e^ siècle. Les Delgènoriens ont cependant beaucoup souffert des effets du Grand Malheur : c'est sur leur territoire que se trouve l'épicentre de la catastrophe. Les années de guerre qui ont suivi n'ont pas permis d'améliorer les choses. Depuis, les Delgènoriens sont devenus plus méfiants à l'égard des autres pays. Cette tendance est moins prononcée pour les habitants du Sud et de l'Est, moins durement touchés par le Grand Malheur et la guerre afférente.

Quoique la magie et la technologie soient toujours pratiquées, à un plus faible niveau qu'avant le Grand Malheur, la recherche dans ces domaines est particulièrement mal vue par la population. Il a même été fait état de lynchage public ou de chasse aux sorcières contre les chercheurs de ces deux spécialités.

§ 3. ELGARODIEN

Implantés dans la partie ouest de Kaligarande, les Elgarodiens sont l'un des principaux peuples du monde d'*Oxélie*, et sans doute celui dont la culture a eu le plus d'influence sur les autres.

La force de cette civilisation et l'impact de sa culture proviennent de l'unité que ce peuple avait lorsque les régions sous son emprise étaient réunies sous une seule et même bannière : celle de l'Elgarodie. Leur contrôle s'est donc étendu aux autres



Vue de Gemara, l'ancienne capitale du Delgenor, avant le Grand Malheur.

continents grâce à la colonisation. Malgré la perte de cette unité ainsi que la survenue du Grand Malheur, sa langue, sa monnaie et son calendrier restent les standards internationaux.

Les Elgarodiens sont ouverts aux autres, curieux, explorateurs, colonisateurs et très favorables aux avancées dans les domaines de la technologie et de la magie. Avant le Grand Malheur, ce peuple était celui qui construisait le plus d'objets mélangeant l'usage des deux ; désormais, son approche est plus mitigée, variant d'un pays à l'autre.

§ 4. KALON

Le peuple kalon a grandi et prospéré dans la vallée de l'Arath. Profondément marqué par une culture guerrière et féodale, il vit autour d'une rivalité entre les partisans de la technologie et ceux de la magie.

La vie chez les Kalonolaks est régie par le bellicisme. Il n'y a pas une semaine sans bataille et tous les habitants sont formés au combat. La société entière vit et travaille pour participer à l'effort de guerre, que ce soit pour confectionner des armes, ravitailler les troupes ou inventer de nouveaux sortilèges et de nouvelles technologies.

Les habitants ont une mentalité guerrière et vantarde. Ils tiennent en très haute estime leurs compétences martiales et n'hésitent pas à s'affirmer comme les meilleurs combattants de tout Énéfara. Ils sont très méfiants à l'égard des étrangers qu'ils considèrent la plupart du temps comme des suspects ou des espions potentiels.

À Kalonolak, la magie ou la technologie sont proscrites selon le côté du fleuve. Même un innocent voyageur pourrait

être emprisonné et mis à la question s'il était suspecté d'user de braver l'interdit. Les habitants qui sont soupçonnés d'utiliser l'une des deux techniques sont exécutés après un procès généralement très sommaire.

§ 5. RYK

Les Ryks sont un peuple de mages vivant dans le nord de Kaligarande et sur Martal. Éloignés des autres pays, ils occupent des terres aux conditions extrêmes. Dans cet environnement hostile, ils sont passés maîtres dans la pratique de la magie. C'est l'un des rares peuples développés qui n'utilise absolument aucune technologie, bien qu'il n'y soit pas foncièrement opposé. De nombreux mages, d'autres pays, viennent dans leur contrée pour étudier et parfaire leurs connaissances.

La vie des Ryks est centrée autour de la magie. Malgré les très rudes conditions de vie, ils parviennent à cultiver céréales et légumes ainsi qu'à pratiquer l'élevage grâce à leurs connaissances magiques. On trouve parmi eux de nombreux chasseurs qui parcourent la banquise pour chasser les animaux qui y vivent. Complètement épargnés par le Grand Malheur, ils n'ont guère changé de mode de vie depuis si ce n'est, peut-être, une plus grande méfiance envers les autres nations et une vigilance accrue aux abords des frontières du pays.

Ce sont des gens curieux et avides de connaissances. Tous les enfants vont à l'école où on leur apprend les bases de la magie. Ils sont chaleureux à l'égard des étrangers qui sont rares dans ces contrées.

La technologie n'est pas interdite car méconnue des Ryks. Ainsi, un voyageur pourra garder un fusil ostensiblement à sa

ceinture sans être inquiété tant qu'il ne s'en sert pas, mais se voir interdire l'usage d'un gramophone, car trop bruyant.

§ 6. TAUNCHO

Le peuple Tauncho domine toute la jungle de Túla, s'étendant des deux côtés du golfe du même nom. Il n'occupe pas physiquement toute la jungle mais en partage une partie avec différentes peuplades locales désormais assimilées ainsi qu'avec les émigrés Kalon. Considérée par les autres peuples comme celle d'abominables sauvages, leur société est particulièrement complexe, sa logique et ses principes fondateurs différant passablement des sociétés elgarodiennes et assimilées.

Il s'agit d'un peuple guerrier organisé en castes, ayant chacune un rôle précis. Les prouesses militaires permettent une élévation sociale, ce qui incite aux combats et à la guerre. Il existe plusieurs « nations » taunchos vivant dans les deux parties de la jungle ; leurs coutumes varient de l'une à l'autre.

Les Taunchos doivent aussi leur terrible réputation à leurs armées composées pour l'essentiel d'unités d'infanterie légère capables d'opérer pendant plusieurs semaines en pleine jungle de façon autonome, discrète et extrêmement efficace malgré leurs armes rudimentaires. En effet, ce peuple ne connaît pas le travail du métal et se contente d'utiliser le bois et la pierre. Leur pratique de la magie et de la technologie n'atteint pas un stade suffisant pour avoir eu une quelconque implication néfaste lors du Grand Malheur. Aussi, cette période de trouble les a-t-elle peu affectés.

Une partie des Taunchos forme la nation kershenkkloa, fondée par des tribus taunchos et des colons ahradjblas. Si sa

culture reste largement empruntée aux Taunchos, le mode de vie est celui d'une nation industrialisée. Vivant dans la jungle ogardiane, elle a acquis une maîtrise particulièrement pointue de la technologie.

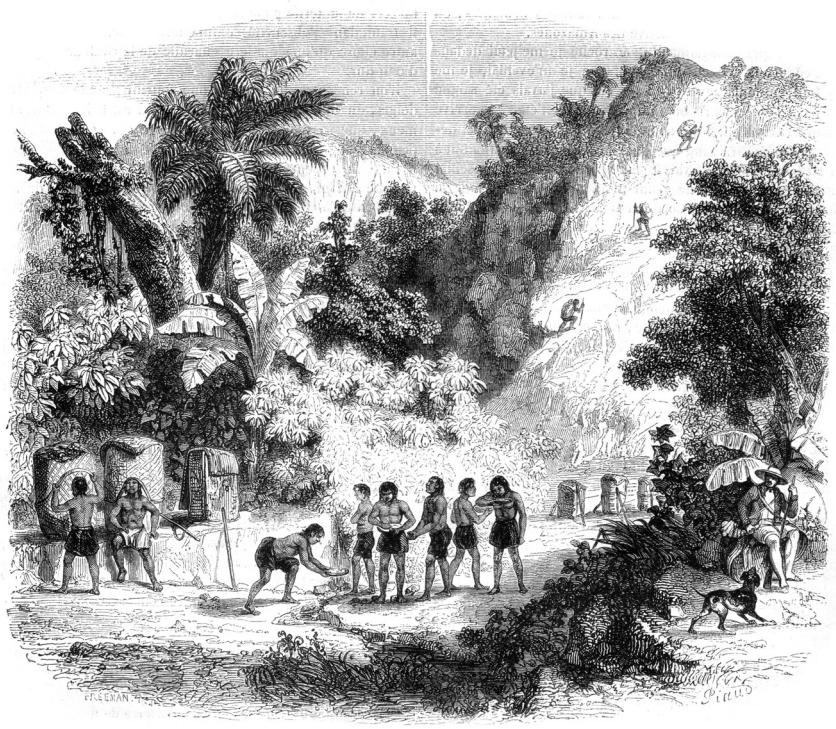


Fig. 4 – Marchands Taunchos prenant du repos.

§ 7. TOUNOUNGOS

Avant l'arrivée des Ganalings, l'Oues'antar était habité exclusivement par les Tounoungos. Chassés et réduits en esclavage, ces grands hommes basanés et forts, vivant dans la savane en petites communautés, ont perdu le contrôle de la partie nord du continent et doivent lutter en permanence contre les Ganalings qui revendiquent ces terres.

Les Tounoungos mènent une vie simple faite de chasse, de culture et d'artisanat. Ils habitent en petites tribus dans des villages de huttes faites de terre et de bois. La population de ces communautés varie de quelques dizaines d'individus à quelques centaines. Ils installent leurs cités à l'orée des petites forêts, au bord des cours d'eau ou dans les falaises des gorges qui traversent la savane. Ils cultivent des épices très prisées sur le continent.

Depuis qu'ils sont la cible des esclavagistes Ganalings, les Tounoungos sont devenus méfiants envers les hommes blancs, surtout au nord, où ils sont proches de leurs ennemis et où les escarmouches font partie de la vie quotidienne. Les régions côtières sont plus accueillantes et comptent de nombreuses villes dans lesquelles les marchands du continent viennent commercer.

Ce peuple n'utilise ni la magie ni la technologie, du moins à haut niveau. Les habitants pratiquent la technologie de manière très basique et certains font de la magie dans leur quotidien mais il ne s'agit, là aussi, que de rudiments. Dans chaque village, on trouve un Sorcier-Monde chargé du bien des habitants qui accomplit la guérison ainsi qu'un Sorcier-Démon qui protège le village et part au combat lorsqu'il y a lieu de défendre les terres.

§ 8. WEELUA

Les Weeluas sont un peuple de cavaliers nomades. Ils occupent l'immense région de collines et de plaines au nord de Kaligarande entre les monts Ketildar et le Delgènor. Leur maîtrise unique des arts équestres et guerriers en fait des

combattants redoutés de tous. Au nord-est, ils vivent sous forme de tribus autonomes tandis qu'au sud, leur peuple s'est sédentarisé et mêlé aux cultures voisines.

Les tribus nomades se déplacent au rythme des saisons pour suivre le gibier et le chasser. Leurs villages sont constitués exclusivement de tentes faciles à transporter. Ils sont passés maîtres dans l'art du combat à cheval. Leur mode de vie implique qu'ils ne construisent et ne cultivent rien, bien qu'ils soient connus pour brasser une bière très forte, largement exportée à l'étranger. Leur absence de production les oblige à se fournir auprès de communautés sédentaires. Parfois par le marchandage, souvent par le pillage.

Dans les pays weelua, la culture nomade est très diluée. L'amour du combat subsiste fortement dans la société et se reflète à différents niveaux, engendrant de fréquents conflits mineurs entre ces pays et leurs voisins.

La magie est une discipline ancrée dans la culture weelua. Les tribus nomades pratiquent une forme de magie tribale et rudimentaire permettant d'améliorer leur quotidien. Le Grand Malheur, de même que les rumeurs de catastrophes liées à la magie et la technologie, les a à peine atteints. Ils ont été mieux lotis que les pays organisés en nations.

TROISIÈME PARTIE

DESCRIPTION DE LA GÉOGRAPHIE DES RÉGIONS ET DES PAYS

Le monde d'*Oxélie* prend place sur la planète Énéfara. D'une taille plus petite que celle de la Terre – environ 20'000 km à l'équateur –, elle est composée de cinq continents.

Antal est un petit continent au nord-est de Kaligarande. Au vu de sa latitude, le climat est rude. La partie sud connaît des étés agréables mais le Nord reste couvert de glace en permanence. La densité de population est faible, les principaux havres de civilisation sont concentrés autour des villes côtières au sud.

Ergèlara, le deuxième plus grand continent, se trouve dans l'hémisphère sud et possède un climat chaud et sec. La majeure partie des terres est occupée par le désert d'Oual'akim. Au sud se dressent de grandes forêts tropicales qui abritent plusieurs peuples sauvages. Dans les parties nord et centrale, berceaux de la civilisation ahradjbla, se trouvent plusieurs pays d'importance majeure dont l'Erèglerg et le Magierg.

Kaligarande, situé dans l'hémisphère nord entre Antal et Martal, berceau des principales civilisations, est le continent le moins sauvage de tous. On y trouve les nations les plus

influentes. Il est traversé par les chaînes montagneuses des Korianites et des Delgades. Le climat est assez varié, allant du chaud et sec aux abords de la mer Flamboyante à polaire à l'extrême nord en passant par désertique vers la mer Maragée.

Martal est le continent le plus froid. Il est pourtant plus peuplé qu'Antal ; à l'exception des colonies Ganalings du Sud, les habitants sont des Ryks.

Oues'antar est la terre natale des Tounoungos bien que la partie nord soit sous domination Ganaling. À l'ouest, du nord au sud, se dresse un important massif volcanique : les monts Antars. Les parties est et centrale du continent sont partagées entre savane, forêt et désert. Le climat y est plutôt chaud, sauf à l'ouest des monts Antars où des courants océaniques lui confèrent un côté plus tempéré. Ce continent est très sauvage, une grande partie restant méconnue.

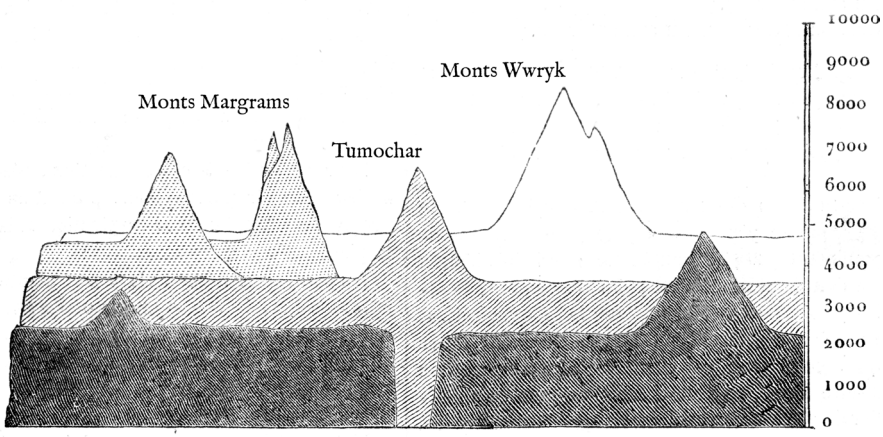


Fig 5. - Hauteurs des principales chaînes de montagnes présentes sur Kaligarande.


MARTAL
ANWYM TYRON
Port-Martal
Ro Jaw
OCÉAN TELGARDIEN
Baie d'Hustar
KALIGA
SEVASTIE
ELGARODIE
TELNEKKIE
ESTOMINE
Dirda
Canat Pris
Port Neva
Tillia
Kepsea
Sigvevik
ANWYMDUK
LYRI
Aeldd
Malkin
Kalong
Jurian
Kalonq
Comorine
Baie des Nonymes
Nonymes
MER FLAMBO
Moda
Port Vo
Tarraki Daranor
NEVELERG
EREGLE
ERGEL
Oued Nourd
KORDISTAN
Ehel Gred
UTUR
TAUNCHORIE
Saraqat
Golfe de Túla
Port-Glanoir
Valie
Canat Tel
GANALOUES'ANTAR
ETHANA
Sankalé
TOUNOUNG
Mougandoré
OUALLABE
Kalouiné
Baie de Moudé
Abouled
BOULAOUNG


Mer Glacée
MER
DES TEMPÊTES
OCÉAN
BOLORIEN
ANWYMRYK
WEEL
KRATIE
NUBEA
ESCARA
ETHUANOR
DELGENOR
RANDE
PUNDORA
INDARIS
SARANOR
BÔYANTE
ERG
MAGIERGA
LARTAN
KERSHENK
BOLORIAS
ANTARCA
SEGARU
Yingzhou
Aeldonia
Genzho
Xiaopin
Xuzhou
Kalongrade
Krisgrade
Dingel
Gemara
Nolem
Ridal
Delga Dahid
Elhgral Daranor
Novagrad
0
1000
2000
3000
4000
Échelle en kilomètres

CHAPITRE PREMIER

LES GRANDES RÉGIONS

§ 1. INTRODUCTION

Énéfara est composée de nombreuses régions différentes. On y trouve des déserts, des chaînes de montagnes, des steppes et des plaines. Les pages suivantes présentent les caractéristiques des grandes régions de la planète.

§ 2. LES MONTS ANTARS

Les monts Antars vont de l'extrême nord à la pointe sud d'Oues'antar. Ils se trouvent à l'ouest du continent et sont divisés en deux bras qui se séparent au niveau de la jungle de Zoulamaco. Les sommets y culminent en moyenne à une altitude de 3000 mètres. Située en territoire du Ganal, la plus haute montagne, le mont des Embruns, culmine à 5670 mètres.

La partie nord des Monts Antars est la plus élevée. Elle est marquée par de grandes vallées boisées avec de nombreuses rivières naissant des glaciers. Le sud est plus aride. Les hautes futaies du nord font place à des forêts plus basses et plus denses aux allures de garrigues.

§ 3. LA PLAINE DE L'OUES

À l'est des Monts Antars, au centre du continent d'Oues'antar, se trouve une grande région de plaine qui s'étend jusqu'à la mer, et que se partagent les Ganalings et les Tounoungais. Par endroit, la plaine est parcourue de vallées serpentant entre des collines et atteignant tout au plus quelques centaines de mètres.

La plaine de l'Oues est relativement aride. On y trouve peu de grandes forêts, hormis dans les zones bordant directement les montagnes ou la mer. Le paysage est composé de prairies et de petites futaies éparses. Au nord, ces prairies herbeuses favorisent de nombreux élevages de moutons. Au sud, elles font place à la brousse et à la savane. La région devient alors beaucoup plus sauvage. Les côtes de la partie sud sont formées de montagnes basses aux falaises ocre.

§ 4. LE DÉSERT D'OUAL'AKIM

La partie nord et le centre du continent d'Ergèlara sont occupés par le désert d'Oual'akim, territoire des Ahradjblas. Zone aride, la densité de population y est très faible, excepté sur les côtes, aux abords des rivières ou des oasis. Malgré son climat rude, la région a connu un récent développement grâce à l'industrie du pétrole.

Le « Rivage d'Émeraude », sa côte nord, doit son nom à la couleur de la mer ; celle-ci prend cette teinte grâce au sable, extrêmement clair, tirant presque sur le blanc. Un massif de dunes s'élève de quelques centaines de mètres entre le désert et la mer.

Au centre du désert, dans le massif montagneux des Rohog Tanar, le lac Calancar est formé par la rivière Osak Ihiv. La proximité de l'eau donne naissance à une grande oasis de quelque 5000 km². La capitale de l'Erèglerg, Elhgral Daranor se trouve sur la rive ouest du lac.

§ 5. LA JUNGLE OGARDIANE

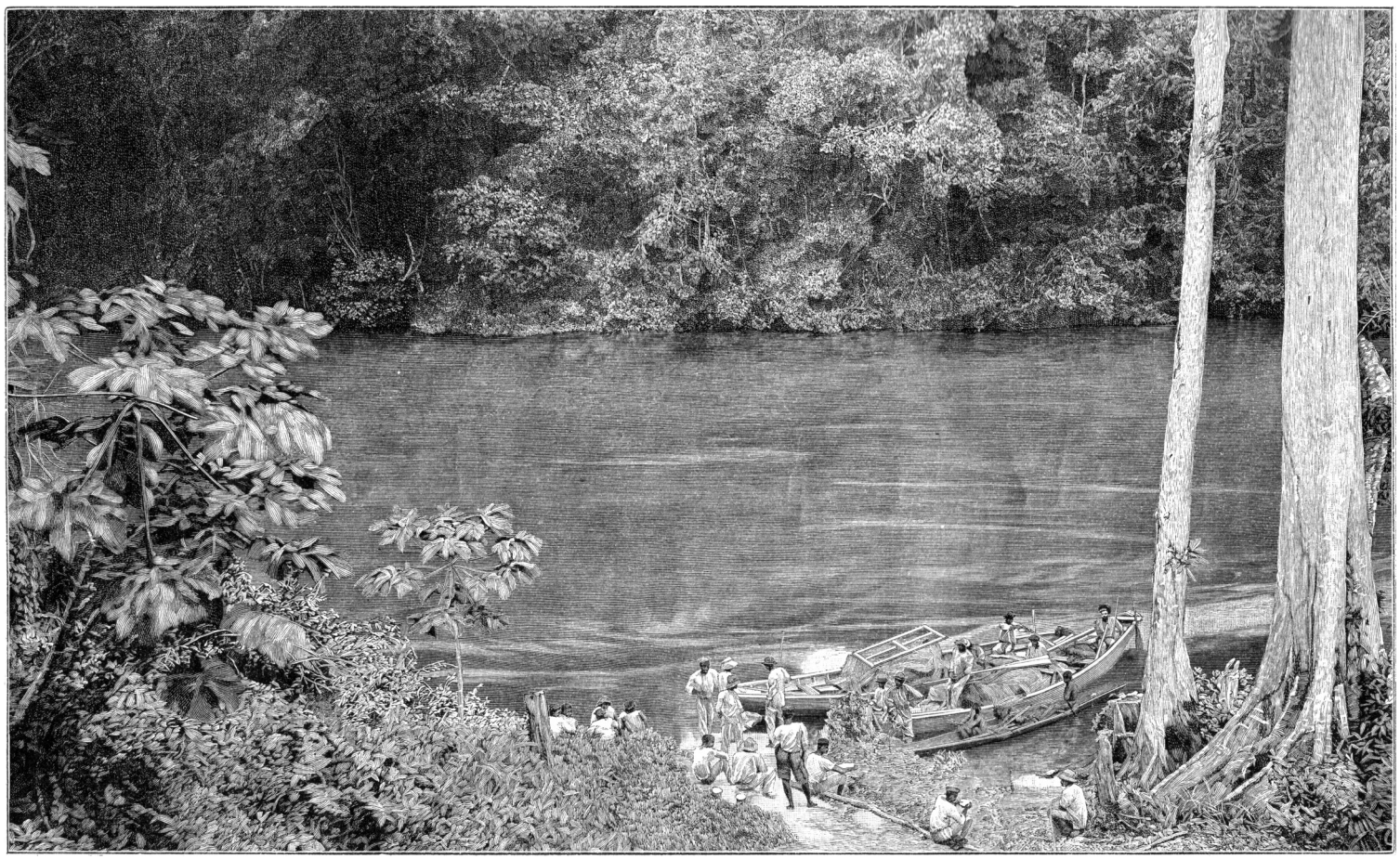
La jungle ogardiane occupe la pointe sud-est d'Ergèlara, au sud de la ceinture verdoyante. La jungle est composée d'immenses arbres dont la canopée atteint cent mètres de haut. Au sol, la végétation est tropicale et il est extrêmement difficile de s'y mouvoir. On y trouve de nombreuses tribus de culture tauncho mais la puissance de l'Empire ne franchit pas vraiment le golfe de Túla et ce sont avant tout les Kershenkklos qui dominent ces terres.

§ 6. LA JUNGLE DE TÚLA

La jungle de Túla se trouve sur la pointe sud-ouest d'Ergèlara. Relativement similaire à la jungle ogardiane, elle est le territoire de l'empire tauncho ce qui fait que cette zone reste très peu connue des peuples civilisés.

§ 7. LE BASSIN DE LA MER FLAMBOYANTE

La mer Flamboyante est une mer intérieure située entre les continents de Kaligarande et d'Ergèlara. Elle forme un bassin d'environ 3500 kilomètres de long sur 2000 de large. Le climat de la côte nord-est parmi les plus agréables de Kaligarande



Traversée du fleuve Émeraude dans la jungle Ogardiane.

avec des étés chauds où les températures atteignent environ 30°et des hivers frais où la température descend rarement en dessous de 10°. La côte sud-est est à la fois plus chaude, entre autres à cause de la proximité du désert d'Oual'akim, mais aussi plus humide, du fait de l'air venu de la mer, ce qui rend ces terres cultivables.

§ 8. LES KORIANITES

La chaîne de montagnes des Korianites délimite la partie ouest de Kaligarande. Elle s'étend de l'extrême nord du continent à la plaine de l'Elgar où elle se sépare en deux bras qui partent jusqu'à l'ouest de la Telnekkie et en direction de la mer au sud-est de Kalonolak et traverse sept pays.

Au nord, en Anwym Ryk, les montagnes sont enneigées toute l'année et on y trouve de nombreux glaciers ; certains sommets atteignent les 6000 mètres. Au sud, la chaîne en s'abaissant prend le nom de monts Margram. De manière générale, c'est une région très peu peuplée.

§ 9. LE DÉSERT NUBÉEN

Au centre de Kaligarande s'étend le désert Nubéen. Il forme un arc de cercle du nord-ouest au sud-ouest de la mer Maragée. Si les zones bordant la mer offrent des conditions de vie clémentes, les terres à l'intérieur sont soumises à un climat très sec, les précipitations annuelles étant pratiquement nulles. Dans cet hostile milieu désertique, de nombreux gisements de pétrole ont été découverts aux abords desquels des villes ont été construites.

Comme ils sont entourés par la civilisation, peu de natifs du désert vivent encore selon les traditions nomades. La vie y étant rude, nombreuses sont les tribus qui se sont sédentarisées lors de la construction des villes pétrolières. Celles-ci offrent un panorama bigarré de gens du désert et de Delgènoriens.

§ 10. LES STEPPES DE TAÏGÉ

Les steppes de Taïgé sont d'immenses étendues herbeuses situées au nord du désert Nubéen, entre les monts Ketildar et les Delgades. Le sud, proche du désert, est relativement aride. Plus au nord, on trouve quelques forêts basses où le relief est un peu plus vallonné. C'est la terre natale des Weelua.

§ 11. ZONE CORROMPUE

La partie est du Delgènor est désormais connue sous le nom de « zone corrompue ». C'est aux abords de l'ancienne capitale du pays, Gemara, que le Grand Malheur s'est produit. La proximité du cataclysme a transformé les alentours en une zone corrompue où la vie même a été distordue. Sur environ 250 km à la ronde s'étend une terre désolée où vivent les Corrompus, des humains changés au plus profond d'eux-mêmes. Les animaux et les plantes ont aussi été dénaturés. Les villes et les villages sont à l'abandon. L'armée delgènorienne, logée des Pyrodômes, tient des postes avancés pour patrouiller dans la zone et veiller à empêcher toute expansion de la Corruption.

CHAPITRE II

LA MÉTÉOROLOGIE

§ 1. INTRODUCTION

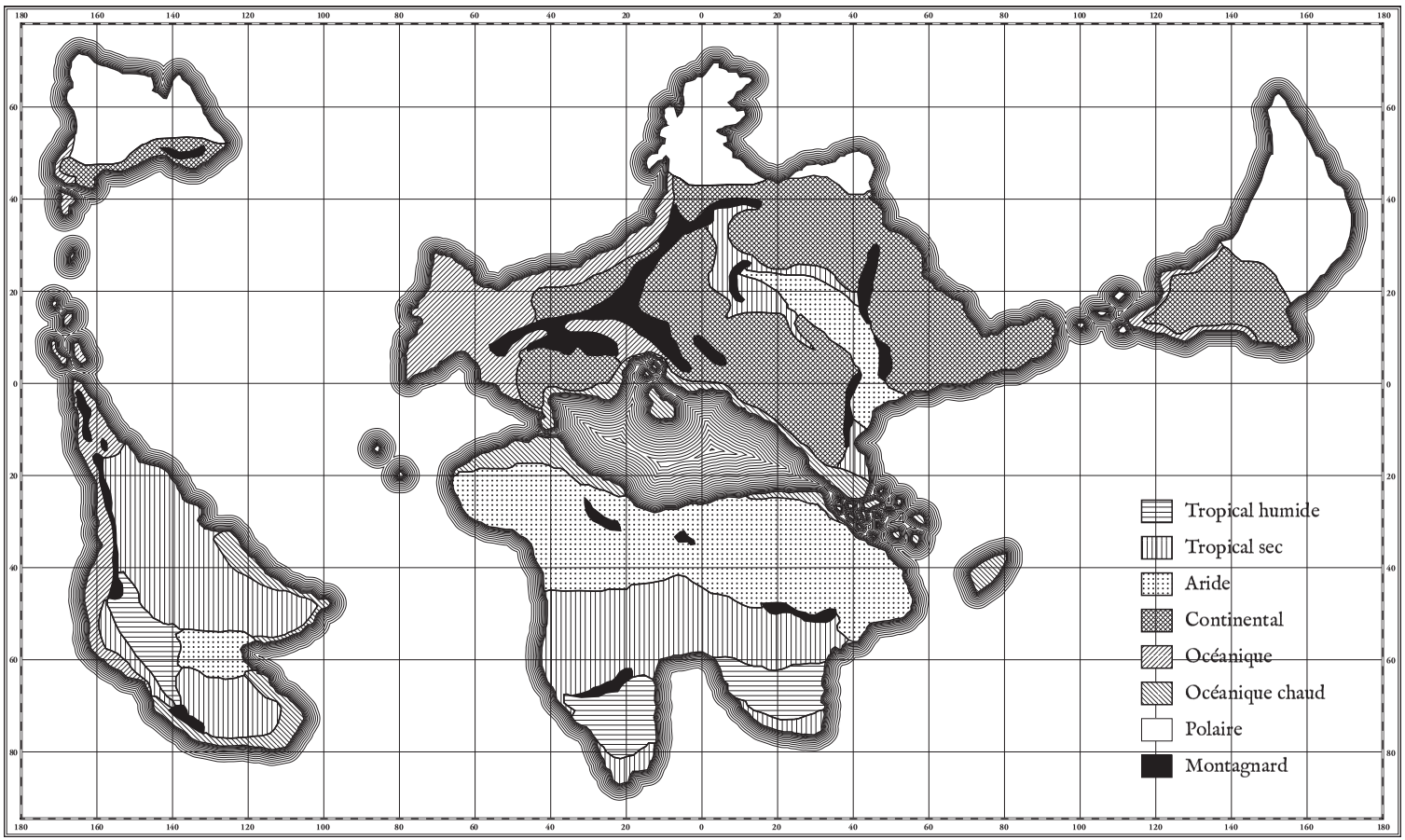
Sur Énéfara, les climats sont répartis en bandes horizontales dont la forme est modulée selon les océans et les terres. De manière générale, les zones proches de l'équateur sont plus chaudes que les régions du nord et du sud.

§ 2. CLIMAT TROPICAL HUMIDE

Les climats tropicaux se caractérisent par des températures moyennes élevées et constantes, entre 25° et 28° et des précipitations régulières. Il y règne un fort taux d'humidité et une moiteur constante peu supportable pour les personnes qui n'y sont pas habituées.

§ 3. CLIMAT TROPICAL SEC

Les climats tropicaux secs sont marqués par des températures moyennes élevées, avec des écarts plus marqués entre les mois d'hiver et les mois d'été que les climats tropicaux



Carte des différents climats présents sur Enérafa.

humides. Deux fois par an, ces régions sont sujettes à des épisodes de mousson, lors desquels la majorité des précipitations annuelles tombent.

§ 4. CLIMAT ARIDE

Les climats arides reçoivent de très faibles précipitations. Les écarts thermiques sont très importants entre le jour et la nuit. Il existe deux types de climats arides : ceux qui caractérisent les grands déserts chauds ou côtiers et ceux qui caractérisent les déserts continentaux en zone tempérée. Les déserts chauds ont une température élevée toute l'année alors que les déserts continentaux en région tempérée se caractérisent par des hivers très secs et souvent très froids.

§ 5. CLIMAT CONTINENTAL

Les climats continentaux connaissent des saisons bien marquées : les hivers sont rigoureux et les étés sont chauds. À cause de l'évaporation, les entre-saisons sont des périodes plus froides et plus humides.

§ 6. CLIMAT OCÉANIQUE

Les climats océaniques se caractérisent par des hivers frais et des étés doux. L'amplitude des températures est faible et les précipitations sont abondantes et régulières. Les vents soufflent toute l'année de manière à créer des journées changeantes où il n'est pas rare que des épisodes pluvieux alternent avec d'autres, ensoleillés, plusieurs fois par jour.

§ 7. CLIMAT OCÉANIQUE CHAUD

Les climats océaniques chauds font la transition entre les climats continentaux et les climats tropicaux ou arides. On les trouve sur le pourtour abrité des océans, mais aussi localement, au sud de la Taunchorie ou d'Oues'Antar. Les climats océaniques chauds se caractérisent par des étés chauds et secs et des hivers doux, pluvieux et venteux. Les précipitations sont, le plus souvent, extrêmement brutales, à caractère orageux et important.

§ 8. CLIMAT POLAIRE

Les régions situées au-delà du cercle polaire jouissent d'un climat aux hivers très froids et aux étés frais. Les seules rares précipitations se font, principalement en été, sous forme d'averses de neige. Les régions polaires qui bénéficient des influences océaniques sont plus arrosées. Sur les îles de l'océan glacial arctique, les précipitations neigeuses peuvent être extrêmement abondantes et les conditions hivernales moins sévères.

§ 9. CLIMAT DE MONTAGNE

Les zones montagneuses sont caractérisées par des hivers neigeux et froids et des températures estivales fraîches dépassant rarement les 15°. Les sommets les plus élevés sont recouverts de neige en permanence.



Anwym Ryk



Anwym Duk



Delgènor



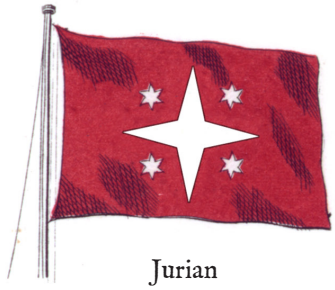
Elgarodie



Erèglerg



Ganal



Jurian



Kalonolak



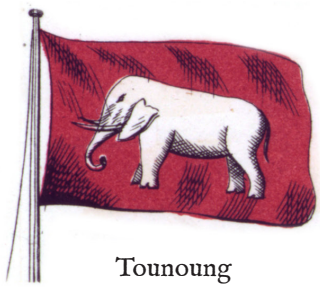
Kershenk



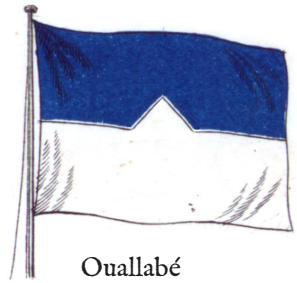
Taunchorie



Telnekkie



Tounoung



Ouallabé



Weel

CHAPITRE III

LES PAYS

§ 1. INTRODUCTION

Il existe sur Kaligarande un petit peu plus d'une trentaine de pays différents rattachés aux principales cultures. Ce chapitre détaille les plus importants d'entre eux en apportant des précisions aussi bien sur l'organisation de la société, son rapport à la magie et à la technologie que sur des notions liées à la géographie, à l'histoire ou à ses traditions.

Certains pays ne sont pas des nations à proprement parler dans la mesure où ils n'ont pas de pouvoir politique central ou ne sont pas reconnus comme tels par la Conférence Générale des Nations. Cependant, au sens culturel, ce sont des aires bien définies qui justifient qu'on les considère en tant que tels. Les frontières de certains pays, comme le Tounoung, sont sujettes à caution, soit à cause des différends territoriaux avec les pays limitrophes soit du fait de l'impossibilité de définir de manière précise une aire culturelle délimitante. Les pays non décrits ici sont généralement très proches en termes de société et d'organisation de leurs voisins, avec lesquels ils partagent une culture commune.

§ 2. ANWYM RYK

Langue : Ryk – Capitale : Sigvevik – Forme d'État : monarchie
Dirigeant : Princesse Des Glaces Hilga Janisdotir – Superficie : 854'290 *km²*
Population : 11'879'000 *– Densité :* 13,9 *hab./km² – Gentilé : Ryk, Ryynk*
Monnaie : Swyykk – Importations : matières premières
Exportations : glace, savoir magique – Alignement : magie – Ravages : faibles.

Situé au nord de Kaligarande, Anwym Ryk est un pays de mages. Peu connu de l'étranger, car difficile d'accès, est la patrie d'origine du peuple et de la culture ryk. Les conditions de vie y sont extrêmement rudes. Du fait de sa localisation à l'extrême nord du continent, le pays vit pratiquement dans un hiver perpétuel. Seules les terres du sud connaissent quelques mois plus cléments l'été.

EXTRAIT DES RÉCITS DE SCOL'BURD – Je cartographiais les immensités glacées du nord du continent. À vrai dire, le paysage là-bas était relativement morne et le froid me mordait le corps malgré les nombreuses protections en fourrure de kalmoth laineux que je portais. Dans la région vivait le peuple des Ryks qui, du fait de sa grande affinité avec la magie, avait beaucoup fait parler de lui avant le Grand Malheur. [...]

Alors que je me dirigeais toujours plus au nord et au froid, il me sembla voir quelques silhouettes au loin : je décidai donc de m'approcher. Il s'agissait de deux Ryks, habitants des glaces. Habillés de fourrures blanches, ils portaient d'immenses sacs à dos et tenaient un grand bâton légèrement lumineux qui semblait fait de glace. Ils parlaient une langue que je ne connaissais pas, mais soudain, s'exprimèrent en elgarodien parfait ; la première chose qu'ils me demandèrent, fut

si je les comprenais. J'appris qu'ils s'appelaient Taryk et Uklo. Ils étaient chasseurs et partaient dans le sud afin de chercher des peaux et des fruits. [...]

Grâce aux explications de Taryk et Uklo, je pus rejoindre une de leur cité. J'en avais beaucoup entendu parler, mais c'était la première fois que je voyais leur architecture : enchanteresse. Tout sur place semblait fait de glace et de neige. Très peu de pierres étaient utilisées. Le style architectural était très particulier : d'immenses arches taillées, des rosaces de glace colorée, des sculptures en forme d'animaux. La température à l'intérieur de leurs cités était étonnement agréable. Dans les bâtiments, il faisait même « chaud » si l'on peut dire... enfin, des températures de fin du renouveau. Je m'aperçus que, dans la ville, personne ne portait d'arme. [...]

Je rejoignis la capitale puis le palais de glace. Je me trouvai devant un immense bâtiment de glace, dont la taille était plus impressionnante que la plupart des édifices que j'avais vus auparavant. Ce qui m'étonna le plus, je crois, était que certaines parties se maintenaient en l'air, loin au-dessus de la construction de base, reliées à cette dernière par ce qui semblait être de longs couloirs-escaliers, une manière prodigieuse d'utiliser la magie. Je décidai de visiter les lieux.

VIE & SOCIÉTÉ – Anwym Ryk est le pays le plus représentatif de la culture ryk. Alors qu'Anwym Duk et Anwym Tyron ont été fondés par les conservateurs lors des guerres de religion, l'Anwym Ryk a gardé ses racines de pays totalement voué à l'étude de la magie. C'est un pays au climat très rude et dont l'accès s'avère difficile, mais ses habitants sont de nature très accueillante et très curieuse à l'égard des rares étrangers qui viennent les visiter.



Paysage des régions de l'extrême nord de l'Anwym Ryk.

Le pays est gouverné par la princesse Hilga Janisdotir qui trône à Sigvevik. Son titre est héréditaire : sa lignée est âgée de plusieurs siècles. Elle est secondée dans le gouvernement du pays par les différentes maisons nobles qui constituent la cour royale et occupent des postes selon leur rang et leur influence. Le pays maintient une armée de volontaires qui garantit l'ordre public et patrouille aux frontières. Les guerriers, rompus à l'art de l'escarmouche et à la discrétion sont armés de bâtons de glace, un objet magique courant permettant d'infliger de violentes engelures au moindre coup. Cette arme possède aussi la capacité de lancer des projectiles de glace.

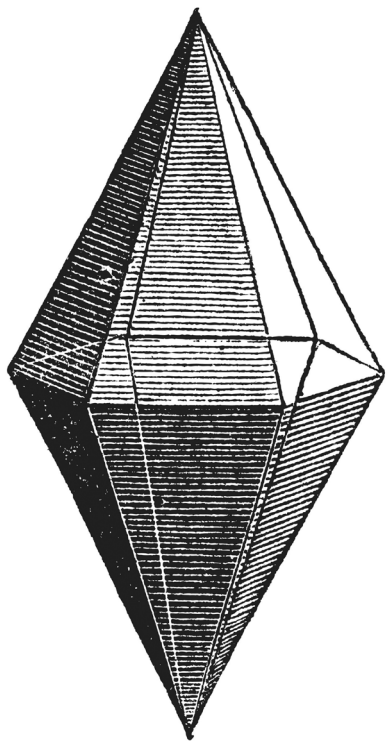


Fig. 6 – Le cristal focaliseur utilisé sur les bâtons de glace de l'armée.
Il sert à canaliser la magie élémentaire.

MAGIE ET TECHNOLOGIE – Dans ce pays, seule la magie a cours. La technologie n'est pas interdite : son usage est même toléré pour les étrangers de passage ; les natifs n'y accordent aucun intérêt. Au départ, cette attitude était due au fait que la magie s'ancrait fortement dans la tradition ; aujourd'hui, elle relève d'une certaine fierté que les habitants ont à ne pas accorder de crédit à la technologie.

GÉOGRAPHIE – Les Ryks vivent dans les terres glacées du nord de Kaligarande. Le pays s'étend de la côte nord de la baie d'Hustar à la pointe nord des Korianites puis redescend, à l'ouest, sur la côte de la mer glacée. Entièrement recouvert de glace et de neige, il connaît un climat très rigoureux. Sur quelques terres au sud-ouest, la couche glacée fond à la belle saison et laisse place à de grandes steppes herbeuses.

Sigvevik est la capitale d'Anwym Ryk. La ville se trouve à la limite des Monts Ketildar dans la vallée de la Sengvir, au nord du pays. Elle est immense et compte environ deux millions d'habitants en tenant compte de la zone périurbaine. On trouve quelques rares constructions de pierre parmi les édifices taillés à même la glace et façonnés grâce à la magie.

Sur les côtes, la limite entre terre et mer est difficile à discerner. Toute l'année, la mer est gelée et la banquise se voit balayée autant par les vents que par les tempêtes de neige venant de l'océan. Les Ryks y ont installé de grands centres de pêche sous-marine. On trouve très peu de villes sur ces côtes, le climat étant le plus rude du pays.

Entre la côte et les montagnes s'étendent des régions vallonnées, sillonnées de glaciers. Ceux-ci présentent des crevasses de plusieurs kilomètres de long sur plusieurs dizaines de mètres de large. S'y déplacer en dehors des routes balisées

peut s'avérer très risqué sans une connaissance approfondie du pays. La plus grande partie des villes ryks y sont bâties à l'ombre des monts Ketildar.

La région du sud-ouest est la plus clémente. L'hiver est plus court ; en été, la neige laisse place à de grandes étendues herbeuses où les Ryks viennent faire paître leur bétail et cultiver les terres. On y trouve de nombreux petits villages. À la belle saison, ils se transforment en petites villes grâce à l'afflux de travailleurs venus cultiver les champs pour remplir les greniers du pays.

Les monts Ketildar, partie nord de la chaîne des Korianites, séparent le pays en le traversant du nord au sud. Les plus hauts sommets avoisinent les 7000 mètres. Ces montagnes sont quasiment inhabitées à l'exception de quelques petites communautés dans les vallées.

HISTOIRE RÉGIONALE – Si l'on ne sait pas très bien ce qui a poussé des gens à partir s'installer au nord, on sait que la conquête des terres gelées remonte au début de la maîtrise de la magie. Celle-ci permet, en effet, de résister aux conditions difficiles du pays. Les premières colonies qui ont peuplé cette région datent d'un temps très reculé.

Au IV^e^ siècle, un certain nombre de personnes ont commencé à voir la magie sous un angle nouveau et contradictoire avec la tradition religieuse du pays. L'émergence d'un courant rationaliste lié à l'étude de la magie a généré des tensions au sein de la société. Ces dissensions débouchent, quelques dizaines d'années plus tard, sur une longue guerre de religion qui divise les Ryks en deux nations distinctes. La moitié nord du pays devient le refuge des contestataires, tandis que le Sud reste à la main des partisans de la religion.

§ 3. ANWYM DUK

Langue : Ryk – Capitale : Ruvik – Forme d'État : démocratie directe
Superficie : 418'605 km² – Population : 9'050'000 – Densité : 21,6 hab./km²
Gentilé : Duk, Duyk – Monnaie : Srang
Exportations : gemmes, métaux précieux – Religion : Mystralisme
Indépendance : 371 – Alignement : magie – Ravages : faibles.

L'Anwym Duk est un pays de culture ryk situé dans la baie d'Hustar au nord de Kaligarande, entre l'Elgarodie et l'Anwym Ryk. À l'origine, ces terres faisaient partie de l'Anwym Ryk, mais le pays s'est scindé en deux suite à la guerre de religion qui s'est déroulée au IV^e^ siècle. Alors que la partie nord a abandonné la religion, la partie sud en a conservé la pratique.

EXTRAIT DES RÉCITS DE SCOL'BURD – Cela faisait maintenant trois semaines que je tournais en rond dans les montagnes. J'étais parti à la suite d'une rumeur, entendue dans un bar, qu'Ostervik, la fameuse « ville des cristaux » devait se trouver dans la région. Je regrettais fortement de ne pas disposer d'un dirigeable pour survoler la zone afin d'en réaliser un premier repérage. Mes vivres commençaient à s'amenuiser de manière inquiétante. Lorsque je les vis ! Trois hommes ! Inconnus, et pourtant providentiels. Ils me guettaient depuis une crête. Je tentai alors de les rejoindre. Et à ma grande surprise, ils ne fuirent pas ni se cachèrent. Ils n'arboraient aucune arme et portaient des habits de voyage. Ils n'étaient pas antipathiques et m'invitèrent à rejoindre leur demeure. [...]

Nous arrivâmes à une grotte difficile à voir depuis le sentier. Une fois à l'intérieur, notre guide prononça deux mots que je serais bien incapable de transcrire, et toute la grotte s'illumina.

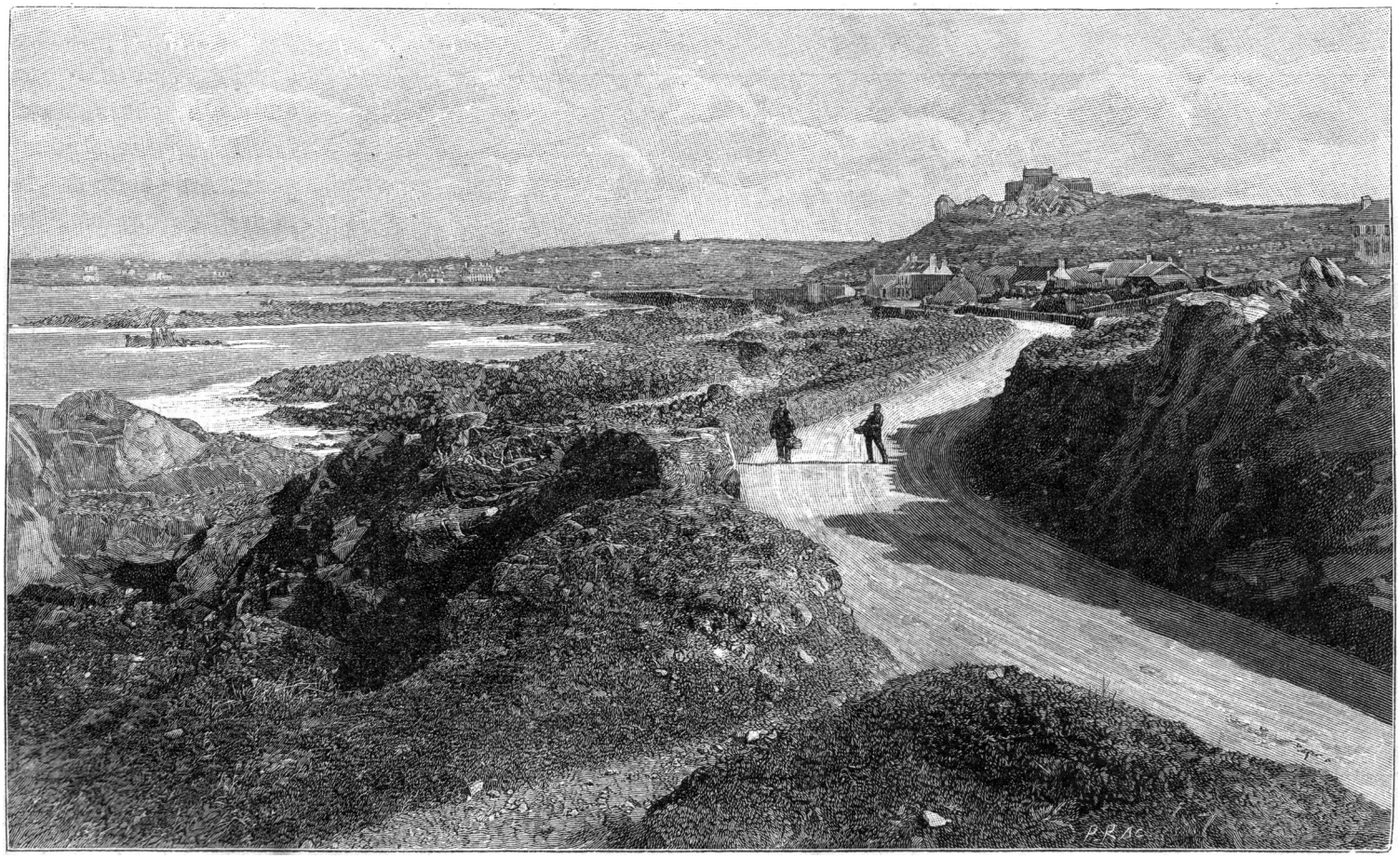
Il y avait nombres de cristaux violacés qui donnaient une lumière fantomatique à la caverne. [...]

Je m'étais trompé : ce n'était pas une caverne, mais un tunnel. Nous débouchâmes sur une plaine herbeuse, immense, avec, en son centre, un monolithe d'émeraude. De tous côtés, elle était entourée de parois de pierre percées d'habitations troglodytes. Mais le plus surprenant restait leur moyen de transport : ils lévitaient. Ils semblaient se concentrer sur une des gemmes qui constellaient les parois et se mettaient à voler en direction de cette dernière.

VIE & SOCIÉTÉ – Les Duks, vivant à l'écart des autres nations, maintiennent un minimum de relations avec leurs voisins du sud et quasiment aucune avec les Ryks, au nord. Si la majeure partie du pays est accessible aux étrangers, un certain nombre de lieux importants de la nation – politiques ou religieux – sont cachés dans les montagnes : y accéder s'avère quasiment impossible sans guide.

Le pays est organisé sous forme de démocratie directe : chaque citoyen peut donner son avis grâce à la voix qu'il possède. Est considéré comme citoyen tout individu maîtrisant suffisamment la magie, sans distinction d'âge, de sexe ou de classe sociale. Chaque citoyen doit passer quinze jours par an au service de l'État. Ceux qui ne peuvent pas accomplir un tel service sont déchus de leur citoyenneté pour l'année en question.

MAGIE ET LA TECHNOLOGIE – Les Duks, descendants des Ryks, ne pratiquent que la magie ; la technologie est totalement interdite sur le territoire. Dans le sud du pays, on tolérera qu'un étranger possède des objets technologiques, mais dans les villes du nord, tout objet technologique découvert sera confisqué, son porteur s'exposant à la prison. La maîtrise de la magie des Duks égale



Les landes bordant la mer dans le sud de l'Anwym Duk.

celle de leurs voisins ryks : ils sont passés maîtres dans l'art de façonner des gemmes de pouvoir qui leur permettent de pratiquer la magie avec une grande simplicité.

GÉOGRAPHIE – Le pays est divisé en deux parties : la région nord, principalement occupée par la chaîne des Korianites, et la partie sud, appelée Kanèlóg.

La zone la plus typique du pays se situe au nord, dans les montagnes, où l'on trouve de nombreuses villes cachées. C'est là que se trouve une grande partie de la population ainsi que les instances officielles. La majorité des habitants vivent dans les villes bien qu'il existe aussi de petites communautés rurales. Le climat est très rude avec des hivers longs et froids. Les étés, bien que plus cléments qu'en Anwym Ryk, sont courts et l'altitude ne permet pas de grandes cultures en plein air.

Le Kanèlóg, situé au sud du pays, jouit d'un climat plus clément, propice aux cultures. On y trouve les principales ressources en nourriture du pays. Il n'y a que peu de grandes villes : la population campagnarde s'organise en petits villages, généralement creusés juste sous la surface des collines. Cette région a beaucoup subi l'influence elgarodienne au cours des siècles. Les habitants du nord exercent une véritable tyrannie sur le Sud dont ils dépendent pour se fournir en denrées alimentaires et dont le mode de vie diffère du leur.

Ruvik, la capitale, était à l'origine une mine de pierres précieuses, d'une taille absolument démesurée. Son exploitation a laissé des centaines de galeries vides. Les dirigeants de la mine ont alors eu l'idée de recycler ces galeries pour y abriter une petite ville de mineurs. Au fil du temps, l'exploitation de la mine a cessé pendant que grandissait l'importance de la ville au sein de la région. Elle a été choisie comme capitale

lors de la fondation du pays. Entièrement souterraine, la ville était impropre à une construction architecturale traditionnelle. On a tapissé tous les murs et les plafonds de gemmes magiques destinées à modifier la gravité pour permettre aux habitants de marcher partout, lui donnant un aspect tridimensionnel unique au monde. Actuellement, elle compte une centaine d'immenses places sphériques reliées entre elles par des boyaux et des dizaines de milliers d'habitations creusées à même la roche.

Ostervik, la ville sacrée, aussi appelée « ville des cristaux », est entièrement construite dans un cirque naturel mesurant plus d'un kilomètre de diamètre, situé en contrebas du glacier qui l'a creusé. Sa partie centrale est constituée d'une plaine herbeuse où broutent des bovidés. Au centre de cette plaine, se trouve un monolithe en émeraude, utilisé par les habitants à des fins magiques. Les parois du cirque sont entièrement creusées de cavernes qui contiennent chacune une habitation ou une échoppe, tandis que les constructions plus grandes sont situées sous le cirque lui-même. Plusieurs tunnels, pour la plupart secrets, ont été creusés pour relier la ville à l'extérieur, car il est impossible d'y accéder en escaladant les montagnes, tant elles sont abruptes.

HISTOIRE RÉGIONALE – À l'origine, ce pays faisait partie de la grande nation ryk. Suite à la guerre de religion du IV^e^ siècle, il s'est scindé en deux parties. L'Anwym Duk a conservé la religion et pratiqué depuis une politique de dissimulation. Afin d'assurer une totale autonomie, le pays a mis en place un système d'exploitation intensive des terres du sud au détriment de la population qui y était installée et dont les traditions se rapprochaient de celles de leurs voisins elgarodiens.

On raconte, dans certains milieux, qu'une société secrète basée au Kanèlóg serait en train de fomenter une révolution destinée à libérer le Sud de l'exploitation du Nord. Une telle révolution, même réprimée, serait catastrophique pour le mode de vie actuel des Duks qui ne pourraient plus vivre en autarcie totale. Les autorités offrent une forte récompense à quiconque pourrait leur fournir des renseignements à ce sujet.

§ 4. DELGÈNOR

Langue : Delgènorien – Capitale : Dingal – Forme d'État : monarchie
Dirigeant : Roi Sarignan 1^er^ – Superficie : 3'272'964 km²
Population : 48'140'000 *– Densité :* 14,7 *hab./km²*
Gentilé : Delgènorien, Delgènorienne – Monnaie : Doublons
Importations : armes – Exportations : coton – Religion : Kerebé
Alignement : neutre – Ravages : extrêmement sévères.

Le Delgènor est un pays situé à l'est de Kaligarande. Jadis riche, puissant et très développé au niveau de la magie et de la technologie, le Delgènor a beaucoup souffert des effets du Grand Malheur car l'épicentre de la catastrophe se trouve sur son territoire. D'accès très risqué, toute la partie est du pays est laissée à l'abandon. Les années de guerre qui ont suivi ont profondément affecté la région sur le plan politique : le pays est désormais scindé en trois nations distinctes : Le Delgènor, le Saranor et l'Ethuanor.

EXTRAIT DES RÉCITS DE SCOL'BURD – La mission qui m'avait été confiée pouvait paraître, sur le papier, une simple mission de routine : aller au Delgènor pour récupérer des copies de cartes de la zone. J'admets que cette mission aurait pu l'être, si



Petite ville portuaire sur la côte sud du Delgènor aux abords de Dingal.

« l'Institut de Cartographie et d'Urbanisation » du Delgènor n'était pas situé dans la zone est, la tristement fameuse « zone corrompue », au sein même de la ville de Gemara. [...]

Sachant que c'était une mission suicide, donnée par le maître Scol'Igor qui commençait à craindre ma réussite, je décidai de feinter. Je partis au Delgènor-Sud et non à l'Est, espérant trouver quelqu'un qui posséderait une copie des cartes. [...]

Dès que je franchis les frontières, je fus frappé par la lourdeur de l'atmosphère... Celles-ci étaient peu gardées, par des soldats blessés, qui selon leurs propres termes « étaient envoyés au repos en zone pacifique ». [...]

Sur chaque artère fréquentée, on voyait l'appréhension des soldats qui partaient à l'Est, vers le combat et le soulagement des soldats blessés qui revenaient vers les zones « calmes ». [...]

Les habitants étaient très froids et méfiants. On pouvait facilement les comprendre : la Corruption prend tellement de formes différentes... Enfin, après nombre de recherches, je fus guidé vers un érudit. [...]

À ma grande surprise, il possédait un nombre impressionnant de cartes du Delgènor. Celles de l'Est dataient d'avant le Grand Malheur, et celles du Sud étaient très récentes. Je compris alors qu'il essayait, avec ses modestes moyens, de faire revivre l'Institut de Cartographie delgènorien. Si son projet n'a jamais pu être réalisé en tant que tel, il dirige maintenant la branche delgènorienne de la Guilde du Compas.

VIE & SOCIÉTÉ – Avant le Grand Malheur, le pays était reconnu pour ses avancées dans le domaine des sciences, de la magie et de la technologie. Depuis une bonne partie de la population est devenue méfiante à l'égard des recherches scientifiques avancées, revenant à des préoccupations plus simples.

Le pays est dirigé par un roi, bien que la vie politique soit surtout dominée par sa cour. Les luttes de pouvoir sont monnaie courante : il n'est pas rare de voir se former ou se dissoudre des alliances d'opportunités entre les différents groupes d'intérêts.

La proximité de la zone corrompue dans l'est du pays a installé un climat de tension permanent et a rendu les gens méfiants envers les étrangers. De nombreuses rumeurs circulent sur cette partie abandonnée du pays mais, à part les militaires, peu de gens savent ce qui s'y passe.

Le pays est marqué par la guerre qui a suivi le Grand Malheur ; il a aussi subi l'occupation de la coalition menée par le Ganal et l'Elgarodie. De nombreuses villes ont alors été détruites. Rares sont les personnes qui n'ont pas été directement affectées par le conflit.

MAGIE ET TECHNOLOGIE – La magie et la technologie sont toujours pratiquées dans le pays, toutefois à un plus faible niveau qu'avant le Grand Malheur. Les personnes qui continuent à faire de la recherche dans ces domaines sont particulièrement mal vues par la population.

GÉOGRAPHIE – De par sa taille, le pays comporte de nombreuses régions différentes. À l'ouest se trouve la mer intérieure de Maragée, bordée par le désert Nubéen. Les terres intérieures situées plus à l'est sont séparées du désert par les montages des Delgades allant du nord au sud. Les paysages sont formés de champs vallonnés, de forêts et de collines. Les rivages au climat océanique, où se trouve la nouvelle capitale, se situent au sud et à l'est.

Dingal est devenue la nouvelle capitale du pays après le Grand Malheur. Au bord de l'océan, elle abrite un port, une

aérogare et un téléporteur témoignant du grand développement de ce pays avant le Grand Malheur. Cette ville est très riche grâce, notamment, à ses nombreuses institutions financières et ses industries. Elle fait état d'une grande tradition maritime : nombreuses sont les expéditions navales delgènoriennes qui partent de là.

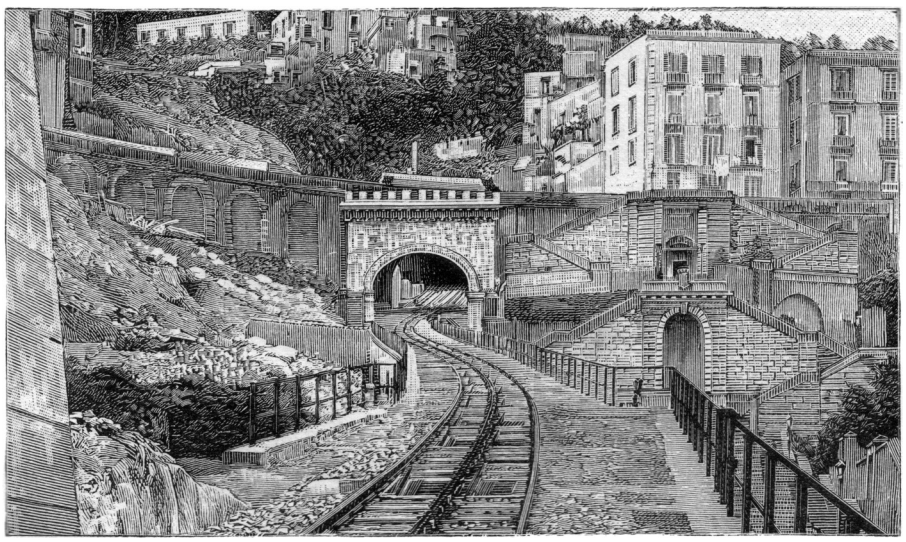


Fig. 7 – Le train à crémaillère de la ville de Dingal.

Les Delgades délimitent la partie est de Kaligarande. Elles s'étendent du nord de l'ancien Delgènor, actuel l'Ethuanor au bord de la mer des Tempêtes jusqu'à la jonction entre l'océan Bolorien et la mer Flamboyante à l'extrême sud de l'actuel Saranor. Cette chaîne de montagnes, coupée en deux par le désert Nubéen, offre des paysages très variés, allant des glaciers et des sommets enneigés du Nord aux monts érodés et secs du Sud.

La péninsule de Gemara se situe à l'ouest du pays. Sa partie nord est bordée par une petite chaîne de montagnes culminant

à moins de mille mètres. Il s'agit de la zone où les événements mystérieux du Grand Malheur ont eu lieu. Cette région, fortement peuplée avant la catastrophe, est désormais abandonnée, aux mains de créatures corrompues. Seuls quelques postes militaires avancés y sont maintenus. L'ancienne capitale se trouve aux abords du lac de Gemara.

Le Gordulire est un des principaux fleuves du Delgènor. Il prend sa source au nord des Delgades et traverse toute la partie est du pays pour aller se jeter dans l'océan Bolorien. La nouvelle capitale du pays, Dingal, se trouve à son embouchure. Sa large vallée est la principale zone d'habitation du pays. Au nord et au sud de la vallée s'étendent de grandes étendues de plaines cultivées.

Le bassin de Maragée est situé à l'extrême ouest du Delgènor, au sud de la mer du même nom et du désert Nubéen. La rivière Mara s'écoule dans cette large plaine bordée de régions vallonnées et couverte de forêts. Quelque peu isolée du reste par le désert et les montagnes, cette partie du pays compte peu de grandes villes. Sa culture se teinte parfois de celle de ses voisins kalons.

HISTOIRE RÉGIONALE – Le pays était une grande puissance maritime. Les forêts du nord ont pratiquement disparu suite à l'exploitation intensive du bois pour fabriquer des navires toujours plus grands. Très liés avec leurs voisins weelua et kalons, les Delgènoriens sont cependant rentrés plusieurs fois en conflit avec les Ganalings de par leurs prétentions maritimes et coloniales.

Le Delgènor a beaucoup changé suite à la Grande Guerre. Le pays s'est scindé en trois nations distinctes. Le Sud, l'actuel Saranor, s'est, dès le début de la guerre, rallié aux envahisseurs

ganalings afin de gagner son indépendance. La cohésion et l'efficacité de ses milices lui ont permis de proclamer son autonomie et de tenir la guerre à l'écart. Le reste du pays, redevenu autonome suite au départ des Ganalings et de leurs alliés, a pansé petit à petit ses plaies. La royauté est maintenant installée dans la ville côtière de Dingal.

§ 5. ELGARODIE

Langue : Elgarodien – Capitale : Gamorine – Forme d'État : confédération
Dirigeant : chancelière Cassidie Tan'ensar – Superficie : 2'227'945 km²
Population : 45'345'000 – Densité : 20,3 hab./km²
Gentilé : Elgarodien, Elgarodienne – Monnaie : Couronne elgarodienne
Importations : électricité – Religion : Alcantrisme – Indépendance : 15.9.656
Alignement : neutre – Ravages : sévères.

Par le passé, l'Elgarodie était l'un des plus importants pays ; berceau de l'Oxélie, c'est aussi une des zones qui a été la plus touchée par le Grand Malheur. Au fil des deux derniers siècles, l'unité politique a décru jusqu'à ce que le pays se disloque en une myriade de petits comtés rivaux. Souvent prompts à défendre leurs intérêts de manière belliqueuse, ils sont aussi capables de travailler efficacement ensemble lorsqu'il s'agit de se montrer soudés face à d'autres grandes nations. En partie réunifiée depuis la guerre, la nouvelle Elgarodie est loin d'égaler celle de l'âge d'or. Malgré cette séparation, ce pays reste celui qui a le plus d'influence au niveau international que ce soit dans les domaines culturel, politique ou économique.

EXTRAIT DES RÉCITS DE SCOL'BURD – Après plusieurs mois de voyage et quelques jours de traversée des montagnes, nous arrivâmes

à la frontière de l'Elgarodie. Heureusement que j'avais les laissez-passer de la Guilde du Compas, sinon les gardes-frontières se seraient fait un plaisir d'inspecter toutes les marchandises et objets que nous rapportions de nos voyages. La frontière passée, nous parcourûmes quelques kilomètres avant de poser nos sacs à l'auberge de la Rose Écarlate pour une nuit de sommeil bien méritée. [...]

Même si le voyage était ma passion, j'avoue que j'éprouvais un certain plaisir à revenir dans mon pays natal. Au fur et à mesure que nous longions le cours de l'Elgar, la température devenait plus clémente, et l'activité humaine plus intense. Il était curieux de voir à quel point certains comtés différaient les uns des autres depuis l'Oxélie. Et d'autant plus frappant lorsqu'on traversait le pays d'un bout à l'autre. [...]

Voilà deux jours que nous étions dans le Delta de l'Elgar, Gamorine n'était plus très loin. En cette saison, l'activité dans les marais était fébrile. La période de récolte battait son plein et un grand nombre de paysans s'affairaient. Ce n'était certes pas le moment idéal pour les traverser. Avec la chaleur ambiante, nous fûmes poursuivis jour et nuit par un essaim de moustiques et de mouches ! [...]

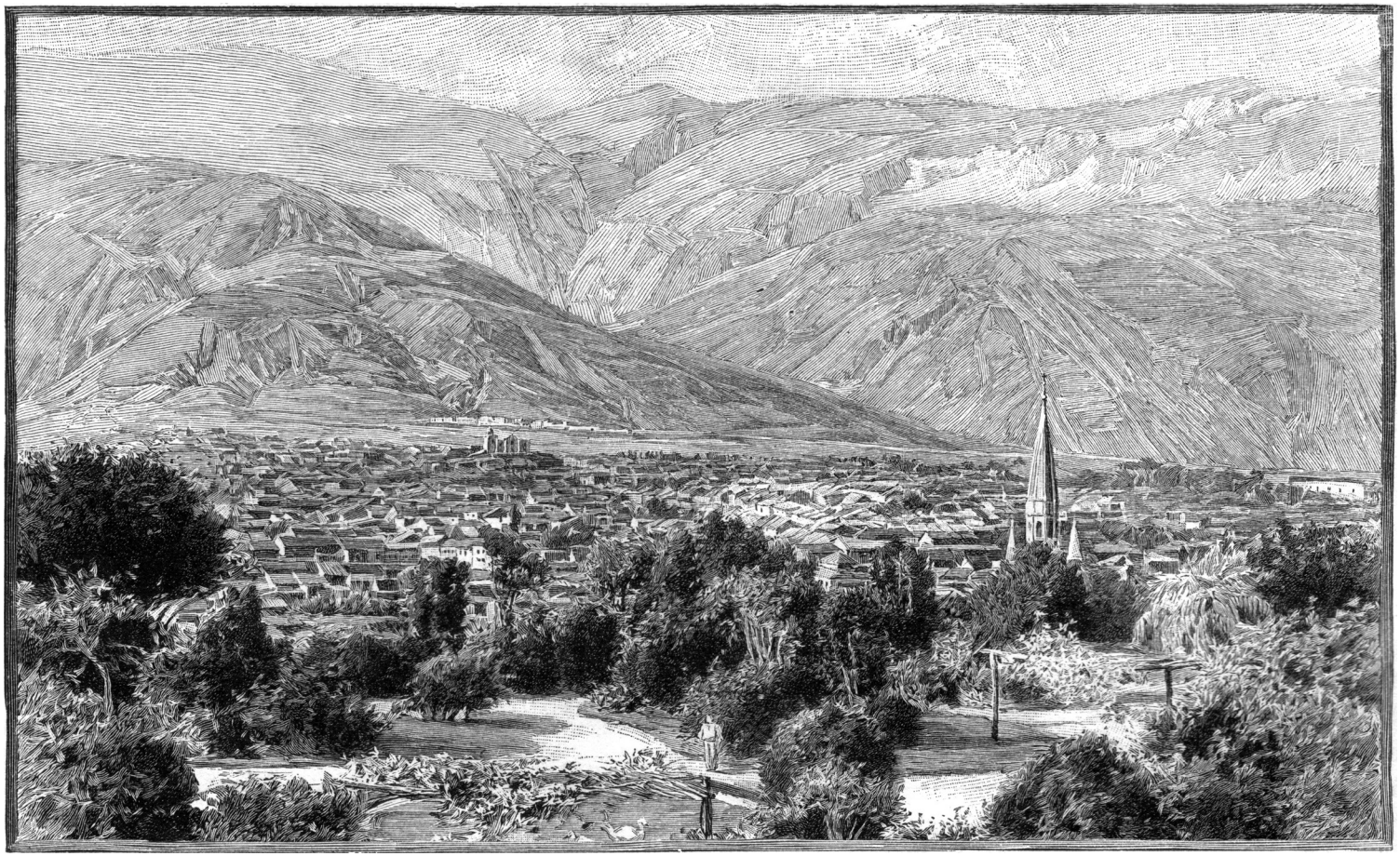
Gamorine, la ville qui ne dort jamais ! Une foule bigarrée se déplaçait dans les rues. Nous arrivâmes à la mauvaise heure. Rejoindre la Guilde n'allait pas être une mince affaire. Une heure plus tard, nous y étions enfin. Un petit comité nous attendait, impatient de voir ce que nous avions découvert. À peine avions-nous mis pieds à terre que nous fûmes déjà assaillis de questions sur notre voyage. À ce moment-là, ma seule intention était de prendre un peu de repos.

VIE & SOCIÉTÉ – La population est répartie en trois classes distinctes : la noblesse, la bourgeoisie et les gens du peuple. Si les gens du peuple sont en grande majorité des fermiers, des pêcheurs, des ouvriers et des mineurs qui assurent l'approvisionnement en matière première, la classe la plus représentative de l'Elgarodie est sans doute sa bourgeoisie, au sein de laquelle se trouve les nombreux artisans et chercheurs, vivant de leurs travaux, dont la réputation s'étend au-delà des frontières du pays.

L'Elgarodie est une confédération de seize comtés indépendants. L'Assemblée Fédérale siège à Gamorine. Elle est composée de trente-deux membres et d'un chancelier. La confédération est pourvue d'une constitution qui légifère sur un certain nombre de lois communes ; les comtés sont ensuite cependant très libres quant à leur application et leur interprétation. Les chanceliers sont élus pour cinq ans. Actuellement, la comtesse Cassidie Tan'ensar du comté de Norvine débute son second mandat. Elle s'efforce d'œuvrer pour la réunification de l'Elgarodie et pour une politique extérieure de paix.

MAGIE ET TECHNOLOGIE – L'Elgarodie est assez ouverte face aux avancées dans le domaine de la technologie et de la magie. Avant le Grand Malheur, elle était le pays qui utilisait le plus l'Oxélie. Depuis, ayant subi d'énormes ravages, la pratique en a quasiment disparu. Malgré tout, ce pays, dans lequel les deux domaines restent extrêmement pratiqués, est l'un des rares n'ayant pas pris parti pour l'un ou l'autre.

GÉOGRAPHIE – L'Elgarodie, au paysage très varié, s'étend tout au long du cours du fleuve Elgar, depuis ses sources jusqu'à la mer. On y trouve de grandes plaines vallonnées, des marais, la mer et de très hautes montagnes. La capitale, Gamorine,



Arvina, la capitale du comté de Gesta dans la Plaine Haute en Elgarodie.

est située dans le delta de l'Elgar au bord de la mer. Le climat est plutôt doux au sud. En hiver, la neige descend quelquefois jusque dans la plaine.

Gamorine est l'une des plus grandes villes du continent. À elle seule, elle est un État où tout se côtoie, magie comme technologie, attirant voyous, marchands, intellectuels et nobles. On peut y voir de nombreuses merveilles antérieures au Grand Malheur.

Le littoral sud s'étend de la frontière de la Telnekkie à celle du Jurian. Gamorine en est la ville principale. À l'ouest, là où les monts Tumochar tombent dans la mer, le littoral est très escarpé. On y trouve fréquemment des villages en deux parties : l'une au bord de mer, l'autre en hauteur sur une montagne voisine. La forme de la côte est très irrégulière. La végétation se compose principalement des pins et de garrigues. À l'est se trouve le delta de l'Elgar, très similaire à la plaine basse. Le fleuve se divise alors en de nombreux bras aux embouchures desquelles se trouvent d'immenses plages de sable, des marais salants et des villes portuaires.

La région du Delta de l'Elgar est une immense zone marécageuse de plusieurs centaines de kilomètres carrés. Certaines endroits ont été assainies, plus particulièrement aux abords de la capitale Gamorine. La région abrite peu de villes, le delta étant surtout exploité pour la pêche et la culture par de petites communautés dirigées par des familles nobles. Ces dernières ont pour domaine de véritables petites forteresses, reliquats d'une époque plus agitée et plus sombre ; de là, elles règnent sur les terres environnantes. Les habitations des travailleurs sont généralement concentrées en petites bourgades autour de ces forteresses.

La plaine basse est sise entre le delta et la plaine haute. Ce pays de petites collines, de hautes futaies et de champs sur toute sa surface est le grenier de l'Elgarodie. Les forêts et les champs sont traversés par de nombreux petits cours d'eau qui rejoignent finalement l'Elgar. La vie dans ces contrées se fait au rythme des cultures. Dans les quelques grandes villes, il y a de petites industries liées au commerce du bois.

La plaine haute est la partie la plus industrialisée de l'Elgarodie. Étant donné que les cultures sont moins aisées, beaucoup d'usines et d'activités artisanales s'y sont développées. Les forêts de la région sont activement exploitées. Elles sont quadrillées par des chemins qui facilitent leur exploitation et sont plantées de grands arbres ordonnés de manière à optimiser leur croissance. La vallée est beaucoup plus étroite et le climat est plus rigoureux que dans la plaine basse.

Les monts Tumochar, au sud de l'Elgarodie, sont d'altitude moyenne. Les plus hauts sommets atteignent 2000 mètres. On y trouve des cultures jusqu'à environ 800 mètres. D'immenses forêts de sapins s'étendent ensuite jusqu'à 1200 mètres. Les replats en altitude sont peuplés en été de bergers et de vachers qui viennent y faire paître leur bétail. En hiver, la région est recouverte de neige; seules les villes, ainsi que les grands villages, sont encore actives bien qu'il arrive que même celles-ci soient isolées durant quelques semaines lorsque les conditions deviennent trop mauvaises. Dans cette région se trouve le plus grand nombre de comtés valorisant la magie.

Au nord du cours de l'Elgar, les monts Margram séparent l'Elgarodie en deux. Ces montagnes sont très peu peuplées et font partie de la chaîne des Korianites. Elles sont traversées par

un nombre important de cols, dont certains sommets atteignent les 4000 mètres, permettant de rejoindre les comptoirs du nord et de l'ouest. Si les zones reculées sont quasiment inhabitées, de nombreuses communautés et villages bordent les axes routiers menant aux cols.

Au-delà des monts Margram, dans la baie d'Hustar et à l'ouest des Korianites, à la frontière avec la Marandie, les Elgarodiens ont fondé, il y a plusieurs centaines d'années, un certain nombre de comptoirs de colonisation. Ces derniers sont devenus des lieux d'échange avec les pays limitrophes. Le Monorail traverse les montagnes pour se rendre jusqu'à Canat Pris, le premier comptoir fondé au-delà de celles-ci.

L'archipel des Norvines est composé de trois îles situées dans la baie du même nom. Tel'kalak et Maldavine, de taille relativement modeste, sont proches des côtes de Gamorine. Plus au sud, l'île de Norvine mesure environ 450 km de long sur 350 km de large. Le sud est plus montagneux que le nord avec des sommets atteignant jusqu'à mille mètres d'altitude. Outre de nombreux ports, l'île abrite aussi de grands élevages de moutons. Partiellement conquise par les Ganalings cinq siècles auparavant, cet endroit est fréquemment le théâtre d'affrontements entre ceux-ci et les elgarodiens.

HISTOIRE RÉGIONALE – L'histoire de l'Elgarodie est ancienne et complexe. Berceau de la civilisation, le delta de l'Elgar fut un centre de rayonnement culturel pour l'ensemble du continent grâce aux conquêtes d'Ateppale Noon, deux siècles avant la formation définitive de l'Elgarodie.

Au début du VII^e^ siècle, trois comtés se sont retirés du royaume pour former la Telnekkie. Le royaume d'Elgarodie, mal organisé aussi bien politiquement que militairement, n'est

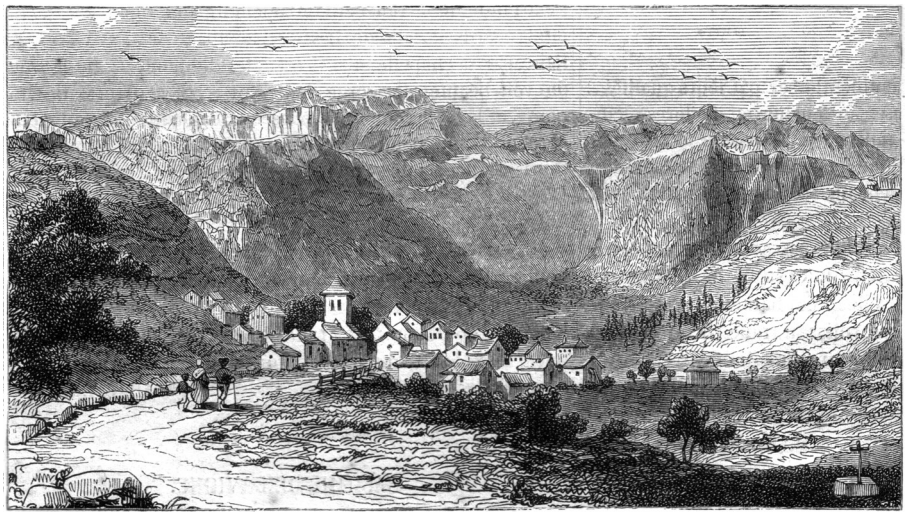


Fig. 8 – Un village dans le comté de Gesta.

pas parvenu à réagir. Vingt ans plus tard, le Jurian a fait de même. En réponse à cette crise, et afin de renforcer la cohésion du pays, le roi Atan'metrith IV instaura l'Assemblée Fédérale et transforma le royaume en confédération. Cette mesure n'a pas suffi à endiguer cette tendance et le pays s'est scindé, petit à petit, en une série de comtés indépendants.

Il faut attendre le VIII^e^ siècle pour que la guerre des Norvine, opposant Ganalings et Elgarodiens, redonne un élan identitaire au pays. La bonne gestion des crises liées au Grand Malheur par certains hauts responsables a réamorcé le processus de réunification. Aujourd'hui, l'Elgarodie a retrouvé un semblant d'unité et de puissance. Si l'ancienne famille royale vit toujours à Gamorine, son influence politique est toutefois négligeable.

§ 6. ERÈGLERG

Langue : Ahrad – Capitale : Elhgral Daranor – Forme d'État : monarchie
Dirigeant : Haut Ayaz Ben Shadan – Superficie : 5'742'225 km²
Population : 21'451'000 – Densité : 3,7 hab./km²
Gentilé : Erèglergjis, Erèglergjisse – Monnaie : Dinar
Exportations : soie, pétrole – Religion : Kerebé – Alignement : neutre
Ravages : sévères.

L'Erèglerg est un royaume situé en Ergèlara qui s'étend de la côte de l'océan Télagardien à l'ouest jusqu'au Magierg à l'est. Au sud-est, les monts Rohog Tanar forment la frontière avec le Kordistan. Il s'agit de la plus grande nation ahradjbla ; la majeure partie de son territoire se trouve dans le désert dans lequel vivent de nombreux nomades faisant fi des frontières et des pays. Ce peuple est tourné vers les mathématiques et l'astronomie. Au cours de la Grande Guerre, ils ont combattu la coalition menée par les Elgarodiens au côté du Delgènor, leur allié de toujours.

EXTRAIT DES RÉCITS DE SCOL'BURD – J'arrivai enfin dans une zone civilisée. De loin, je pouvais voir une grande ville faite de maisons de pierres, toutes peintes en blanc. Elle était entourée de grandes murailles ocre et surplombée d'un gigantesque palais coiffé de plusieurs tours immenses tout comme de ziggourats qui occultaient presque la lumière du soleil. [...]

Une fois à l'intérieur de la ville, je fus marqué par plusieurs détails. Premièrement, l'architecture : tous les bâtiments à l'exception du palais et des murailles n'étaient construits que sur un seul étage, et étaient conçus – du moins pour ceux que je pus voir – autour d'une cour intérieure, comportant un bassin.

Grâce à leur maîtrise de l'eau et de l'irrigation, ils arrivaient presque à faire « verdir le désert ». Mon autre surprise fut les habitants : tous étaient habillés de soieries de couleurs variées. Les hommes étaient facilement torse nu. Les gardes ne portaient aucune armure, se contentant de très longs sabres. Il y avait dans la ville un nombre conséquent d'espèces animales, dont le chameau qu'ils utilisaient comme bête de somme comme nous le faisions avec le cheval. [...]

Je pus finalement rencontrer le dirigeant de la ville, le Sultan, comme ils l'appelaient. Un homme rondouillard, habillé d'étoffes encore plus belles que celles du peuple. Il était entouré de nombreuses dames de compagnie. J'appris alors que le Sultan était le seul dans la ville à avoir le droit d'être polygame ; d'ailleurs, son harem occupait une aile complète du palais à laquelle je n'eus pas le droit d'accéder. Dirigeant la cité, il était lui-même inféodé au Haut Pacha.

VIE & SOCIÉTÉ – Les habitants de l'Erèglerg sont sédentaires depuis de nombreuses années. Portés sur l'étude des sciences, notamment de l'astronomie, ces hommes sont aussi de bons guerriers, incroyablement résistants aux conditions de vie difficiles du désert. Partageant ce territoire avec les nomades, la tension entre ces deux peuples de nature différente est constante. Il arrive que les nomades pillent des fermes isolées pour subvenir à leurs besoins ou que des raids aient lieu sur la ligne du Monorail.

Ce sont des gens de nature avenante et très ouverte à l'égard des étrangers. Leur amabilité est souvent proportionnelle à la taille de la bourse du voyageur et ses dispositions à commercer. Une majeure partie de la population pratique une activité marchande.

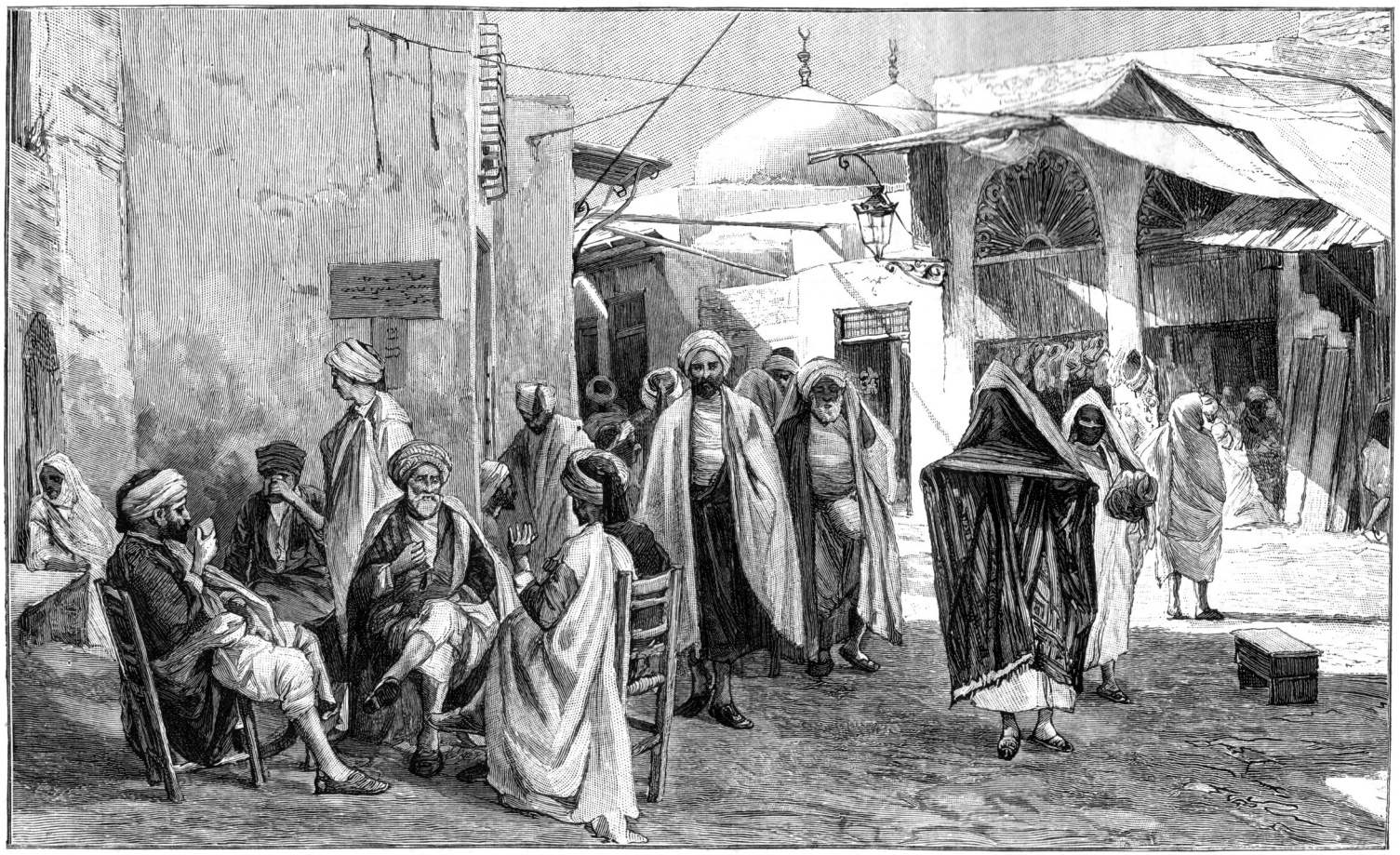
On trouve plusieurs universités très réputées chez les Erèglergjis. Ils sont experts en mathématiques, en astronomie et en physique. Grâce à la vie dans le désert, ils sont passés maîtres dans l'art de l'irrigation. Leur maîtrise du combat ne s'exprime pas seulement dans leur brillante armée mais aussi dans les machines de sièges qu'ils conçoivent, développent et vendent à d'autres nations.

Chaque ville, indépendante, est dirigée par un sultan, quoique le véritable pouvoir soit souvent détenu par son harem. Le Haut Pacha, actuellement Ayaz Ben Shadan, siège à Elhgral Daranor. Il représente l'ensemble des cités et s'occupe de politique internationale. Il laisse aux sultans une très grande liberté.

Pour entretenir la compétitivité entre les citoyens des différentes villes autant sur le plan physique qu'intellectuel, une gigantesque arène, construite dans la capitale, voit s'affronter des champions de chaque cité dans une série d'épreuves variées : course de char, lutte armée ou à mains nues, bataille rangée, danse, jonglage ainsi que concours de chant, de poésie et d'énigmes

MAGIE ET LA TECHNOLOGIE – La plupart des habitants ont recours quotidiennement à la technologie. Il n'est cependant pas rare de voir passer des tapis volants ou des gens utilisant des objets enchantés, la magie faisant partie de la vie du désert.

L'Erèglerg n'a pas été épargné par le Grand Malheur. Toutefois, les traces y sont moins visibles car les conditions de vie du désert n'ont guère laissé de chance aux monstres. La guerre ne s'est pas déroulée dans le désert, mais les hommes qui sont allés aider le Delgènor restent très marqués par la campagne à laquelle ils ont participé.



Une rue typique d'une ville erèglergjisse.

GÉOGRAPHIE – Les Erèglergjis occupent une grande partie du désert d'Oual'akim. La majeure partie de la population est concentrée sur les côtes, au sud des monts Rohog Tanar ou dans certaines oasis. Les cultures sont aux abords directs des cités.

Le rivage d'Émeraude borde la mer Flamboyante, au nord du pays. Au sud, un massif de dunes s'élève à quelques centaines de mètres d'altitude. Le climat et la géographie ne sont guère différents du reste du désert, excepté aux abords du l'embouchure de l'Osak Ihiv à l'est.

La ceinture verdoyante se trouve au sud du pays, au-delà des monts Rohog Tanar. D'un climat plus clément, avec des pluies relativement fréquentes, les étendues entre le désert et la jungle ogardiane sont nettement favorables aux cultures.

Le désert lui-même est une immense plaine de sable peu vallonnée. À certains endroits, les dunes forment des massifs plus élevés. À l'ouest, non loin du Nevelerg, ce désert s'élève pour former quelques montagnes. À l'exception des rives de l'Osak Ihiv et de quelques oasis, cette terre inhospitalière est avant tout le territoire des nomades. Si les Erèglergjis y occupent quelques villes ou avant-postes, certaines régions ont récemment connu un fort développement dû à l'exploitation du pétrole.

Au centre du désert, dans le massif montagneux des Rohog Tanar, se trouve une grande oasis, d'environ 5000 km², alimentée par différentes sources, naissant dans les montagnes, et dans laquelle de nombreux Erèglergjis vivent. La capitale, Elhgral Daranor, la « perle du désert » se trouve sur la rive ouest du lac Akim.

HISTOIRE RÉGIONALE – À l'origine, seuls les nomades vivaient dans le désert, regroupés en tribus et voyageant sans cesse. Une fois, lors du rassemblement de la Grande Faille, important

événement qui réunit tous les ahradjblas, la tribu erèglerg décida qu'elle ne céderait pas sa place de gardienne de l'oasis. S'en suivit une longue guerre avec les autres tribus. Lorsque les deux camps se rendirent compte de l'impasse dans laquelle ils se trouvaient, il fut décidé que les Erèglergjis pouvaient s'établir de manière fixe si tel était leur souhait mais qu'ils devaient le faire dans une autre oasis. Ils fondèrent alors la ville d'Elhgral Daranor aux abords du lac Akim après de grands travaux pour rendre les abords du lac fertiles et mieux irrigués. Au fil du temps, ils ont été rejoints par d'autres tribus ayant renoncé à leur mode de vie nomade.

§ 7. GANAL

Langue : Elgarodien – Capitale : Port-Glanoir – Forme d'État : dictature
Dirigeant : major John Grubert – Superficie : 1'850'746 *km²*
Population : 15'279'000 *– Densité :* 8,2 *hab./km²*
Gentilé : Ganaling, Ganalingaise – Monnaie : Spac
Importations : pétrole – Exportations : navires, laine, esclaves
Religion : Alcantrisme – Indépendance : 24.10.288
Alignement : technologie – Ravages : faibles.

Oues'antar, ancienne terre des Tounoungos, est la plus vieille colonie elgarodienne. À l'origine, elle servait de colonie-prison pour les criminels. Après la sanglante Révolution des Vendanges (cf. page 92), un nouveau pays indépendant, appelé Ganal, composé en grande partie des anciens détenus, a clamé sa souveraineté sur le continent et entamé une politique d'expansion territoriale au détriment des Tounoungos. Peuple austère et élitiste, ils n'ont de cesse d'affirmer leur supériorité sur

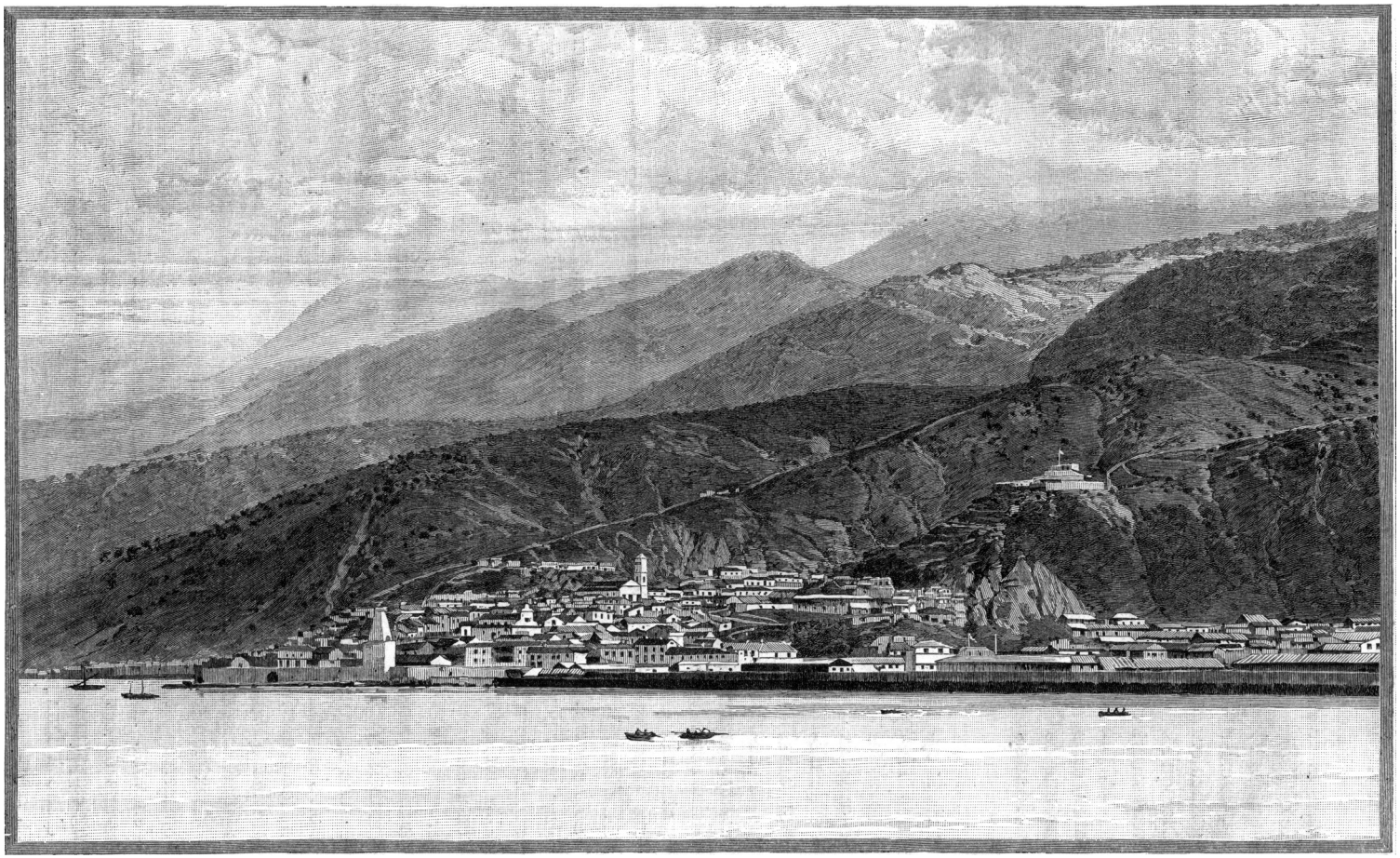
les autres. Axés uniquement sur le développement technologique, ils ont moyennement été touchés par le Grand Malheur. Leurs colonies se trouvent sur Kaligarande et Ergèlara. Ils clament aussi leur souveraineté sur le continent de Martal, ce qui leur vaut quelques conflits avec les Ryks.

EXTRAIT DES RÉCITS DE SCOL'BURD – Après une semaine en mer, nous fûmes en vue des rivages d'Oues'antar. La mer avait été calme et le voyage agréable. Nous n'étions plus qu'à quelques heures de Port-Glanoir. Devant nous se dressèrent les monts Antars. Nous prîmes soin de nous retirer dans nos cabines afin de vérifier une dernière fois que nous n'avions aucun artefact magique reconnaissable sans quoi nous risquions de passer quelques semaines en geôle. [...]

Le port grouillait d'activité, mais contrairement à celui de Gamorine, tout se passait dans l'ordre et la discipline. On ressentait que c'était une nation militaire avant tout. Leurs habits, leurs attitudes, leur architecture : tout trahissait cela. Nous descendîmes du bateau pour chercher un hôtel où loger et organiser notre expédition. La Guilde n'avait pas de bureaux ici. [...]

Nous partîmes au matin pour explorer les monts Antars, dont les derniers relevés et cartes dataient. C'était une mission délicate car bien que nos intentions n'eussent rien de militaire, il fallait que nous restions discrets. Il n'était certes pas interdit de prendre des croquis et de cartographier le paysage, mais mieux valait éviter d'attirer l'attention. [...]

Après l'incident de la nuit précédente, nous préférâmes quitter les montagnes et partir vers le sud, où l'on trouvait moins de soldats ganalings. Nous savions cependant qu'il faudrait être prudent car les peuplades vivant au Sud pouvaient parfois se montrer hostiles envers les étrangers à cause des fréquentes



Le ville de Port Glanoir, située dans la baie de Carvine, est nichée entre mer et montagne.

attaques conduites par les Ganalings sur leurs terres. Au moins, après notre départ, nous ne croisâmes plus de patrouilles.

VIE & SOCIÉTÉ – Ce pays est avant tout maritime : la vie est axée sur la mer et rares sont les Ganalings qui ne voguent pas régulièrement. Leur maîtrise des arts maritimes est très développée ; ils sont les meilleurs bâtisseurs de navires de tout Énéfara. Ceux qui vivent à l'intérieur des terres élèvent des moutons et s'occupent des cultures. Les Ganalings aiment prouver qu'ils sont les meilleurs en tout et tirent une grande fierté d'avoir été partiellement épargnés par le Grand Malheur. Ils ont en outre un très bon niveau technologique. Les plus aisés possèdent le téléphone et certains ont même des voitures. Récemment, ils ont entrepris la création d'une liaison télégraphique avec leurs colonies sur Kaligarande et Ergèlara grâce à un câble maritime. Ils sont aussi spécialistes de l'élevage de moutons et de produits à base de laine. Ils pratiquent toujours l'elgarodien mais leur parler s'est légèrement différencié de la langue originale.

Le pays est dirigé par l'armée. Les habitants masculins en font obligatoirement partie, mais on y compte aussi de nombreuses femmes. Le rang militaire, directement lié au rang social, est synonyme de prestige. Il n'y a guère plus de distinction possible entre vie militaire et civile, toutes les deux étant intimement liées. Le pays est divisé en cinq régions, chacune gouvernée par un lieutenant qui en réfère directement au major dirigeant l'État. Même si les terres situées plus au sud sont celles les Tounoungos, les Ganalings les considèrent comme faisant partie de leur nation.

MAGIE ET LA TECHNOLOGIE – La magie est complètement prohibée et les autorités ne se privent pas d'incarcérer une personne soupçonnée d'être mage. La magie a été totalement éradiquée,

même dans les milieux ruraux, par le contrôle de l'État militaire sur cette pratique. Ce rejet complet de la magie en fait une des nations les plus pointues dans les domaines technologiques.

GÉOGRAPHIE – Le Ganal se situe à la pointe nord d'Oues'antar au-dessus du Tounoung et de l'Ethana. Pays à la fois maritime et montagneux, les paysages sont variés, allant de côtes rocheuses aux hautes montagnes en passant par des vallées dans les terres intérieures. Les monts Antars sont marqués par une activité volcanique soutenue. La région bénéficie d'un climat clément et de ressources naturelles conséquentes.

Les monts Antars couvrent la majeure partie du pays. Au nord, le rivage est déchiqueté et des falaises de plusieurs dizaines de mètres de haut rendent l'accès à la mer difficile. Les principaux ports sont installés dans les criques au pied des falaises. À l'ouest, les montagnes peuvent atteindre jusqu'à trois mille mètres. La partie est du pays, dans laquelle les montagnes sont plus basses, est traversée par d'innombrables vallées sillonnées de vifs cours d'eau naissant dans les glaciers proches. Cette région abrite de nombreux élevages de moutons. Du fait de l'activité volcanique, on compte peu de forêts mais de nombreuses curiosités géologiques telles que geysers, lacs volcaniques ou chutes d'eau grandioses.

Au sud du Ganal, de grandes étendues herbeuses, appelées plaines de l'Oues, marquent le début de la savane. Les rivages sont formés d'immenses plages de sable aux eaux limpides bordées de rochers ocre.

Port-Glanoir est la capitale du Ganal. La ville est située au pied des Monts Antars dans la baie de Carvine. La plupart des bâtiments sont en pierre et s'élèvent de trois à six étages. Les maisons sont colorées dans un style qui rappelle l'architecture

elgarodienne. Fondée il y a sept siècles lors de l'installation des Elgarodiens, la ville compte aujourd'hui près de 900'000 habitants. Elle abrite le plus grand chantier naval au monde.

HISTOIRE RÉGIONALE – Le continent a été découvert par les Elgarodiens il y a plusieurs siècles. Ils y établirent une colonie, principalement pour exploiter des gisements de minerai. Par la suite, ils vidèrent régulièrement les prisons pour faire travailler d'anciens détenus dans les mines. Dans la colonie, les détenus étaient en semi-liberté si bien qu'à la fin du III^e^ siècle, en large surnombre par rapport aux Elgarodiens, ils fomentèrent une révolution et massacrèrent leurs geôliers. Cet épisode de l'histoire est connu sous le nom de « Révolution des Vendanges ».

§ 8. JURIAN

Langue : Elgarodien, Jurian – Capitale : Couvier
Forme d'État : république – Superficie : 91'764 km²
Population : 4'750'000 – Densité : 51,8 hab./km²
Gentilé : Jurian, Jurianne – Monnaie : Franc Jurian
Importations : matières premières
Exportations : électricité, service, mécanique – Religion : Alcantrisme
Indépendance : 07.03.654 *– Alignement : technologie – Ravages : moyens.*

Le Jurian est une république située au sud-est des Korianites entre l'Elgarodie et le Kalonolak. Constitué autour de trois vallées, c'est avant tout un pays de montagne. Principal producteur d'électricité, il a été relativement épargné par le Grand Malheur du fait de sa politique de neutralité et la quasi-absence de magie dans les traditions de ses habitants.

EXTRAIT DES RÉCITS DE SCOL'BURD – Voilà six jours que nous avions quitté Gamorine pour nous rendre au Jurian. Le soleil se couchait et nous étions en vue de la ville de Couvier, capitale de la région. Quelques dizaines de minutes plus tard, nous parvînmes aux portes de la ville. Ce qui nous parut incroyable au Jurian était que, la nuit, leurs routes étaient toutes éclairées par des lampadaires électriques ! Après nous être occupés des formalités d'usage, nous nous dirigeâmes vers une auberge. J'avais hâte de goûter aux spécialités régionales et à leur vin. [...]

Au matin, nous reprîmes la route en direction du nord. Nous continuâmes à remonter l'Oriden. Notre but était d'atteindre son glacier, situé à l'extrémité nord du lac d'Yvères, lac artificiel créé par les Jurians pour produire de l'électricité. Au fur et à mesure que nous remontions la vallée, les grandes villes se faisaient plus rares et laissaient place à de petits villages. [...]

Un soir, nous dormîmes chez l'habitant. Si, à première vue, la famille ne fut pas très accueillante, nous passâmes une très sympathique soirée. Le grand-père nous régala de toutes sortes d'anecdotes et de légendes de la région. Le repas fut encore meilleur et plus copieux que celui que nous avions pris quelques jours auparavant dans une auberge de Couvier. [...]

Deux jours plus tard, nous fûmes au pied du barrage du lac d'Yvères. Ce n'était pas la première fois que je voyais cet ouvrage mais, comme à chaque fois, il m'impressionnait. Il mesurait plus de deux cents mètres de haut ! L'arc qu'il décrivait faisait environ un kilomètre. Sur le cours de l'Oriden, il créait un lac de seize kilomètres de long. Au bout du lac se trouvait le glacier. [...]

VIE & SOCIÉTÉ – Le Jurian est un pays dont les activités sont partagées en deux secteurs : les activités rurales, telles que la culture, l'élevage et l'artisanat, et les activités de services,

comme la production d'électricité, les banques, le tourisme ainsi que quelques industries technologiques. Les cantons de montagne abritent de nombreux barrages et pâturages. Dans la plaine prospèrent les exploitations agricoles et les usines électriques. L'électricité est la principale ressource du Jurian ; le pays exporte une grande partie de sa production vers ses voisins et trouve même l'excédent nécessaire pour éclairer ses routes de lampadaires.

Les habitants du Jurian sont de nature assez méfiante face aux étrangers. Ils croient en la technologie et ne font pas confiance à la magie hormis dans certaines zones rurales. Les mentalités sont plus ouvertes en ville qu'à la campagne.

Le Jurian est une république composée de quatre cantons, chacun divisé en communes. Ces quatre cantons sont nommés par rapport aux rivières qui les traversent : le canton de l'Oriden, de Conche, de Malar et des Plaines de l'Oriden. Les citoyens de chaque région élisent douze personnes parmi leurs habitants pour siéger à la Chambre des Cantons du gouvernement à Couvier. Cette chambre régit le pouvoir législatif. L'assemblée générale du Jurian est composée de cinq membres élus par le peuple. L'un d'eux est élu président. Cette assemblée représente le pouvoir exécutif. Ces deux assemblées sont renouvelées tous les trois ans. Les citoyens ont le droit de voter et d'être élus à partir de leur vingt-cinquième anniversaire. Le Jurian entretient de bonnes relations avec les pays voisins grâce à sa politique de neutralité et à ses stratégies économiques.

MAGIE ET TECHNOLOGIE – La magie existe depuis toujours au Jurian mais ses habitants ne sont pas un peuple de mages. Apprise de l'extérieur, elle a longtemps été utilisée avant tout pour un usage quotidien. Dès la découverte de l'électricité, la magie a

commencé à être de moins en moins répandue. Peu pratiquée en ville, elle tend à tomber en désuétude parmi la jeune génération. Les Jurians sont de nature à se spécialiser dans un domaine de compétence. Aussi trouve-t-on très peu de gens qui pratiquent à un niveau avancé à la fois la magie et la technologie. Dès le début de la Grande Guerre, son usage a été réglementé par votation populaire. Toute personne désirant pratiquer la magie doit se procurer un permis auprès des autorités.

GÉOGRAPHIE – Le Jurian est situé dans la chaîne des Korianites au sud des monts Margram, à l'est de la baie des Norvines. Il est composé de trois vallées d'une dizaine de kilomètres de large et d'une centaine de long. Le pays fait environ 460 kilomètres de long sur 215 kilomètres de large. À l'ouest, les monts Margram forment la frontière avec l'Elgarodie. Au sud et au sud-est se trouvent les monts Ogars. À l'est, les montagnes situées à la frontière du Kalonolak sont plus hautes, pouvant atteindre 4000 mètres. Le centre du pays est formé de plaines vallonnées.

La vallée de l'Oriden, la plus peuplée du pays, compte quelques villes industrialisées et de nombreux villages. Elle s'enfonce d'une centaine de kilomètres en direction du nord en partant de Couvier. Mesurant une dizaine de kilomètres de large, elle se resserre petit à petit. Au fond de la vallée se trouve l'impressionnant barrage de l'Oriden. Le lac artificiel situé à 1600 mètres d'altitude baigne les pieds du glacier de l'Oriden. Des barrages plus modestes sont érigés dans les vallées adjacentes.

La vallée de la Conche est la plus montagnarde et la plus rurale. Elle se différencie des autres car elle est plus étroite : les montagnes qui l'entourent sont plus élevées ; il n'y a que

quelques barrages. Elle a été le cadre d'une catastrophe lors de la construction du barrage du Tracouet ; ses ruines subsistent encore.

La vallée du Malar est la plus petite des trois ; néanmoins, elle est très développée grâce aux routes qui conduisent aux cols permettant de traverser les montagnes en direction du Kalonolak. Elle ressemble beaucoup à la vallée de l'Oriden.

La grande plaine située au centre des trois vallées jusqu'à l'Elgarodie abrite une grande partie des cultures du pays. L'altitude de cette plaine varie entre deux cents et cinq cents mètres. De nombreuses petites rivières descendent des montagnes et se jettent dans l'Oriden. Couvier, la capitale du pays, est construite en surplomb d'un méandre du Malar, à sa confluence avec l'Oriden.

Le Jurian possède de nombreux sites naturels magnifiques, surtout dans les montagnes, facilement accessibles grâce au bon développement des voies de communication à travers le pays. Celui-ci possède peu de villes importantes mais attire beaucoup de touristes venant profiter de la nature et du calme en séjournant dans de magnifiques hôtels, luxueux, nichés dans les montagnes.

La capitale du Jurian se trouve dans la plaine de l'Oriden à une centaine de kilomètres de la frontière elgarodienne. Il s'agit d'une ville de petite taille comparée à d'autres capitales mais la présence de la Conférence Générale des Nations et de plusieurs sociétés importantes sur le plan économique en fait un endroit majeur sur le plan international.

HISTOIRE RÉGIONALE – Les vallées du Jurian sont peuplées depuis très longtemps. Au III^e^ siècle, elles s'intègrent à l'Elgarodie qui leur amène le progrès et la civilisation. Les cultures



Fig. 9 – Vue de Couvier, la capitale du Jurian.

sont modernisées et les ressources naturelles du pays exploitées à plus grande échelle. L'invention de l'électricité au milieu du VII^e^ siècle donne finalement à cette région toute son importance. À cette époque, l'essor de l'industrie électrique et le déclin militaire de l'Elgarodie permettent au Jurian de faire sécession sans la moindre action militaire. Durant les années suivantes, le nouveau pays mise son avenir sur les services monétaires, l'électricité et une politique de neutralité. Cette dernière lui vaudra d'accueillir le siège de la Conférence Générale des Nations après le Grand Malheur.

§ 9. KALONOLAK

Langue : Kalon – Capitale : Makin, Robi, Kalongrade
Forme d'État : principauté – Dirigeant : Igor et Ellay de Kalone
Superficie : 411'575 km² – Population : 12'458'000 – Densité : 30,3 hab./km²
Gentilé : Kalanolok, Kolonalak – Monnaie : Thaler
Importations : armes, bois, nourriture, charbon
Exportations : pierres, minerais – Religion : Culte du Dralok
Alignement : magie, technologie – Ravages : très sévères.

Le Kalonolak, royaume situé dans la vallée de l'Arath, est le berceau de la civilisation kalon. Cette nation guerrière, dont la culture a rayonné sur ses voisins immédiats, est en perpétuel conflit. Après l'assassinat du roi Ivanov II, à propos duquel les deux princes héritiers s'accusent mutuellement, la nation s'est scindée en deux et les partisans de chacun se sont regroupés sur le flanc gauche ou droit de la vallée. La rupture étant totale, l'un des deux camps a pris le parti de la magie, l'autre de la technologie. Depuis la destruction de la capitale en 731 et malgré la fin de la Grande Guerre, le conflit civil n'a aucunement cessé. Ce territoire est si dangereux que beaucoup de gens tâchent de l'éviter.

EXTRAIT DES RÉCITS DE SCOL'BURD – Pour nous rendre dans le désert, nous décidâmes de prendre les cols du Jurian et de passer par l'ancien royaume de Kalonolak. Ce n'était certes pas le chemin le plus aisé mais nous pûmes ainsi en profiter pour faire quelques observations à son sujet. [...]

À peine avions-nous franchi le col du Pillard faisant la jonction entre le Jurian et le Kalonolak qu'une patrouille montée de Kalanoloks nous intercepta. Il y avait six gardes montés

sur deux draloks. Ces créatures, d'immenses lézards volants, étaient d'une taille telle qu'on pouvait se demander comment elles parvenaient à voler. Heureusement que nous avions pris soin de n'emporter que le strict minimum d'objets magiques et de les dissimuler soigneusement. En effet, la principauté de Kalanolok interdisait formellement toute magie sur son territoire, y compris de la part des étrangers. [...]

Afin d'éviter les problèmes, vu que nous avions un certain nombre d'armes à feu, nous décidâmes de rester sur la rive droite de l'Arath et de ne pas nous aventurer en Kolonalak. Il fallait espérer que nous ne tomberions pas sur une bataille rangée lorsque nous descendrions la vallée. [...]

Au troisième soir de notre voyage en terre Kalanolok, nous arrivâmes à la capitale, Robi, située au bord de la mer. Encore une fois, en tant qu'étrangers et voyageurs, nous subîmes une fouille en règle avant de pouvoir entrer. La ville dans son intégralité était relativement récente. Après la ruine de Kalongrade, chacun des deux camps avait reconstruit une capitale en un temps record.

VIE & SOCIÉTÉ – L'ancien royaume de Kalonolak, de longue tradition guerrière, est désormais divisé en deux nations distinctes : le Kalanolok, situé sur la rive droite de l'Arath, et sur lequel règne le prince Igor, fervent partisan de la technologie ; le Kolonalak, situé sur la rive gauche, où règne la princesse Ellayn, elle-même fervente partisane de la magie. Cela fait des siècles que la région vit dans un climat de tension et de conflits perpétuels. Mais depuis dix ans, suite à la guerre de succession menée par les deux princes après le mystérieux assassinat du souverain, le royaume est séparé en deux principautés situées de chaque côté de la vallée. Celles-ci sont entièrement versées

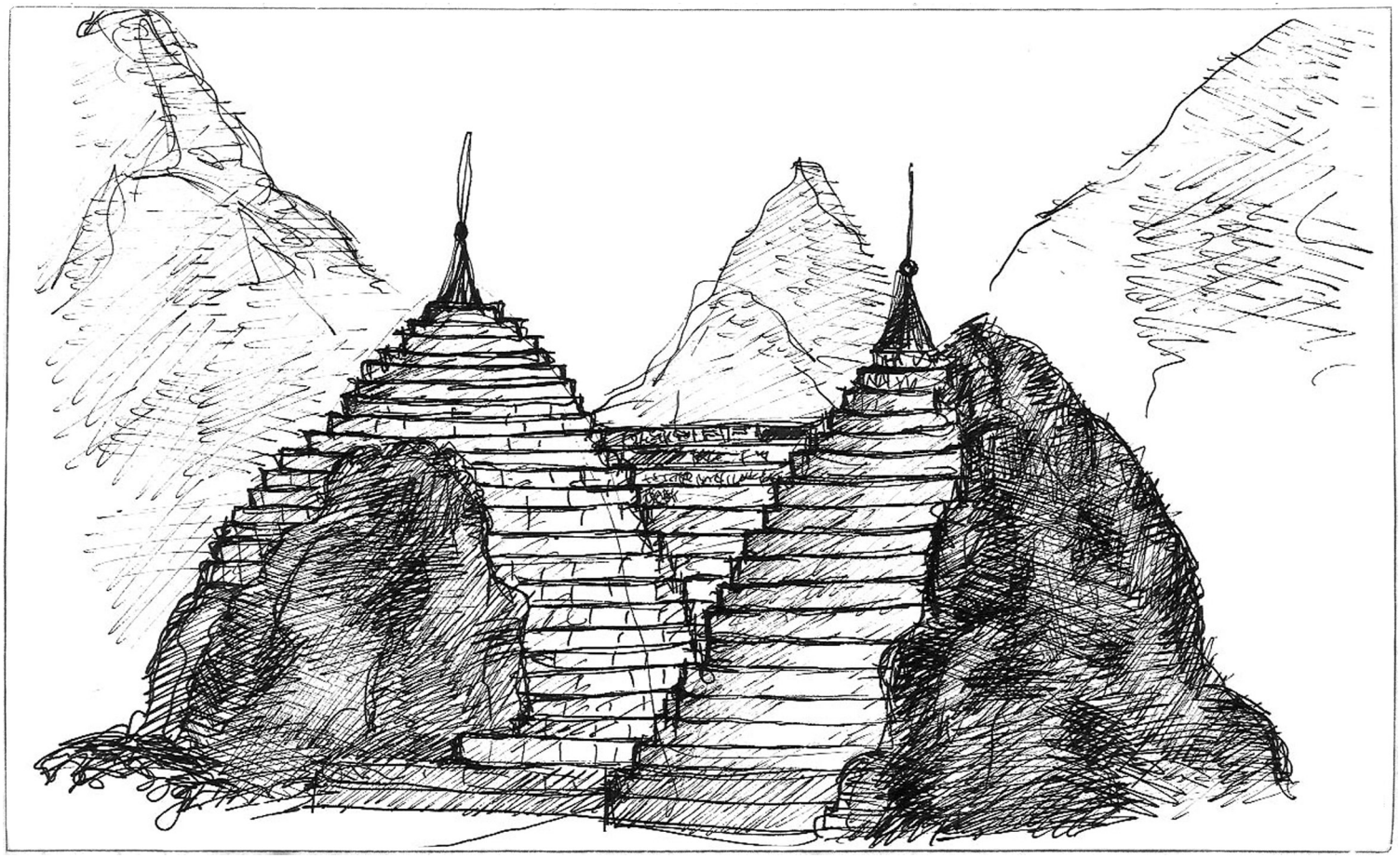
dans l'art de la guerre et leur principale occupation consiste à essayer de soumettre l'autre. Les hostilités ne semblent pas prêtes de s'arrêter. Les voyageurs évitent, dans la mesure du possible, de transiter par cette zone.

Toute la société est organisée en castes où domine la noblesse, composée des seigneurs et des chevaliers. Tout en bas de l'échelle se trouvent les serfs qui cultivent les champs ou travaillent aux mines. Les seigneurs sont directement inféodés aux princes et régissent terres, chevaliers et serfs. Les chevaliers sont au service des seigneurs et peuvent espérer eux-mêmes un jour être élevés à ce rang. Toute la noblesse est astreinte au combat.

MAGIE ET LA TECHNOLOGIE – Dans chacune des principautés, soit la magie soit la technologie est proscrite. Toute personne contrevenant à cette règle, même simple voyageur, risque la prison. Des exceptions sont parfois envisagées pour les diplomates en mission ou les membres d'ordres religieux.

GÉOGRAPHIE – La vallée de l'Arath s'étend dans les monts Margram, du nord-ouest au sud-est. Au nord, cette vallée de montagne s'élargit progressivement jusqu'à mesurer, au sud, une centaine de kilomètres et finit par s'ouvrir sur une grande plaine bordant la mer. À l'origine, l'Arath est une rivière de montagne, et devient au sud un grand fleuve navigable avant de rejoindre la mer.

Les montagnes du nord sont relativement hautes et peuvent atteindre quatre mille mètres. Plusieurs cols permettent de se rendre au Jurian et en Marandie, formant des axes de transit importants. C'est dans la partie nord de cette région non loin des sources de l'Arath que se trouve la nouvelle capitale des partisans de la magie : Makin.



La ville fortifiée de Makin, capitale du Kolonalak

La vallée offre des paysages très variés. Au nord, une petite vallée s'ouvre petit à petit jusqu'au lac Korimar, à 260 kilomètres de la source de l'Arath. En aval du lac, elle se prolonge sur quelque 1300 kilomètres et devient de plus en plus large jusqu'à former la plaine. Cette région est moyennement peuplée et abrite surtout une activité rurale.

Le début de la plaine et la fin de la vallée se confondent tant celle-ci devient large. La plaine forme un bassin d'environ 300 kilomètres de long entre la vallée et le littoral. Cette zone est plus densément peuplée et l'on y trouve de grandes villes, d'immenses cultures et quelques industries.

Les côtes, à l'extrême sud du pays entre l'Elgarodie et le Saranor, s'étendent sur une longueur d'environ 450 kilomètres et sont totalement contrôlées par les partisans d'Igor. Région plate au climat relativement chaud, on y trouve des marais salants et une grande activité de pêche. Sur la côte à l'embouchure de l'Arath se trouve l'une des nouvelles capitales : Robi.

Kalongrade, l'ancienne capitale, est située au sud du lac Korimar. La ville s'étendait alors sur une superficie de plus de 100 km², elle est actuellement entièrement en ruine, en proie aux brigands et aux malfrats. La seule zone qui soit encore viable se trouve aux abords de la gare du Monorail. La zone est défendue par une milice indépendante qui assure aux voyageurs la possibilité de se rendre dans les deux principautés.

HISTOIRE RÉGIONALE – Voilà bien des siècles que les rivalités entre seigneurs grondaient au Kalonolak mais la cohésion du pays était maintenue par la royauté. La mort du roi puis le Grand Malheur ont fourni un prétexte idéal pour que la guerre civile éclate et que les différents partis se regroupent autour des

deux héritiers en prenant chacun comme vecteur sa haine de la magie ou de la technologie. On peut considérer que la guerre civile s'est terminée en 731 avec la destruction quasi totale de la capitale, Kalongrade. S'en suit alors une période de trêve durant laquelle les deux camps se regroupent pour reconstruire chacun une nation. Depuis 733, les hostilités ont repris et n'ont plus cessé.

§ 10. KERSHENK

Langue : Kalone – Capitale : Novagrade – Forme d'État : démocratie
Dirigeant : Haut Technocrate Boris Evanov – Superficie : 822'725 *km²*
Population: 6'158'000 *– Densité:* 7,4 *hab./km²*
Gentilé : Kershenkklo, Kershenkkloa – Monnaie : Kykh
Indépendance : 03.07.289 *– Alignement : technologie – Ravages : faibles.*

Le Kershenk est un pays situé au sud-est d'Ergèlara, au cœur de la jungle ogardiane. Cette nation est née de la rencontre entre les colons ahradjbla et les tribus taunchos. Vivant dans des cités mécanisées cachées dans la jungle, les Kershenkklos ont acquis une maîtrise exceptionnelle de la technologie. Ils n'ont guère de contact avec les pays voisins ni avec les tribus sauvages qui peuplent la jungle.

EXTRAIT DES RÉCITS DE SCOL'BURD – C'était la toute première mission d'importance envisagée par la Guilde depuis le Grand Malheur : aller cartographier la jungle ogardiane et mettre à jour les cartes existantes. Je savais que les Kershenkklos, peuple à la pointe de la technologie, vivaient dans cette terre inhospitalière. Mon objectif était simple : les rejoindre et copier leurs cartes. [...]

Vraisemblablement, je ne me souvenais pas aussi bien du trajet que je l'avais imaginé avant notre départ. Il fallait dire, pour ma défense, que je n'étais pas revenu dans cette jungle depuis plus de dix ans.

Celle-ci était extrêmement dense et sans l'aide des étoiles pour m'orienter ou de repères topographiques déjà répertoriés, je dus me résoudre à me fier uniquement à mon instinct, et surtout à ma chance. De plus, je m'étais fait voler ma boussole par des singes durant mon sommeil, la nuit précédente... Quel bleu je faisais ! [...]

Après quelques jours de marche à l'aveugle, je me trouvai devant une immense pyramide à degrés, terminée en son sommet par un dôme d'argent. À peine eussé-je le temps de m'approcher de l'édifice en terrain découvert que je fus rejoint par une dizaine d'hommes armés jusqu'aux dents. Ils portaient des exoarmures que j'aurais eu bien peine à décrire, semblant articulées avec tout un système de contrepoids et des mécanismes très avancés. [...]

Après nombre de palabres gestuelles, ils me parlèrent dans un ahrad impeccable. Ils rirent beaucoup de mes mésaventures et m'invitèrent dans leur cité. La cité en elle-même suivait cette immense pyramide, que j'appris être l'université technique locale. Les bâtiments étaient soit pyramidaux, soit cubiques. Malgré leur taille imposante, ils étaient conçus de manière à être dissimulés dans la forêt si bien qu'un œil non averti ne les aurait pas vus. [...]

Pour sortir de la jungle, nous prîmes une sorte de monorail souterrain et sous-marin, appelé l'Obus. C'était leur voie de communication principale : une des sorties était cachée en lisière de jungle.

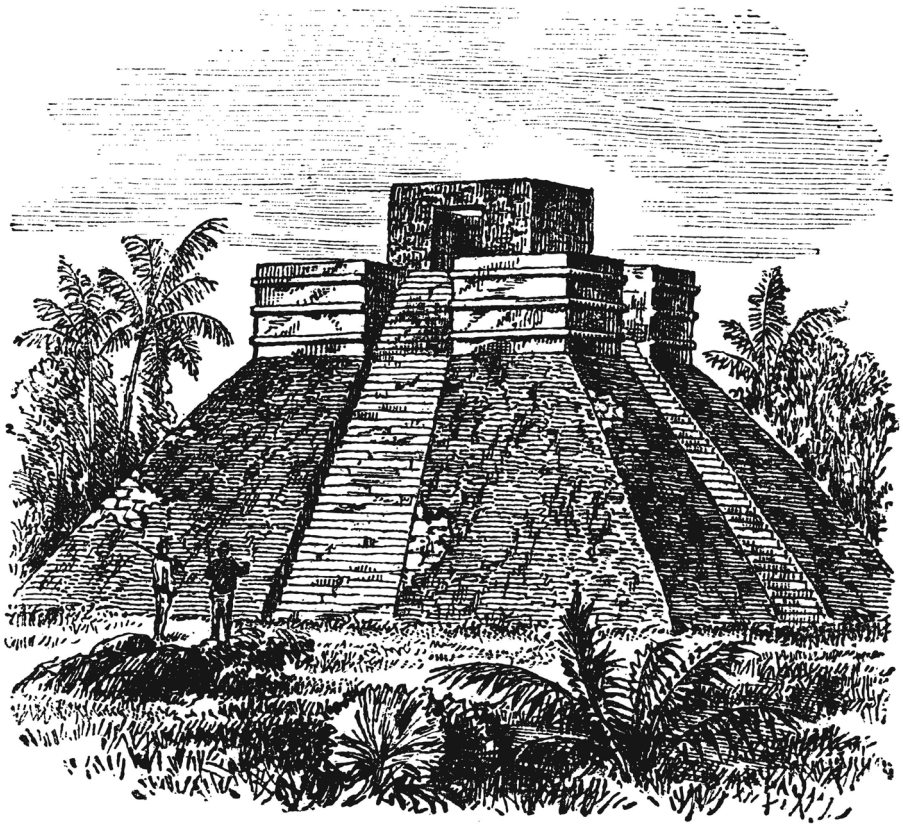


Fig. 10 – Une pyramide kershenkkloa, dissimulée dans la jungle.
Le sommet prend parfois la forme d'un dôme ou d'un cube.

VIE & SOCIÉTÉ – La vie des Kershenkklos tourne essentiellement autour de la technologie. Pour assurer le bon fonctionnement de la société, chaque habitant est affecté à une tâche particulière durant deux semaines par mois. Le reste du temps, il est libre de vaquer à ses occupations. Les affectations ne sont pas toujours les mêmes, bien qu'une personne reste en général dans son domaine d'activité privilégié. Chaque habitant a ainsi droit à une certaine quantité de vivres et de services de base. Quand ils ne sont pas occupés à servir l'État, les Kershenkklos s'adonnent

aux recherches scientifiques et technologiques. Tous les enfants sont scolarisés dès l'âge de quatre ans et sont rapidement amenés à inventer toutes sortes d'objets et d'appareils techniques.

Les habitants de la jungle sont de nature laborieuse et organisée. S'ils passent le plus clair de leur temps à participer à la bonne marche de la cité et aux recherches technologiques, certains explorent aussi la jungle ou vont y chasser. Ils ne sont pas hostiles aux étrangers mais peuvent être méfiants au premier abord. Plus un étranger semble avoir de connaissances technologiques, plus ils seront disposés à l'accueillir et à partager avec lui leurs connaissances.

Les Kershenkklos vivent dans d'immenses cités mécaniques et métalliques où le métal, la vapeur et les machines y sont omniprésents. Ils construisent de grandes pyramides dont le sommet dépasse la cime des arbres. Chaque ville élit les meilleurs inventeurs et techniciens pour former le conseil de la ville. Un représentant de chacune des villes siège à la capitale où se trouve le conseil de la nation. Le Haut Technocrate est élu parmi les membres de ce conseil pour gouverner l'ensemble de l'État. Avoir participé à la réalisation d'une invention révolutionnaire est un prérequis à l'obtention d'un poste élevé au gouvernement.

MAGIE ET LA TECHNOLOGIE – Totalement tournés vers la technologie, les Kershenkklos ne sont pas hostiles à la magie mais considèrent leur technologie supérieure. Depuis le Grand Malheur, certaines voix se sont élevées à l'encontre des arts magiques. Selon les rumeurs les plus folles, certains scientifiques seraient en train de conduire des recherches à son sujet afin de les neutraliser.

GÉOGRAPHIE – Le Kershenk se trouve dans la jungle ogardiane au sud du désert d'Oual'akim. La jungle est composée d'immenses arbres pouvant atteindre jusqu'à cent mètres de haut.

Au sol, la végétation est très dense. Il est extrêmement difficile de s'y mouvoir en dehors des voies de communication tracées par l'homme. Les villes sont disséminées dans toute la forêt et reliées par un monorail, appelé « l'Obus », pour faciliter les déplacements.

Novagrade, la capitale, est située au centre de la jungle sur la rive nord-est du lac Bleu. Centre névralgique de la nation regroupant une grande partie de la population ainsi que les principales institutions du pays, cette ville est extrêmement bien cachée et presque introuvable par des étrangers non avertis.

Les vestiges d'Arhedjma, l'ancienne capitale, se trouvent au sud du lac. Ce ne sont plus que des ruines dévorées par la jungle mais selon les rumeurs, on y trouverait encore de nombreuses technologies. L'armée essaye de tenir les pillards le plus éloigné possible.

HISTOIRE RÉGIONALE – L'influence de l'empire taunchos a toujours été moins étendue dans la jungle ogardiane que de l'autre côté du golfe de Túla, du fait de la distance séparant les deux forêts. Dès le I^er^ siècle, des colons ahradjblas venant d'Erèglerg, du Kordistan ou de Magierg ont établi des avant-postes au nord de la jungle. Au fil des siècles, ils se sont mélangés aux populations locales jusqu'à s'organiser en nation, mêlant les cultures ahradjbla et taunchos.

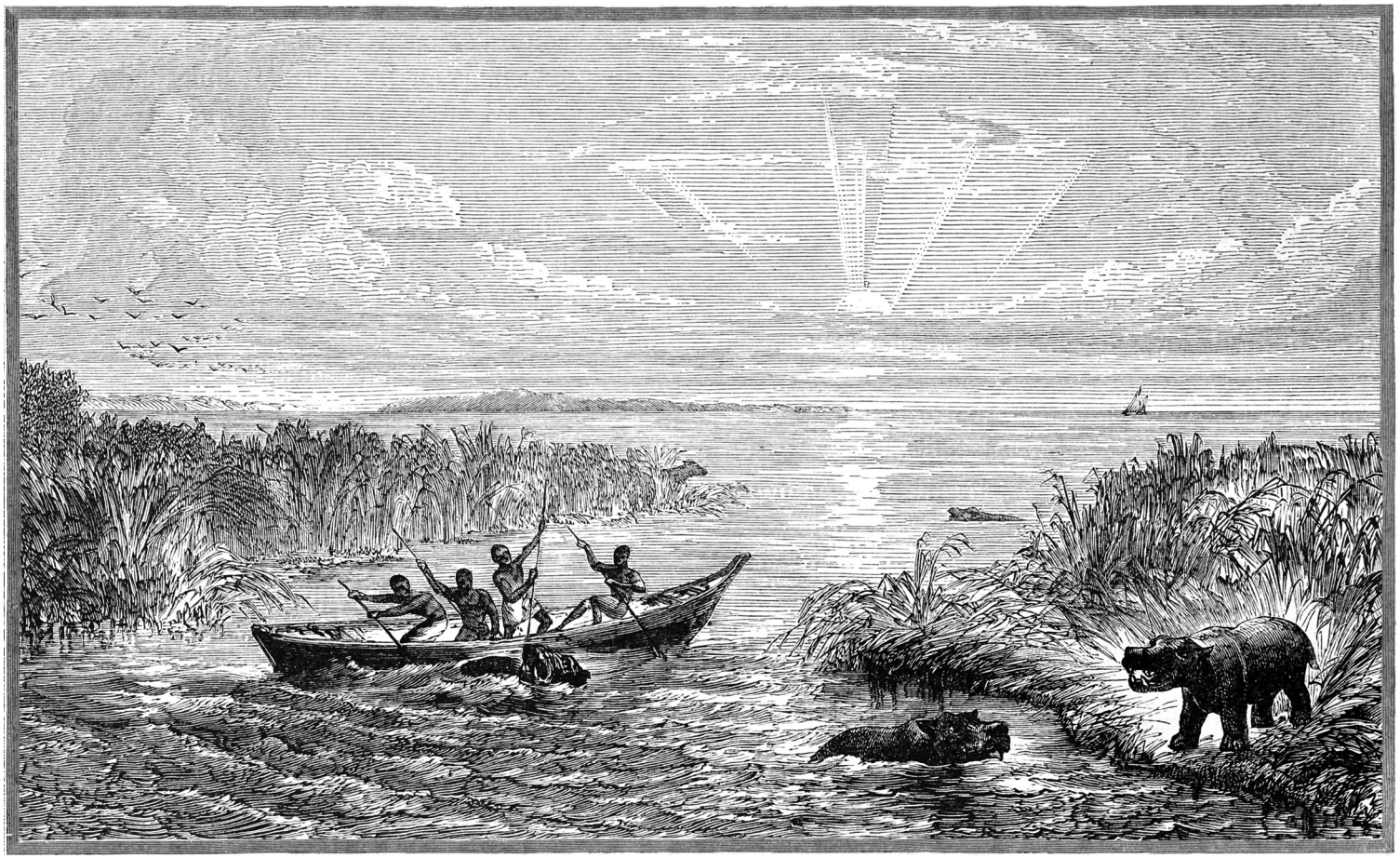
Au début du VII^e^ siècle, la ville d'Arhedjma est devenue l'un des centres les plus réputés pour tous les partisans du progrès technologique. Attirant la convoitise, elle a été mise à sac par des envieux organisés en milices et soutenus par des nations étrangères. À la suite de cet incident, la nation kershenkkloa est devenue beaucoup plus méfiante face à l'étranger et a mis en place une politique isolationniste afin de préserver le pays.

§ 11. OUALLABÉ

Langue : Ouallabé – Forme d'État : communauté de matriarches
Superficie : 139'070 km² – Population : 2'200'000 – Densité : 15,8 hab./km²
Gentilés : Ouallabé, Ouallabée – Monnaie : Boudjou
Exportations : Tourbe, bois – Religion : Culte d'Ubala
Alignement : magie ; Ravages : faibles.

Le Ouallabé est un pays situé à l'est du continent d'Oues'antar, dans les marais du delta du Tamaco. À l'origine, cette terre faisait partie du Tounoung, mais des divergences d'opinions culturelles et religieuses ont conduit cette région à se séparer petit à petit de celui-ci. Ce nouveau pays est resté à un stade relativement primitif dans lequel la vie est menée de façon très simple ; sa société, dirigée exclusivement par des femmes, vit coupée du reste du monde. On y pratique une forme de magie tribale ; la notion de technologie y est quasi inconnue.

EXTRAIT DES RÉCITS DE SCOL'BURD – Arrivés au sommet d'une colline située à l'extrême ouest des plaines de Mouga, nous surplombâmes la région occupée par les marais de Tamaco. Toute la contrée était recouverte d'une fine brume masquant le paysage à perte de vue. Seule une inquiétante pyramide noire émergeait au loin à l'horizon. Elle semblait être entourée d'une vaste forêt. Je m'attendais à une progression difficile au sein de ces marais, mais il n'en fut rien. L'eau était claire entre les roseaux clairsemés. De nombreux poissons aux couleurs éclatantes y nageaient. Le brouillard matinal laissa petit à petit sa place au soleil qui inonda le ciel de l'après-midi par sa lumière et sa chaleur. [...]



Chasseurs ouallabés dans les marais.

Nous rencontrâmes un homme à la peau noire. Il pêchait, assis dans une pirogue. Il se montra très amical, et bien qu'il ne comprît pas notre langue, nous invita par gestes à le suivre vers ce qui se révéla être son village. Celui-ci était entouré de champs de riz immergés. Il était composé de huttes en bois perchées au sommet de long pilotis. [...]

Se rassemblèrent autour de nous les habitants, tous de couleur noire, probablement intrigués par notre aspect si différent du leur. Une femme s'approcha. En voyant le respect que lui témoignaient les autres ainsi que la finesse des bijoux de bois et d'os qu'elle portait, il ne faisait aucun doute qu'elle était une personne importante. Elle me parla une langue que je compris : le tounoungais. Elle dit être la dirigeante du village. [...]

J'eus l'occasion d'en apprendre beaucoupplus sur leur peuple et leurs coutumes pendant le repas du soir qu'elle fit préparer en notre honneur. Ce qui me surprit le plus fut leur système politique, une matriarchie : il s'agissait d'un pays exclusivement dirigé pas les femmes. J'en avais déjà entendu parler dans d'anciennes légendes, mais j'ignorais qu'il en existât réellement. [...]

Le lendemain, elle mit à notre disposition un guide qui nous fit découvrir son pays. Il se montra cordial à notre égard, mais refusa catégoriquement de nous conduire vers cette étrange pyramide noire. Il devint même menaçant si j'insistais trop et ne voulut pas me donner d'explications. Je crus comprendre que cela avait un rapport avec la religion de son peuple, mais rien n'est moins certain.

VIE & SOCIÉTÉ – Les Ouallabés vivent dans des villages lacustres ou arboricoles. Les plus grands comptent un millier d'âmes bien que la majorité ne dépasse pas la centaine de personnes.

Les villages lacustres sont composés de huttes en bois et de plates-formes, posées sur des pilotis, reliées entre elles par des passerelles. La hauteur des pilotis varie d'un village à l'autre et d'une maison à une autre : les plus courts dépassent d'un mètre le niveau de l'eau, les plus longs jusqu'à quatre mètres. Plus une maison est haute, plus le statut social de son propriétaire est élevé. Un village lacustre est généralement entouré de cultures de riz, l'aliment principal de la population.

Les villages arboricoles sont relativement similaires, eux aussi érigés en hauteur sur des plates-formes. Ils ne sont pas construits sur des pilotis artificiels, mais directement contre le tronc des arbres. Ces villages ne pratiquent peu ou pas l'agriculture et se concentrent sur l'exploitation de la forêt. Les échanges sont très importants entre les deux types de villages, les uns produisant de la nourriture et les autres des produits dérivés du bois.

Au sein des villages, une famille (au sens large du terme) occupe une plate-forme. Sur cette plate-forme se trouvent des huttes, un foyer, une réserve de nourriture, une place pour fumer les poissons et tout ce qui est nécessaire à la vie courante. Seules quelques personnes disposent d'une hutte isolée, comme la cheffe du village ou la chamane. Il y a également des huttes spéciales, par exemple pour accueillir un conseil.

Les villages sont politiquement indépendants les uns des autres, il n'y a pas de gouvernement unifié. Chaque village est organisé en matriarchie, dirigé soit par une femme seule, soit par un conseil de femmes. L'accès à la magie et à la prêtrise leur est réservé, de même que les activités artistiques. L'éducation est aussi du ressort des femmes. Quant aux hommes, leurs activités principales consistent à pêcher, cultiver le riz, construire et faire la guerre.

La notion de fidélité n'a pas vraiment de sens au sein de cette culture : la filiation se faisant par les femmes, le père n'a que peu d'importance dans l'affaire. Il n'y a donc pas de couples et la seule règle bien définie à ce niveau-là est de ne pas procréer avec des gens de sa propre famille, consanguinité oblige.

Ce peuple vénère une déesse, la déesse-mère Ubala, donneuse de vie. Par analogie, du fait que les femmes sont procréatrices, ce sont elles qui dominent la société.

MAGIE & TECHNOLOGIE – Ce peuple ne pratique pas la technologie et ne connaît pas l'usage du métal. Toutes les constructions et les outils sont tirés du bois ou de matière végétale comme le roseau ou le papyrus. Les fibres du papyrus leur permettent par exemple de faire des cordes, des vêtements ou des tissus. On trouve aussi certains objets faits d'os ou de matière animale comme des peaux de crocodiles ou de serpent.

La magie est avant tout tribale. On y a recours pour mettre tous les villages en transe pendant les fêtes, pour guérir, faire des prédictions, donner des visions à quelqu'un ou entrer dans ses rêves. La magie n'est enseignée qu'aux femmes. Seules les chamanes la maîtrisent bien et il n'y en a qu'une par village. Pour le devenir, il faut être l'apprentie d'une chamane pendant de nombreuses années et suivre un parcours initiatique particulièrement difficile. En contrepartie, les chamanes sont parmi les personnes les plus respectées du village. La chamane cumule généralement sa fonction avec celle de prêtresse.

GÉOGRAPHIE – Les Ouallabés occupent la pointe est d'Oues'antar, une région constituée par les marais de Tamaco. Entourée d'une zone aride, cette région bénéficie d'un climat plus clément. Sa topographie a façonné l'immense marais de Tamaco. La côte connaît un climat plus chaud et plus sec.

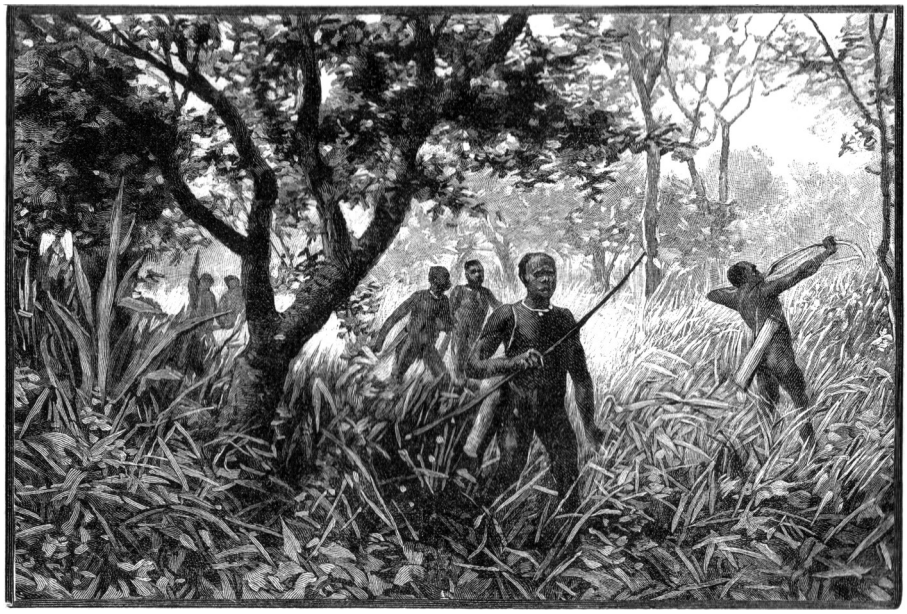


Fig. 11 – Chasseurs ouallabés dans les marais.

Le marais est une région partiellement submergée. Les endroits où la terre sort de l'eau ne dépassent pas quelques mètres d'altitude et sont régulièrement inondés lors de crues. Ce marais n'est pas malsain ni nauséabond ; l'eau y est claire et non stagnante.

La végétation est de type lacustre : roseaux, papyrus, algues. On y trouve des forêts de sengols, un arbre aquatique avec des racines aériennes et un tronc qui ne commence qu'au-dessus de l'eau. Cet arbre, dont le bois très dur est noir, ne pousse que dans cette partie du monde.

Le pays est divisé en plusieurs zones, l'une totalement marécageuse, sans arbres, occupée par des villages lacustres. L'autre est boisée de sengols et occupée par des villages arboricoles. Aux orées des forêts, où les arbres sont souvent plus clairsemés, on trouve également des villages mixtes.

Seule, mais immense, construction d'envergure réalisée par ce peuple, la pyramide noire d'Ubala est érigée en bois noir de sengol. Elle mesure une cinquantaine de mètres de haut pour une largeur à la base d'un peu plus d'une centaine de mètres. Située dans une région relativement plate, elle est visible de très loin et abrite un temple dédié à Ubala ainsi que toutes les infrastructures nécessaires à la vie des prêtresses.

HISTOIRE RÉGIONALE – À l'origine, le Ouallabé faisait partie du Tounoung, avec lequel ses habitants partagent un grand nombre de coutumes. Des désaccords d'ordres religieux et sociaux entre cette partie du pays et le reste ont conduit à une séparation progressive des deux cultures au cours des siècles. L'éloignement est aujourd'hui suffisant pour que l'on puisse les considérer comme deux pays distincts, même si la frontière entre les deux territoires reste relativement floue.

§ 12. TAUNCHORIE

Langue : Tauncho – Capitale : Saraqat – Forme d'État : empire
Dirigeant : Empereur Tocama – Superficie : 966'549 km²
Population : 3'500'000 – Densité : 6,6 hab./km² – Gentilé : Tauncho, Tauncho
Religion : Polythéisme – Ravages : aucun.

La Taunchorie est un pays situé à la pointe sud-ouest d'Ergèlara, dans la jungle de Túla. Pays méconnu par les peuples civilisés, il est craint des pays voisins. Nombreuses sont les rumeurs, justifiées ou non, qui circulent sur ses habitants et leur façon de vivre car rares sont ceux qui s'y sont aventurés et en sont revenus pour raconter la vérité.

EXTRAIT DES RÉCITS DE SCOL'BURD – Nous étions en train de traverser une jungle assez dense. Soudain, ils surgirent. Nous n'avions rien entendu ni vu approcher. Même les oiseaux ne s'étaient pas arrêtés de chanter. Ils étaient là, de grands hommes à moitié nus, au corps d'un noir d'ébène. Ce qui nous fit les remarquer fut le bruit émis par Kan'barus. Le son qu'il produisit en tombant, raide mort. Je remerciai alors mon bon sens d'avoir engagé ces douze mercenaires comme gardes du corps. Le combat fut rude, extrêmement violent et court. [...]

Une fois le combat terminé, je pus mieux voir ce qu'ils utilisaient. Ce n'étaient que des armes archaïques : lances, frondes, sarbacanes, machettes, haches. Le tout fait uniquement de bois et de pierre. [...]

Il y eut d'autres attaques, je caractérisai la région comme très dangereuse.

VIE & SOCIÉTÉ – Les Taunchos sont un peuple guerrier. Chaque homme de la classe des travailleurs est tenu de passer une période de sa vie au service de l'armée. Particulièrement doués pour le camouflage et la furtivité, ils en deviennent redoutables malgré un équipement uniquement constitué d'armes archaïques. Cela, ajouté au fait qu'ils ne tolèrent pas la présence d'étrangers sur leur territoire, leur a valu une réputation de cannibales assoiffés de sang. Toute la société est dirigée par un empereur, chef suprême effectuant toutes les décisions importantes et désignant lui-même son successeur avant de mourir.

La société tauncho est organisée selon un système de castes. Si être né dans une caste élevée offre davantage de chance à un enfant d'y rester par la suite, ce n'est pas un système rigide et il n'est pas rare de voir une personne changer de caste vers le haut ou vers le bas.

La plus élevée est celle des seigneurs. Ses membres occupent tous des fonctions importantes de l'État. Il va sans dire que les plus prestigieuses sont militaires. Pour y accéder, il faut impérativement s'être distingué au combat en plus de posséder les capacités requises pour obtenir une fonction. Les nouveaux membres sont désignés parmi la population lorsqu'une fonction devient vacante suite à la mort de celui qui l'occupait. Chacun des membres de cette caste reçoit un lot de terre.

La seconde est celle des marchands. Son rôle consiste à faire circuler les biens entre différentes villes. Les activités des marchands sont très réglementées : ils doivent, par exemple, appliquer des prix fixés par le conseil. Cette classe est relativement fermée, les gens qui en font partie ne s'allient qu'entre eux et vivent dans des quartiers séparés du gros de la population.

La troisième caste est celle des travailleurs. Elle est formée, pour l'essentiel, d'artisans, de paysans et de chasseurs. Chacun est tenu de faire un service militaire ; quand une personne se distingue au combat, son rang social s'élève en conséquence au sein de sa classe, voire dans la classe des marchands ou des seigneurs s'il est désigné pour une fonction particulière. Les membres de cette caste possèdent chacun leur terre ou une échoppe. S'ils sont loin d'être des gens riches et mènent une vie simple, ils ont de quoi vivre à l'abri du besoin.

La quatrième caste est celle des serfs. Leur rôle consiste à cultiver les terres des seigneurs. Une personne se retrouve dans cette caste si elle n'a pas accompli ses devoirs, ou si elle a commis un crime mineur.

La dernière caste est celle des esclaves. Elle est composée de prisonniers de guerre ou de personnes qui ont commis un crime



Un village tauncho au cœur de la jungle.

grave. Malgré leur statut, ils sont bien traités et peuvent avoir des enfants entre eux, qui seront libres.

MAGIE & TECHNOLOGIE – Ce pays ne pratique ni la magie ni la technologie. Leurs connaissances scientifiques sont très restreintes. Leur société très codifiée n'accorde pas beaucoup d'importance à ce qui ne contribue pas directement au bien de la communauté, empêchant ainsi certaines découvertes et innovations.

GÉOGRAPHIE – Les Taunchos vivent dans des villes et villages érigés au milieu de la jungle. Leurs habitations sont construites en bois, matière dont ils disposent à profusion. Autour de leurs agglomérations s'étendent les cultures de maïs, seul aliment qu'ils cultivent en grande quantité. Le reste de leur territoire n'est composé que d'une jungle épaisse et dense, peuplée d'animaux sauvages.

Leurs villes sont reliées par un réseau de pistes régulièrement parcourues par des soldats assurant la sécurité. Il est dangereux de s'aventurer dans la jungle sans expérience et sans groupe : les animaux sauvages sont légion et apprécient la chair humaine ; des esclaves échappés et des criminels en fuite ont formé des bandes de brigands vivant dans la jungle, hors de la société, et s'attaquant aux voyageurs.

Saraqat est la capitale de l'empire tauncho. Ville magnifique au bord du lac Cuetada, elle ferait immédiatement changer d'avis n'importe quelle personne considérant les Taunchos comme des sauvages. Elle ne compte pas moins de 40'000 habitants ; en son sein siègent l'empereur et les plus hautes autorités du pays. La ville occupe une superficie de quelques kilomètres de diamètre, entourée de ses champs de maïs. Le palais de l'empereur, une succession de maisons de bois reliées par des passages surplombés d'un toit, donne sur le lac. Un marché

s'y tient, réputé dans tout le pays pour la richesse et l'abondance de ses produits, en particulier le poisson, mets considéré comme un luxe très coûteux.

HISTOIRE RÉGIONALE – L'histoire du peuple tauncho est jalonnée de guerres entre les différentes tribus habitant la jungle. A l'origine simple tribu parmi d'autre, elle a réussi, par sa maîtrise de l'agriculture ainsi que par son armée très bien entraînée, à assimiler progressivement les tribus voisines et à s'étendre considérablement.

Les Ganalings et les Delgènoriens ont tenté à plusieurs reprises d'implanter des comptoirs le long des côtes. Chaque tentative a été violemment refoulée, sans beaucoup de survivants pour raconter ce qui s'était passé.

§ 13. TELNEKKIE

Langue : Elgarodien – Capitale : Tillia – Forme d'État : démocratie
Dirigeant : Orfèvre Suprême Marevus Oredo – Superficie : 1'678'325 km²
Population : 37'532'000 – Densité : 22,3 hab./km²
Gentilé : Telnekk, Telnekkane – Monnaie : Couronne telnekkane
Importations : électricité – Exportations : bois, pêche, verre, artisanat, charbon
Religion : Alcantrisme – Indépendance : 1.11.637
Alignement : technologie – Ravages : sévères.

Jusqu'au début du VII^e^ siècle, la Telnekkie fait partie du royaume de l'Elgarodie. Elle décide de quitter le royaume suite à la première guerre contre le Ganal. Le pays est situé au sud-ouest de l'Elgarodie. Ses habitants sont passés maîtres dans les techniques liées au verre, que ce soit dans l'art de le teindre, de le tailler ou de le façonner. Ils ont réussi à fabriquer un verre

bien plus résistant que celui que l'on connaît, permettant la construction de bâtiments entiers. Les artisans verriers telnekks sont réputés de par le monde : ils ont même participé à la construction de Gamorine et de ses palais. Très portés sur l'esthétisme, ils ont fait des villes telnekkanes de véritables œuvres d'art. Le pays a été passablement touché par le Grand Malheur et certaines régions en portent encore des marques très visibles.

EXTRAIT DES RÉCITS DE SCOL'BURD – Je sus que j'étais de retour dans

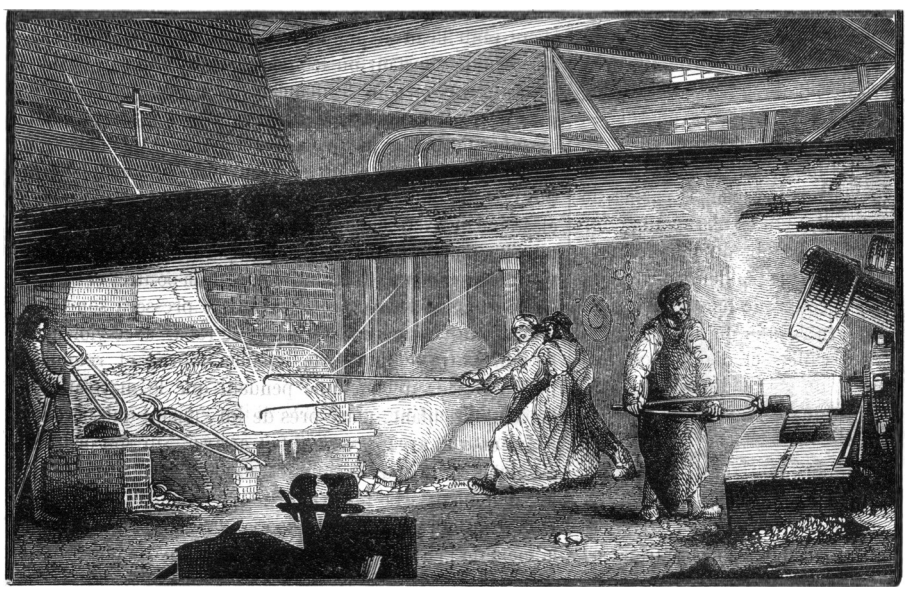


Fig. 12 – L'intérieur d'une usine fabricant du verre telnekk

une zone civilisée. Cela faisait maintenant quelques jours que j'avais abandonné des marais embrumés pour arriver dans l'immense forêt qui recouvrait une partie de la Telnekkie. Certains arbres atteignaient plus de cent mètres de haut. Les routes étaient pavées... d'une espèce de verre teint, pratiquement aussi solide que la pierre, mais plus lisse. Les reflets de la route étaient sublimes, et singulièrement peu aveuglants. Je pus voir

plusieurs moulins, quasi intégralement faits de verre coloré, soutenus par des armatures d'un métal luisant - vraisemblablement du cuivre ou du laiton. Les quelques paysans que je vis étaient habillés de couleurs vives. [...]

J'atteignis enfin la capitale, construite aux bords du lac de Stanvic. Dans le soleil levant, avec une brume très légère – pour une fois –, la ville était une pure merveille. Presque exclusivement construite en verre, les rayons du soleil réfléchis donnaient un spectacle beau à pleurer. Tout bâtiment était une véritable prouesse architecturale, fait de verre et de métaux réfléchissants tels le cuivre, l'argent, le laiton, l'argent ou même l'or. À plusieurs endroits, d'immenses éoliennes fournissaient l'énergie publique. Et de plus petites éoliennes, sur la plupart des constructions, subvenaient aux besoins privés. [...]

Leur maîtrise du verre était impressionnante : avec une faible source de lumière, ils étaient capables de faire des jeux de couleurs et des motifs d'une intensité incroyable. En comparaison, les constructions de Gamorine, l'assemblée fédérale, étaient bien ternes.

VIE & SOCIÉTÉ – Les Telnekks sont un peuple pacifique. La sécession avec l'Elgarodie s'est faite sans violence. Ces gens sont ouverts et serviables avec les étrangers dans la mesure où ceux-ci respectent leurs us et coutumes. Avant tout portés sur l'artisanat et l'esthétisme, ils se consacrent en majorité au développement du verre. Ils sont passés maîtres dans sa fabrication et son alliage avec d'autres matériaux.

Le gouvernement est formé de neuf Grands Orfèvres qui représentent chacun des districts de la Telnekkie. Ils sont élus par le peuple tous les quinze ans. Ce conseil, présidé par

l'Orfèvre Suprême, a les pleins pouvoirs. Malgré son côté pacifique, la Telnekkie maintient une armée, principalement en raison de la menace ganaling. En pratique, les soldats, tous volontaires, sont peu entraînés et mal équipés. Cette armée prouve son utilité lorsqu'elle doit venir en aide à la population suite à une grande catastrophe.

MAGIE ET LA TECHNOLOGIE – Les Telnekks sont très versés dans la technologie et ont développé des inventions telles que les tramways et les éoliennes électriques. De nature plutôt tolérante et malgré leur fort penchant pour la technologie, ils acceptent la pratique de la magie chez eux.

GÉOGRAPHIE – La Telnekkie est située au sud-ouest de Kaligarande en dessous de l'Elgarodie et de la Sévastie. Le pays est partagé entre, au nord-est, les monts Tumochar, au centre, de grandes forêts, des étendues de marais et, au sud, une région au climat plus chaud.

Au nord-est du pays se trouvent les monts Tumochar. Les deux principales rivières de la Telnekkie y prennent leur source. Au fond de la vallée de la Raky, à l'ouest, un col permet de rejoindre le comté de Gesta en Elgarodie. Les plus hauts sommets, recouverts de glaciers et de neiges éternelles, atteignent cinq mille mètres. La transition avec les forêts et les étendues de marais est très brutale, le relief passant de plusieurs milliers de mètres à une centaine de mètres d'altitude en quelques kilomètres à peine. Hormis dans les grandes vallées, peu de gens vivent dans cette région aux rudes conditions de vie : le sol y est peu cultivable, les hivers très froids et l'accès difficile.

La partie centrale du pays est occupée à l'est par une zone fortement boisée et par d'immenses marais. La brume ne se

lève que rarement dans ces régions. Tout le sable nécessaire aux créations en verre des Telnekks est tiré de ces marais. Cette région est la plus peuplée du pays. Les villes et villages sont construits sur les bancs de terres secs des marais ou parfois accrochés dans les forêts dont les arbres mesurent plusieurs dizaines de mètres de haut.

La péninsule de Korime se trouve tout au sud du pays et forme le détroit d'Asmo avec Ergèlara. Ce bout de terre ainsi que la côte sur la mer Flamboyante jusqu'à l'Elgarodie connaît un climat plus clément que le reste du pays. Cette péninsule, façonnée par de petites collines qui culminent à quelque sept cents mètres, est couverte de hautes futaies et de champs. C'est ici que se trouve la forêt de Kainkan, le berceau du druidisme.

Capitale de la Telnekkie, Tillia est construite dans la clairière de Stanvic aux abords du lac du même nom. Cette ville de près d'un million d'habitants est située sur les rives du lac de Stanvic, au nord-est du pays. Ce joyau architectural met en valeur tout le savoir-faire du pays en matière de façonnage du verre. La majeure partie des bâtiments y est constituée uniquement de métal et de verre.

HISTOIRE RÉGIONALE – Faisant partie des premiers comtés à avoir rejoint l'Elgarodie, la Telnekkie a toujours été aux premières loges du conflit ganalo-elgarodien. Lors de la première guerre Ganaling en 637 et face au peu de soutien des autres comtés, ses représentants ont décidé de former leur propre nation, précipitant un peu plus le déclin d'une Elgarodie déjà largement affaiblie. Depuis son indépendance, les tensions avec le Ganal se sont apaisées et le pays a pu prospérer grâce à son artisanat et sa maîtrise de la technologie.

§ 14. TOUNOUNG

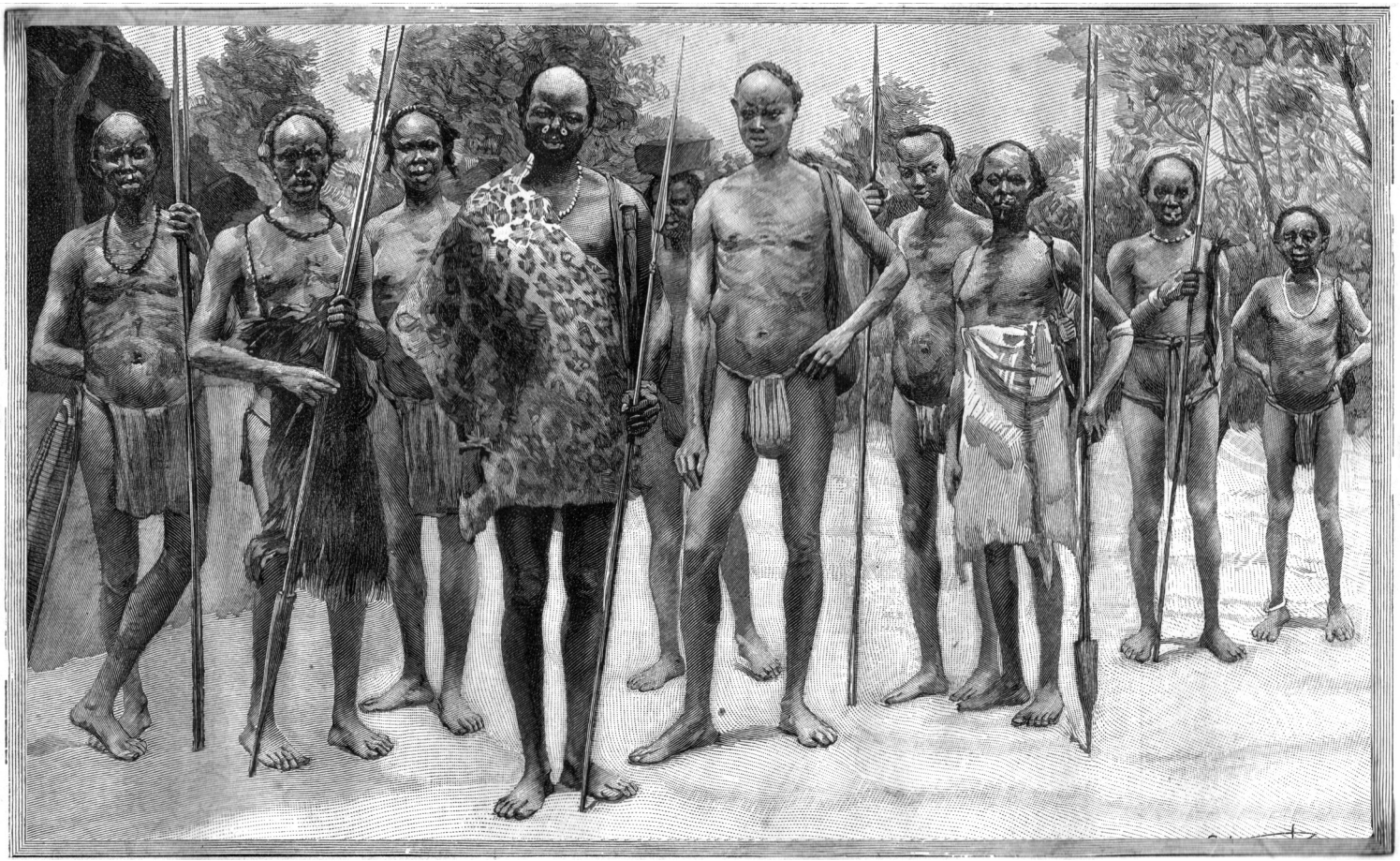
Langue : Tounoungais – Capitale : Mougadoné – Forme d'État : patriarchie
Superficie : 3'110'401 km² – Population : 12'000'000
Densité : 3,8 hab./km² – Gentilé : Tounoungais, Tounoungaise
Monnaie : Coungad – Importations : armes
Exportations : épices, bois, ivoire, café – Religion : Spiritisme
Ravages : faibles.

Le Tounoung est un grand pays d'Oues'antar. Il occupe la majeure partie du centre et du sud du continent. Terre natale du peuple tounoungais, le pays connaît des climats variés allant de la plaine aride aux côtes fertiles en passant par la jungle ou le désert. L'expansion du Ganal, au nord, est une menace permanente pour cette nation.

EXTRAIT DES RÉCITS DE SCOL'BURD – Nous avions quitté les monts Antars depuis quelques jours et nous commencions à atteindre des régions plus sèches. Depuis la veille, nous étions dans une savane parsemée de petits bosquets d'arbres bas. Le nombre d'animaux sauvages dans les environs était impressionnant. Je compris mieux pourquoi les Ganalings avaient tant de trophées chez eux. Heureusement, la majeure partie de ces bêtes préféraient éviter les hommes et fuyaient à notre approche. [...]

La mission qui nous occupait était délicate : contacter les indigènes de la toute nouvelle nation tounoungaise pour pouvoir implanter des officines de la Guilde du Compas. [...]

Un soir, alors qu'Ernest et moi étions partis chasser, nous tombâmes sur une patrouille de Tounoungais. Composée de cinq robustes guerriers d'ébène, elle était très impressionnante. Il y eut un moment de tension palpable jusqu'au moment



Les guerriers protégeant un village tounoungais.

où nous les convainquîmes de nos intentions pacifiques. Finalement, ils comprirent que nous étions elgarodiens et non alliés du Ganal. Ils nous invitèrent à les accompagner au village et à partager leur repas. [...]

Nous étions alors en compagnie de tout le village et s'ensuivit une séance de troc où j'échangeai un miroir, une boussole et une longue-vue contre un étrange instrument de musique dont nous avions entendu jouer le soir précédent. Nous partîmes au matin, après ce festin de la veille. Nos hôtes nous offrirent une escorte pour la fin de notre périple.

Notre prochain but sera d'atteindre les villes côtières du sud où nous trouverons certainement un bateau en partance pour le continent; peut-être même y installerons-nous un nouveau bureau.

VIE & SOCIÉTÉ – Le Tounoung est la nation la plus importante de la culture tounoungaise, la plus ouverte et la plus progressiste. Même si elle n'est pas considérée comme un pays par la Conférence Générale des Nations, elle tend à s'unifier et à se moderniser en s'inspirant des cultures issues de Kaligarande, ce qui donne lieu parfois à d'étranges mélanges. Si le nord du pays, du fait des tensions avec le Ganal, est une région dangereuse, il n'est pas rare de croiser des étrangers dans le centre et le sud. Dans les villes côtières, dont certains quartiers ressemblent parfois à ceux des villes de Kaligarande, se trouvent de nombreuses compagnies commerciales issues des pays du nord venues s'y implanter. Les régions reculées sont plus lentes à assimiler la culture du Nord et conservent leur caractère traditionnel.

Villes et villages sont indépendants. Chaque tribu est dirigée par un patriarche désigné parmi les habitants. Les litiges entre villages sont réglés soit par le patriarche d'une ville plus

grande, soit par les armes. Le pays ne possède pas d'armée ou de milice commune mais plusieurs tribus peuvent parfois s'allier lorsque leurs terres sont menacées.

MAGIE & TECHNOLOGIE – Traditionnellement, ce pays pratique aussi bien la magie que la technologie, mais à un niveau qui reste très basique : forge, chamanisme, etc. Dans chaque village, on trouve un Sorcier-Monde chargé à la fois du bien des habitants et de l'exercice de la guérison ainsi qu'un Sorcier-Démon protégeant le village et partant au combat lorsqu'il y a lieu de défendre les terres. L'implantation de la culture du nord dans les régions côtières tend à répandre plus rapidement l'usage de la technologie et de la magie.

GÉOGRAPHIE – Ce pays connaît un nombre varié de climats même si la majeure partie est occupée par une zone sèche de savane. Ces terres plutôt plates regorgent d'animaux sauvages et sont propices à la culture des épices.

Les étendues intérieures sont faites d'immenses plateaux et de quelques petites élévations dispersées çà et là. Plusieurs cours d'eau sillonnent le pays et forment de profondes gorges aux couleurs ocre. De petites forêts d'arbres secs et bas parsèment ce paysage de savane.

La zone côtière est formée de montagnes basses et de falaises ocre qui descendent doucement vers la mer. Le littoral est constitué de grandes plages de sable fin où l'eau est claire et turquoise.

À l'ouest, nichée au creux des Monts Antars, se trouve la jungle de Zoulamaco. Cette région est recouverte d'une épaisse forêt quasiment inhabitée, hormis la lisière où se trouve un certain nombre de villages qui exploitent les ressources de la jungle.

Entre cette jungle et la baie de Moudé s'étend une zone désertique appelée « plaines sèches », elle aussi très peu peuplée.

HISTOIRE RÉGIONALE – À l'origine, le peuple tounoungais occupait tout le continent d'Oues'antar. Son territoire n'était pas, à proprement parler, divisé en pays. L'arrivée des Elgarodiens et, de manière plus générale, de la culture venue de Kaligarande, a poussé certaines régions à s'unifier. Depuis un certain temps, les Tounoungais se sont organisés en nations, regroupées autour de spécificités culturelles locales. En pratique, seule la région entourant la capitale est contrôlée de manière uniforme. Les régions rurales sont restées relativement indépendantes du pouvoir central.

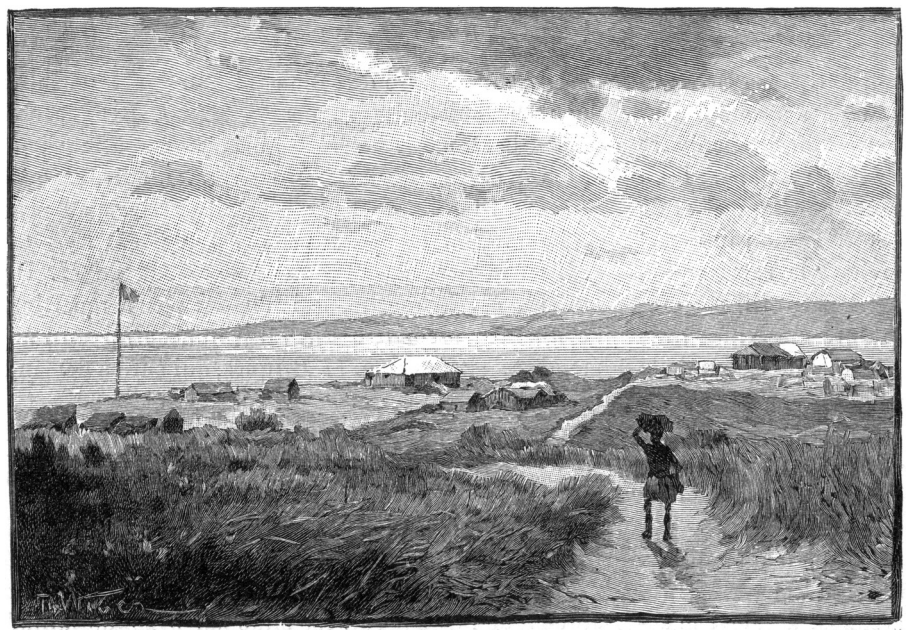


Fig. 13 – Un village côtier du Tounoung.

§ 15. WEEL

Langue : Weelu – Forme d'État : clanique – Dirigeant : Xiongnu
Superficie : 1'527'300 km² – Population : 5'000'000
Densité : 3,2 hab./km² – Gentilé : Weela – Monnaie : Kroon
Exportations : bière – Alignement : neutre – Ravages : moyens.

Le Weel est la terre natale des Weelui. Si les pays plus au sud, pour la plupart organisés en nations, sont un mélange de culture weelua, delgènorienne et elgarodienne, le Weel a gardé une forte identité culturelle. Ici vivent des tribus de pillards nomades. Leur maîtrise sans égale des arts équestres et guerriers en fait des combattants redoutés. Ils ne forment pas un pays, mais un amas de clans soumis au chef de guerre. Ils ne cohabitent pas toujours pacifiquement et il n'est pas rare que des guerres se produisent entre eux.

EXTRAIT DES RÉCITS DE SCOL'BURD – Je m'étais porté volontaire pour une des missions les plus difficiles qu'il fût : cartographier les plaines où sévissaient les cavaliers ailés, des nomades pilleurs, les fameux weelua. [...]

Pour maximiser nos chances de succès, j'étais accompagné d'une quinzaine d'hommes d'armes, dont cinq mousquetaires et cinq mages de guerre, ainsi que des deux meilleurs diplomates de la Guilde, John Elvis Yongol et Shientana Zahelma. [...]

Avant la fin de la première semaine de relevés, ils nous tombèrent dessus... Je compris pourquoi on les appelait les cavaliers ailés : les plumes qu'ils avaient dans le dos donnaient l'impression qu'ils volaient sur nous pendant la charge. [...]

À ma grande surprise, nous n'eûmes pas besoin de faire usage de nos armes. Ils ne cherchaient qu'à nous impressionner

pour se mettre en position de force afin de nous prendre comme prisonniers. Les deux diplomates se mirent alors au travail pour éviter le pire. [...]

Les palabres durèrent très longtemps. Je ne sus d'ailleurs jamais ce qui s'était dit, une immense yourte s'étant mise en place pour abriter le chef et les négociateurs. Quoi qu'il en soit, au moment où les deux diplomates ressortirent de la yourte, le chef avait accepté de nous escorter et de nous protéger pendant toute la durée de notre travail de cartographie. [...]

Nous pûmes voir leur campement, une grande ville de tissus qui me rappelait celles des Ahradjblas, en moins coloré et moins chaleureux. Tout était fait pour que l'enfant depuis son plus jeune âge devienne un cavalier et un combattant.

VIE & SOCIÉTÉ – Les légendes racontent que les Weelui apprennent à monter à cheval avant même de savoir marcher ou parler. Elles prétendent que ce sont des pilleurs, des violeurs, d'infâmes combattants sans honneur et des barbares assoiffés de sang. Elles disent encore que les ornements de plumes qu'ils ont dans le dos leur permettent de voler pour fondre sur leurs ennemis. En réalité, ce ne sont « que » de redoutables combattants, très doués dans leurs domaines de prédilection : la guerre et l'équitation. Tout dans leur société les pousse à acquérir une maîtrise parfaite de ces arts.

Leur conception du monde et des rapports entre individus est basée sur la capacité à affronter l'autre et à le vaincre. Pour se faire respecter, il faut avoir prouvé sa capacité à se battre. Toute personne trop faible sera, au mieux, considérée comme esclave. Il suffit de se montrer combatif ou de faire une démonstration de force pour gagner l'estime des autres. Les enfants sont éduqués par l'ensemble du clan. Cette éducation

est tournée vers l'art de la guerre. On leur enseigne aussi bien l'équitation, le tir à l'arc, le maniement de l'épée que le combat à mains nues. Cet entraînement est très éprouvant et nombreux sont ceux qui n'y survivent pas. Une fois que la communauté estime qu'un enfant est suffisamment doué, il est admis parmi les adultes au cours d'un rite d'initiation.

Le rôle principal des hommes est de chasser, de faire la guerre et d'éduquer les plus jeunes. Les femmes, quant à elles, s'occupent de tout le reste, à savoir l'élevage, les cultures ou encore l'artisanat. Les vieillards ont un statut spécial. Si une personne s'est montrée digne des valeurs du clan au cours de sa vie, elle sera alors entretenue jusqu'à sa mort par la communauté. Si, au contraire, elle s'est montrée faible ou indigne de ces valeurs, elle est exclue de la communauté dès qu'elle n'est plus capable de faire son « travail ».

À la guerre, les hommes privilégient la cavalerie. L'arc court qu'ils utilisent leur permet de tirer depuis le dos de leur monture. Au contact, ils sortent leur épée longue. Ils n'utilisent ni casque, ni bouclier, ni armure. Seule l'attaque compte, la protection est laissée aux faibles et aux lâches. Il leur arrive de s'affronter entre clans. Un clan qui ne fait aucune guerre est mal considéré par les autres. Si le simple fait de combattre leur vaut le respect, la victoire leur apporte du prestige et de l'influence. La défaite, si un clan s'est bien battu, n'est en aucun cas une honte, l'autre s'est simplement mieux battu.

Ils s'attaquent parfois aux nations voisines, surtout l'Escara et la Lyratie. Leurs incursions ne sont pas longues : ils se content de piller pour amasser des richesses et de mettre le feu aux villages pour entretenir la terreur qu'ils inspirent.

MAGIE & TECHNOLOGIE – La majorité des clans pratiquent une magie tribale et certains rudiments de technologie, mais généralement pas les deux en même temps. L'opposition magie-technologie peut se ressentir dans l'animosité de certains clans les uns envers les autres, surtout depuis le Grand Malheur. S'ils n'en comprennent pas forcément les enjeux, cela leur donne un prétexte pour s'affronter entre eux.

GÉOGRAPHIE – Le Weel occupe la région du nord-est de Kaligarande, appelée les steppes de Taïgé, et partage une courte frontière avec l'Ethuanor, à l'est, le long des monts Delgades. Au sud, les éléments naturels ne permettent pas de définir la frontière avec la Lyratie et l'Escara, qui peut d'ailleurs varier au gré des actions militaires des différents partis.

Les steppes de Taïgé sont constituées de petites collines dégagées, très propices à l'usage du cheval. Le relief varie de quelques centaines de mètres. Les forêts sont assez rares. On en trouve quelques-unes au nord-est. Au sud et à l'ouest, les arbres sont isolés ou se présentent sous forme de buissons.

HISTOIRE RÉGIONALE – Cette région a depuis toujours été habitée par les cavaliers nomades. Jusqu'au V^e^ siècle, leur influence s'étendait au-delà du désert nubéen jusqu'à la frontière du Kalonolak. La rencontre avec les cultures delgènorienne, elgarodienne et kalon ont petit à petit favorisé la sédentarisation des populations et la dilution de la culture originale au profit de celle des nations voisines, parfois moins rude.

Au fil du temps, des nations se sont formées dans le centre de Kaligarande, poussant de plus en plus les tribus nomades vers le nord. Aujourd'hui, si le territoire appelé Weel n'est pas un pays à proprement parler, il est le dernier contrôlé uniquement par les cavaliers nomades.



Un cavalier weel patrouillant sur ses terres.

CHAPITRE IV

QUELQUES LIEUX ET CURIOSITÉS

§ 1. INTRODUCTION

Auparavant, on mêlait allègrement magie et technologie pour réaliser œuvres et constructions affranchies des limites des deux disciplines. Si le Grand Malheur a mis fin à cette pratique, les différentes nations qui pratiquaient l'Oxélie à haut niveau ont conservé de nombreuses merveilles. Aujourd'hui, ces lieux subsistent grâce à la société de la Hache d'Argent, seule habilitée à travailler avec des éléments mêlant magie et technologie. Ils sont par ailleurs la cible d'intégristes qui veulent les détruire, à tort ou à raison, pour des question de « sécurité ». D'autres lieux décrits dans cette partie ne sont pas issus de l'Oxélie mais méritent d'être cités par leur caractère exceptionnel.

§ 2. BARRAGE DE L'ORIDEN

Construit entre 630 et 640 par la Compagnie Jurianne de l'Électricité puis agrandi en usant d'Oxélie de 704 à 709, il est le plus grand barrage du monde. En forme de barrage voûte de

200 mètres de haut, il rompt la vallée sur un kilomètre de long. Grâce à la magie, il est beaucoup plus fin et résistant qu'un barrage normal et a été agrandi très rapidement compte tenu de sa taille. Le bassin de retenue fait plus de seize kilomètres et s'étend jusqu'au pied du glacier de l'Oriden. Pour des raisons de sécurité, le barrage est pourvu d'un dispositif de protection magique en cas de rupture. Il s'agit de l'une des merveilles les plus touristique.

§ 3. BARRAGE DU TRACOUET

En 650, le comité de promotion de la vallée de la Conche décide de lancer un programme d'exploitation des eaux et rivières. Il crée avec les différentes communes la Compagnie des Énergies de la Vallée de la Conche. Cette société entreprend la construction de nombreux barrages au fil de l'eau. En 704, afin de concurrencer la Compagnie Jurianne de l'Électricité, elle projette la construction d'un barrage au lieu-dit le Tracouet. Ce barrage est prévu pour être plus grand que celui de l'Oriden en cours d'agrandissement. Les travaux débutent en 706. Le barrage est terminé en un temps record en 712. Lors du second test d'immersion, le 4e jour du 11e mois de l'an 712, il se rompt brusquement. Une vague gigantesque va ravager la vallée de la Conche et atteindra même la ville de Couvier. L'incident est relayé par toute la presse internationale. De nombreuses voix s'élèvent parmi les opposants à la technologie. La Compagnie Jurianne de l'Électricité rachète la Compagnie des Énergies de la Vallée de la Conche et prend en charge la réfection de la vallée et l'exploitation de ses barrages. Aujourd'hui, il ne reste que les ruines du barrage de Tracouet.

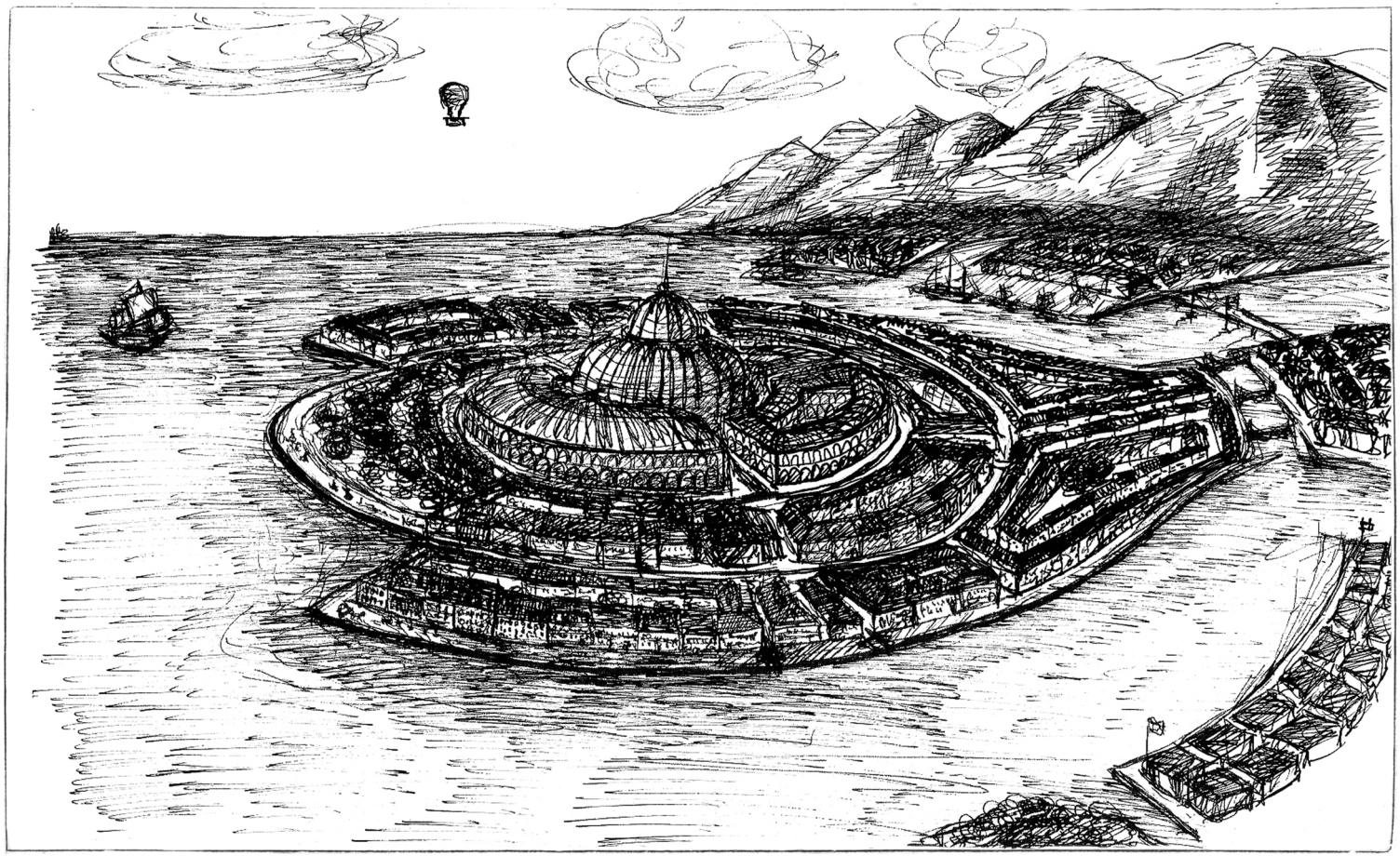
§ 4. GAMORINE

La capitale de l'Elgarodie, Gamorine, est l'une des plus grandes villes du continent et aussi l'un des 21 comtés du pays. Surnommée « la ville qui ne dort jamais », cette ville où l'architecture est uniformisée contraste avec les nombreuses cultures que l'on peut y rencontrer. Tout s'y côtoie : la magie comme la technologie, des assassins, des trafiquants, des marchands, des compagnies et des organisations internationales. On peut y voir de nombreuses merveilles datant d'avant le Grand Malheur. Elle compte environ 2,5 millions d'habitants.

La ville est modernisée à la fin du VI^e^ siècle sur ordre du roi Atan'lothar. Bâtie en partie sur la mer, elle forme un grand cercle. L'ensemble des bâtiments présente le même style selon un plan global mêlant avec élégance pierre blanche, métal et verrières telnekkanes. Subissant des marées de quatre à six mètres, le visage de la ville change au cours de la journée. Les cinq quartiers centraux forment un même édifice circulaire composé de hautes verrières couvrant les rues et les immeubles.

La partie de la ville située sur terre ferme est composée de quartiers plus récents à l'architecture variée. La zone voisine du nouveau port à l'ouest, parfois appelé « les taudis », est l'ancienne partie la plus défavorisée. Aujourd'hui, ce quartier abrite de grands parcs publics dans lesquels il fait bon flâner. Au sud-est, dans le quartier franc, se trouve la zone artisanale et industrielle. La gare centrale, station ferroviaire et halte du Monorail, est au centre du quartier de la Grande Porte, lui-même situé entre les deux bras de l'Arath.

L'anneau extérieur, sur la mer, est composé de trois quartiers : le quartier du port, le quartier du marché et le quartier



Vue générale de la ville de Gamorine, capitale de l'Elgarodie.

militaire. Lors du remaniement de la ville, ces trois zones avaient chacune un rôle bien précis. Elles sont aujourd'hui devenues des lieux d'habitation et de commerce.

L'anneau intérieur est formé de sept quartiers. Les fronts ouest et est sont des quartiers d'habitation réservés aux gens aisés. Le front nord-est un quartier bourgeois où il fait bon vivre et dans lequel on trouve de nombreux commerces. Plus central, le quartier des mages est réservé aux praticiens de la magie et le quartier des artisans aux technologues.

Le cercle intérieur abrite les quartiers religieux, constituant un important centre de l'Alcantrisme, siège de l'université et de plusieurs écoles ainsi que de l'ancien palais royal aujourd'hui occupé par la noblesse, les hauts fonctionnaires et les dirigeants de l'État. L'assemblée fédérale est le quartier central de la ville. Cet immense bâtiment abrite le gouvernement où les membres de l'assemblée fédérale se réunissent pour tenir leurs sessions.

Désormais ouvert au public, le quartier du parc était auparavant réservé au roi et aux nobles qui habitaient dans les jardins royaux. Il est formé d'un rocher dont le sommet culmine à environ 40 mètres. Au centre, côté ville, se trouve une baie, fermée par une digue maintenant le niveau de l'eau de la plage. La colline est presque entièrement boisée, parsemée d'esplanades et de pavillons typiques mêlant les différents styles architecturaux d'Énéfara.

§ 5. ELHGRAL DARANOR

Elhgral Daranor est la capitale de l'Erèglerg. Elle est située dans la grande oasis qui borde le lac Calancar au pied des monts Rohog Tanar dans le désert d'Oual'akim. Située en plein

désert, cette ville luxuriante est réputée pour ses jardins verdoyants. Cette riche végétation est rendue possible, grâce à la grande maîtrise qu'ont les Erèglergs de l'irrigation ainsi qu'aux procédés magiques qui permettent d'atténuer la force du soleil et de limiter l'évaporation sur une grande partie de la ville.

La ville, desservie par une gare du Monorail, un cercle de téléportation et des dirigeables, compte près de 1,5 million d'habitants. Elle est organisée en demi-cercles concentriques depuis le bord du lac. Au fur et à mesure qu'on s'éloigne du centre, les quartiers deviennent de plus en plus modestes. Le palais du pacha est situé aux abords du lac.

§ 6. LE MONORAIL

Le Monorail est l'une des dernières merveilles ayant vu le jour avant le Grand Malheur. Réalisé à partir de 690 et inauguré en 720, il relie les grandes capitales de Kaligarande. Il s'agit d'un train suspendu extrêmement rapide qui use à la fois de procédés magiques et technologiques.

Le Monorail est divisé en deux lignes. La première, allant de l'est à l'ouest, relie les villes de Tillia, Gamorine, Couvier, Kalongrade, Dingal et Gemara. La ligne nord-sud relie les villes d'Elhgral Daranor, Norvine, Gamorine et Canat Pris. Le projet prévoyait de s'étendre mais son développement a été stoppé par le Grand Malheur.

Initié par l'Elgarodie et le Delgènor, le projet a été rejoint en cours de route par l'Erèglerg, ce qui a donné naissance à la seconde ligne. La réalisation du projet, notamment la construction des tunnels sous-marins, a été rendue possible grâce aux procédés mêlant magie et technologie.

Aujourd'hui, le Monorail est habituellement utilisé par les personnes fortunées, son coût d'exploitation ayant grimpé en flèche depuis le Grand Malheur. Une milice assure la protection des lignes afin d'éviter tout sabotage par certains groupes extrémistes anti-magie ou anti-technologie.

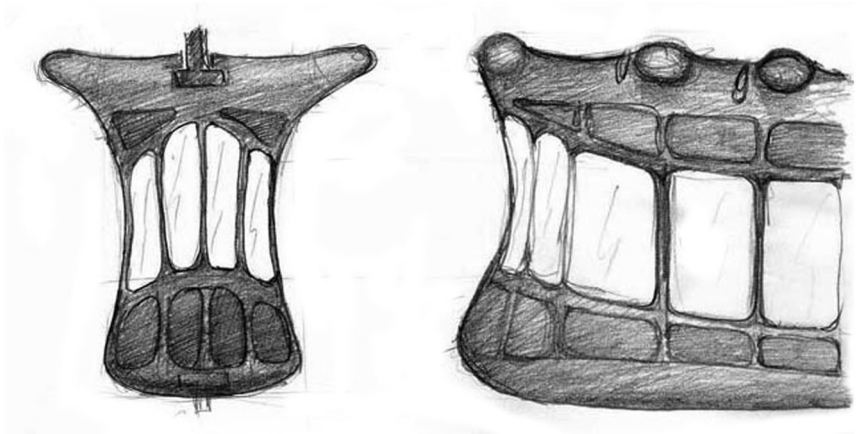


Fig. 14 – Une wagon voyageur du Monorail.

§ 7. PYRODÔMES

Les Pyrodômes sont des dômes de protections magiques mis au point par l'armée delgènorienne afin de protéger les troupes dans la zone corrompue. Ils ont été conçus par les mages militaires du pays après la fin de la Grande Guerre. Leur but était de pouvoir disposer de zones sûres en territoire corrompu, permettant à l'armée de se reposer sans devoir retourner au Sud.

Ces lieux se présentent sous la forme d'un dôme d'énergie magique dont le diamètre varie de quelques dizaines à plusieurs centaines de mètres. Une structure métallique définit la forme du Pyrodôme. Une énergie magique circule autour de

cette structure et créée un halo de lumière rosâtre qui semble couler dessus. Un tir de canon ne passerait pas mais une armée ennemie en marche le pourrait. Pour pallier ce problème, une muraille est en général construite tout autour et une garnison veille en permanence.

À l'intérieur, la vie est normale. On y trouve des arbres et de l'eau douce. Les grands Pyrodômes abritent de petites villes qui servent de zone de repos aux garnisons. Même si leur population est avant tout militaire, on y trouve aussi des civils qui assurent le fonctionnement de la cité.

Les Pyrodômes sont d'une grande aide pour le Delgènor dans sa campagne militaire à l'est mais leur coût de construction et d'entretien est très élevé.

§ 8. PHARE DU DÉTROIT D'ASMO

Entrée ouest de la mer Flamboyante, le détroit d'Asmo est le passage le plus étroit entre les continents de Kaligarande et d'Ergèlara. Au centre de ce détroit, en pleine mer, à quelque 50 kilomètres des côtes, un immense phare a été construit. Ouvrage de prestige érigé selon des procédés mêlant magie et technologie du temps de la grandeur de l'Elgarodie, il marque l'entrée du détroit. La tour, sise sur un haut-fond, mesure 250 mètres de haut pour 90 mètres de diamètre à la base. La lumière magique est canalisée par une lentille, fruit des artisans verriers telnekks. Ce faisceau lumineux est visible à environ 60 kilomètres. Cette distance peut même s'étendre à plus de 200 kilomètres à la ronde, ceci grâce à un procédé magique agissant sur la lentille et permettant au faisceau lumineux de suivre la courbure terrestre.

QUATRIÈME PARTIE

LA SOCIÉTÉ: CONSIDÉRATIONS GÉNÉRALES, RELIGIONS, CORPORATIONS ET PERSONNALITÉS

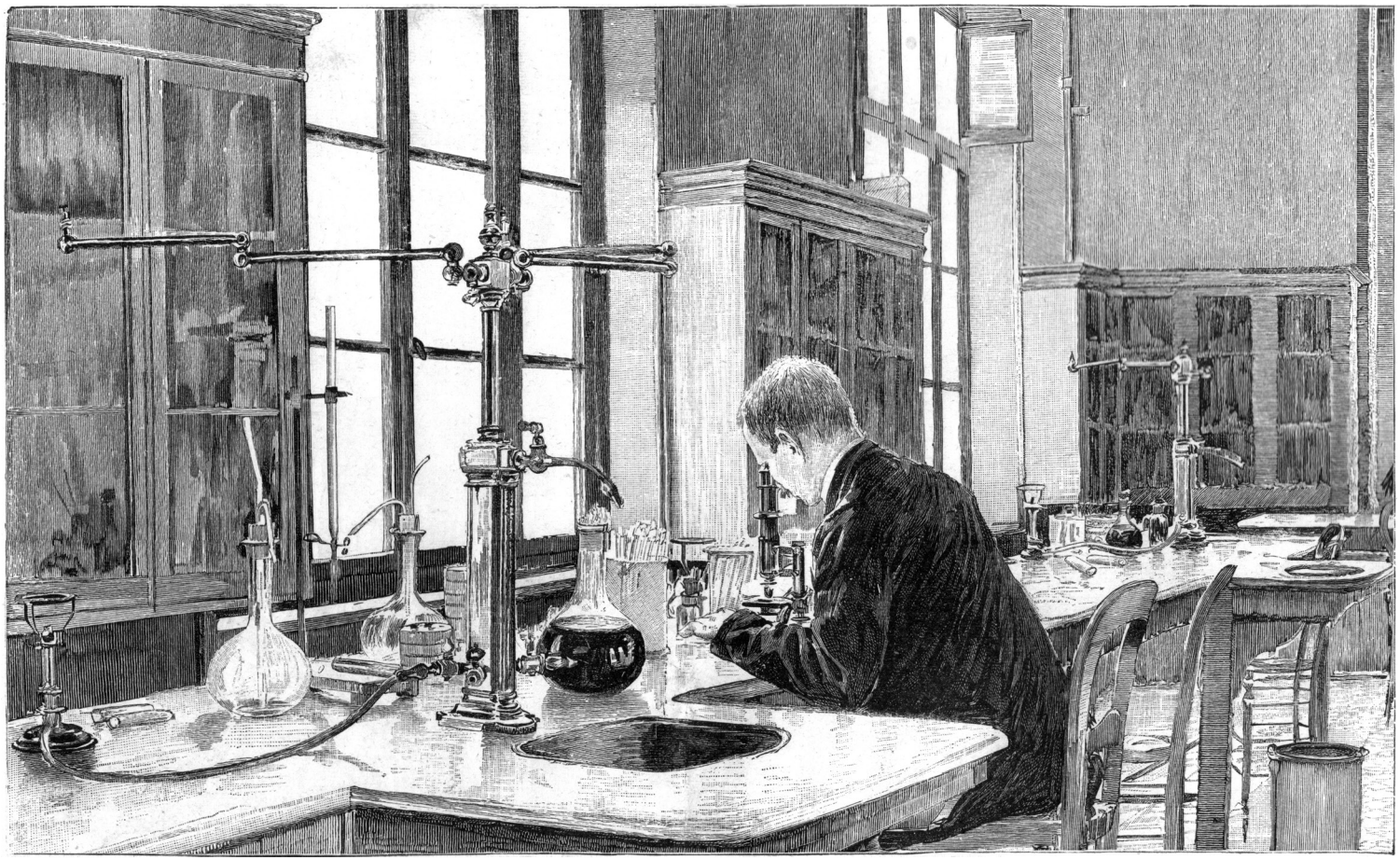
Ce chapitre traite des éléments liés à la société, à son organisation et à son fonctionnement au travers des différentes cultures d'Énéfara. Il approfondit un certain nombre de notions abordées dans les descriptifs des peuples et des pays présentés précédemment.

Le premier chapitre aborde les notions de temporalité, la manière dont on compte le temps qui passe et le fonctionnement du calendrier elgarodien, considéré comme référence en la matière.

Le second chapitre traite des principales religions pratiquées dans les différentes cultures, de leur façon de concevoir le monde et de leur fonctionnement.

Le troisième chapitre liste les sociétés, organisations et corporations qui sont d'importance majeure dans la société moderne. Certaines sont des entreprises traditionnelles alors que d'autres existent sous la forme de sociétés secrètes.

Le dernier chapitre présente une série de personnalités importantes d'Énéfara, que ce soit sur le plan politique, culturel ou militaire.



Une vue d'un laboratoire de la Société des Sciences.

CHAPITRE PREMIER

L'ÉCOULEMENT DU TEMPS

§ 1. INTRODUCTION

La référence internationale concernant les dates est le calendrier elgarodien. Il a été instauré lors de l'unification de l'Elgarodie par le roi Atan'leothid qui décida d'uniformiser les systèmes de mesure, de poids, de monnaie et de temps. Il remplace alors les différents calendriers locaux utilisés par les comtés et son usage se répand rapidement à travers le pays. Son caractère simple et universel en a fait au cours des siècles le calendrier le plus utilisé d'Énéfara.

Fondé sur les cycles solaires pour le déroulement des journées et lunaires pour le déroulement des mois, il permet une corrélation simple entre le passage du temps et sa représentation naturelle. En plus de son nom elgarodien, chaque mois a reçu une appellation longue en fonction des événements naturels qui s'y produisent. Les semaines portent le nom de la phase du cycle lunaire. Elles sont aussi appelées 1re, 2e, 3e, 4e semaine. Les jours sont nommés de un à sept.

Les années ont 336 jours. Elles sont divisées en douze mois de chacun quatre semaines. Les semaines comptent sept jours de 24

heures. L'année est divisée en quatre saisons calquées sur le climat. Le temps des neiges : Eme'ter, le temps du renouveau : Nes'ter, le temps des orages : Leto'ter et le temps des crues : Val'ter.

Les douze mois portent chacun un nom en rapport avec les événements correspondants à la saison ainsi qu'un nom court en elgarodien.

N°	Dénomination longue	Courte
1er	Mois des grands froids	Aralie
2e	Mois des migrations	Listopa
3e	Mois des fleuraisons	Nisan
4e	Mois des grandes marées	Safie
5e	Mois des perturbations	Veten
6e	Mois des fenaisons	Hune
7e	Mois des amours des draloks	Serpa
8e	Mois des moissons	Ramu
9e	Mois des labours	Jeden
10e	Mois des vendanges	Scalu
11e	Mois de l'envol des scendars	Duben
12e	Mois sans feuilles	Cerven

Semaine	Dénomination
Première	La lune noire
Deuxième	La lune ascendante
Troisième	La pleine lune
Quatrième	La lune descendante

Le monde est divisé en 24 fuseaux horaires. Basés sur des lignes nord-sud, leur tracé a été adapté pour suivre les frontières des pays qu'elles traversent.

CHAPITRE II

LES RELIGIONS

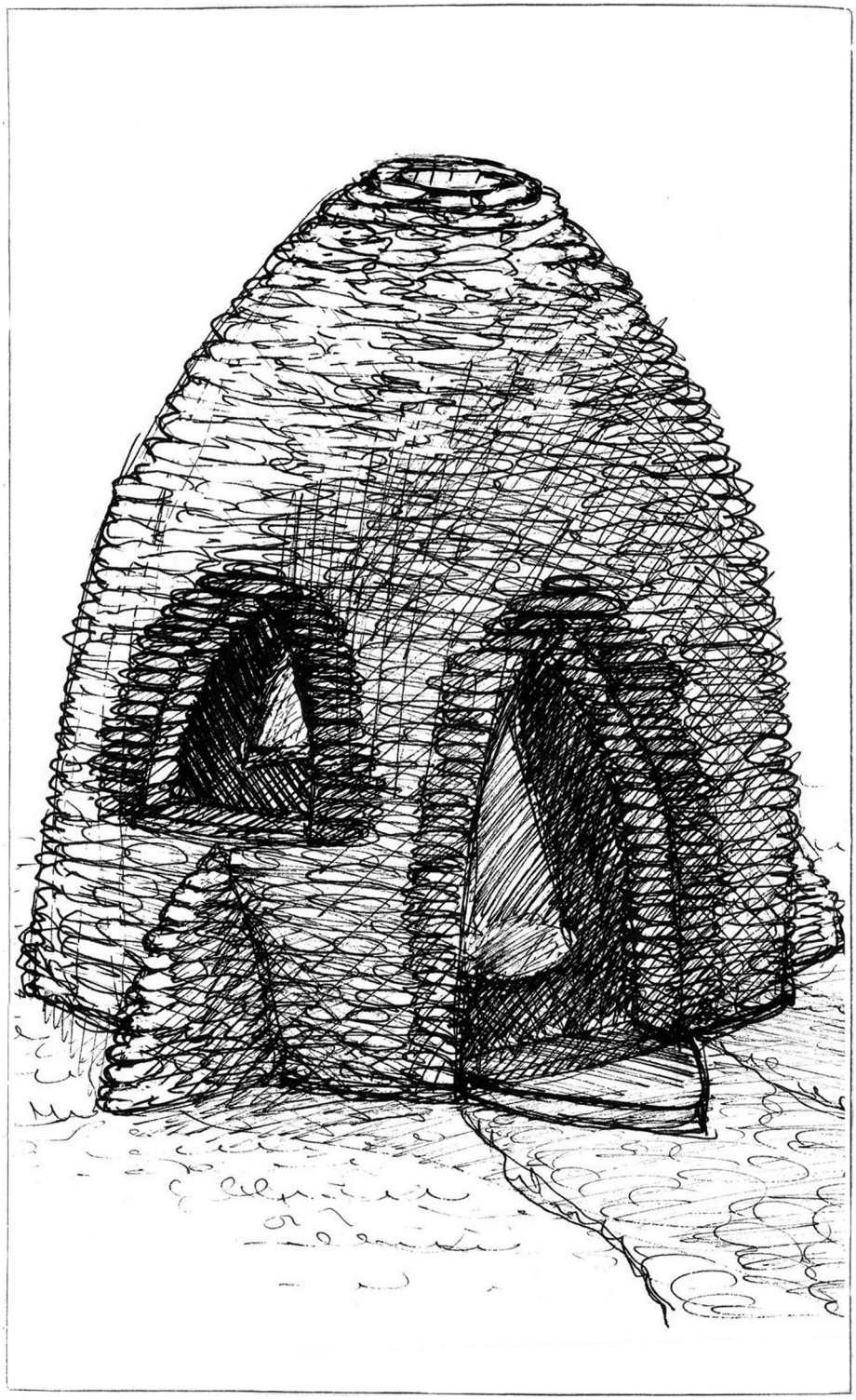
§ 1. INTRODUCTION

Énéfara pratique trois principales religions : l'Alcantrisme, le Kerebé et L'Un qui est Tout. On trouve d'autres religions mineures pratiquées à plus petite échelle au sein de certains pays. Il existe aussi une diversité de cultes dans les zones où les trois principales religions ont moins d'influence.

§ 2. ALCANTRISME

L'Alcantrisme est l'une des trois principales religions de Kaligarande. Elle est surtout coutumière des peuples de culture elgarodienne. Basée sur l'ancien culte du soleil, elle a été fondée aux alentours de l'an -700 dans le bassin elgarodien. Le but premier était de réunir les différentes pratiques religieuses liées au soleil sous une seule et même idéologie pour unifier les peuples.

La religion et l'ancien culte se basent sur la reconnaissance du soleil comme Être Sacré. Le culte primitif vénérait le soleil mais lors de la dogmatisation de la religion on en est venu à vénérer « la lumière donneuse de vie ».



Une chapelle primitive du culte alcantriste.

De tout temps, l'aspect missionnaire a été important. Dès la dogmatisation, des anachorètes ont été envoyés en mission, accompagnés de prêtres chargés de transmettre leurs messages afin de civiliser certaines régions. Cette politique de conquête religieuse fut à l'origine de toute une série de guerre et de conflits.

Le centre religieux de l'Alcantrisme est Lakari en Telnekkie. Le prêtre-soleil y prêche le culte, dont la zone d'influence rayonne sur les diocèses administrés par des évêques. Chaque lieu de culte est sous la responsabilité d'un prêtre. Son dogme se base sur les quatre phases de la journée : l'aube, la journée, le crépuscule et la nuit.

Les chapelles primitives sont des constructions simples conçues pour abriter les premiers autels du culte solaire. Ces bâtiments en forme d'ogive sont bâtis en pierres empilées. Ils mesurent environ cinq mètres de diamètre et peuvent atteindre une hauteur de huit mètres.

La porte est située au levant, trois autres fenêtres sont percées au nord, au sud et à l'ouest pour laisser entrer la lumière. Au sommet, le toit est ouvert, laissant pénétrer le soleil sur l'autel. La forme générale du bâtiment reprend le symbole de la religion : un soleil.

Les constructeurs utilisaient dans la mesure du possible des pierres blanches. Dans certaines chapelles, les portes et les fenêtres sont encadrées par des pierres plus sombres. Dans les régions où seules des pierres foncées étaient à disposition, celles-ci étaient passées à la chaux pour les éclaircir.

L'intérieur est meublé par l'autel utilisé pour le culte ainsi que par des niches abritant les offrandes. Parfois, sous les fenêtres, des bancs accueillent les fidèles venant prier.

Les églises alcantristes sont l'évolution des chapelles primitives dont elles reprennent les formes générales et par extension, celle du symbole religieux. Plus spacieuses, elles permettent de tenir des cérémonies de grande envergure. Le sommet du dôme est pourvu d'un mécanisme indiquant précisément l'heure par un jeu de miroirs et d'inscriptions au sol.

Les plus anciennes églises sont surmontées d'un dôme de bois recouvert de tuiles et simplement posé sur les murs de pierre blanche. Au fur et à mesure de l'évolution des techniques architecturales, les dômes de pierre sont apparus, laissant aussi place à des murs percés de plus en plus de fenêtres. Les chapelles modernes sont désormais construites en verre et en métal.

§ 3. KEREBÉ

La Kerebé est une religion largement pratiquée dans la culture delgènorienne. D'une importance mondiale similaire à l'Alcantrisme, ce culte est issu de la réunion d'un certain nombre de croyances éclectiques liées aux éléments primaires (feu, eau, terre, air). Au cours du VI^e^ siècle avant l'unification de l'Elgarodie, le Delgènor a commencé à étendre son influence culturelle et politique sur ses voisins. Lors de cette phase d'extension, de nombreuses spécificités culturelles ont été intégrées à la culture delgènorienne. La Kerebé est née de cette rencontre des cultures.

Elle se base sur la vénération des éléments primaires comme source de toute force et de toute vie. Selon les régions et les croyances locales, le culte peut s'attacher plus spécifiquement à un élément ou un autre.

Le culte attribue à chaque moment de la journée un élément : l'aube est liée à l'eau, la journée au feu, le crépuscule à l'air et la nuit à la terre. Chaque élément a des rituels propres. La plupart sont de petites cérémonies individuelles que chacun accomplit au fil de la journée. Si cette religion n'a pas de rites hebdomadaires, elle comporte quatre cérémonies plus importantes qui ont lieu aux équinoxes et aux solstices.

Le clergé se caractérise par une structure linéaire. Dans chaque ville ou village, on trouve un certain nombre de prêtres officiant lors des quatre cérémonies annuelles et se chargeant de l'accompagnement des fidèles au quotidien. Ces prêtres locaux n'ont pas de hiérarchie entre eux. Il leur arrive d'exercer une activité annexe ; celle-ci est souvent en rapport avec l'enseignement.

Le monastère des Éléments se trouve au centre des Delgades. C'est en ce lieu que vivent les aînés du culte, chargés de maintenir la tradition et de veiller au bon déroulement des cérémonies majeures. Ces dernières ont une portée mondiale et sont célébrées dans les principales villes d'Énéfara.

La particularité de la Kerebé réside dans la forme des lieux de culte, qui sont systématiquement à ciel ouvert. La forme des cérémonies, avant tout centrées sur des rituels individuels, explique l'inexistence de lieux de culte fermés. Dans les régions qui pratiquent cette religion, chaque ville possède une place dévolue au culte, pouvant prendre plusieurs formes : carrée ou circulaire ; petite ou grande selon la taille de la localité ; plate ou en pente avec des gradins. Le seul élément commun est la présence de quatre piliers, représentant chacun un élément primordial, et d'un autel central utilisé lors des rassemblements. Selon la région, cette place peut être utilisée pour d'autres événements tout au long de l'année.

§ 4. L'UN QUI EST TOUT

Troisième religion en termes d'influence, l'« Un qui est Tout », est pratiquée dans la culture ahradjbla. Plus qu'une religion, elle représente la base fondatrice de leur civilisation. Elle tire son origine dans les mythes et croyances liés à la vie dans le désert. Le précepte le plus important de cette religion est que le divin est en toute chose et que, par conséquent, toute chose doit être respectée.

Selon la doctrine, au commencement était le désert mouvant au centre duquel se trouvait le premier homme : Aziz Neshkahi. Comme Aziz n'était pas fait pour survivre dans le désert, il se mit à marcher. Après une longue errance, survivant plus que vivant, il eut la vision d'un être supérieur, tout en étant lui-même l'entier de ce qui l'entourait : le désert, le monde, les êtres vivants : l' « Un qui est Tout ». Il lui apprit alors comment vivre dans le désert de sorte à ne former quasiment plus qu'un avec celui-ci : comment marcher sans laisser de traces, comment avancer sans se fatiguer, comment chasser, comment trouver de l'eau...

Pour pouvoir jouir à terme de ces bienfaits et de ces connaissances, la condition était de rester en marche, de ne pas se fixer à un endroit trop longtemps et surtout de ne jamais prononcer le nom véritable de l'« Un qui est Tout ».

Cette religion n'a pas de clergé ou d'organisation hiérarchique. Les prêtres sont les gardiens des légendes, ce sont les guides spirituels qui encadrent les adeptes plus jeunes. Ils sillonnent le désert, suivant les préceptes de leur fondateur, apportant la bonne parole. La foi est un acte personnel : nul besoin de grand rassemblement pour montrer sa dévotion.

On ne trouve aucun prêtre établi de manière fixe dans une ville. Certains vont de ville en ville et de pays en pays alors que d'autres sont rattachés à une tribu nomade. Lorsque deux tribus se rencontrent, les prêtres profitent de cette opportunité pour échanger leur vision de la foi.

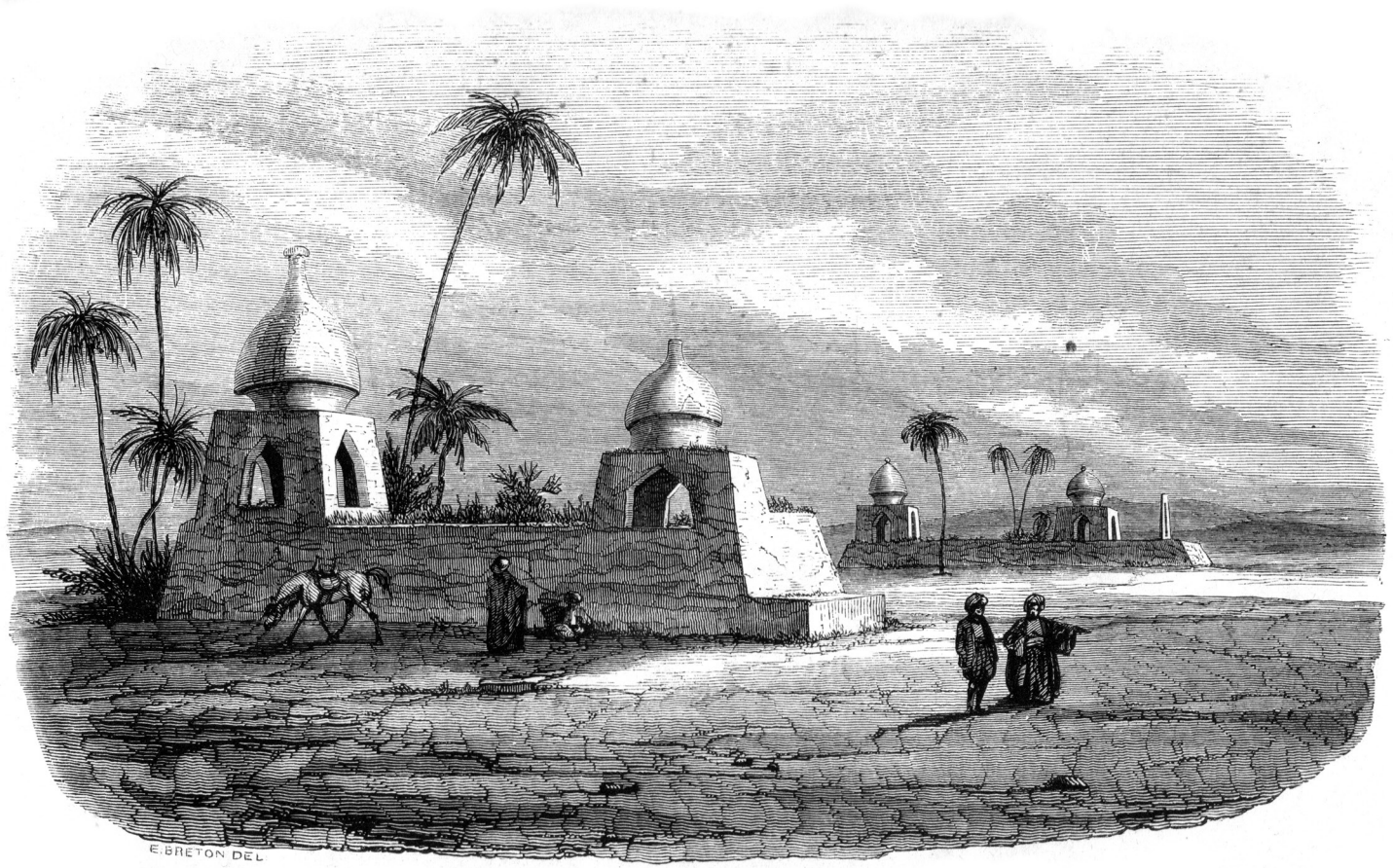
Le culte s'accompagne d'un certain nombre d'obligations : ne jamais prononcer le vrai nom de la divinité ; ne jamais chercher à le savoir ; conserver une vie nomade ; donner l'hospitalité à tout autre nomade ; respecter son hôte ; respecter le désert et ses offrandes.

Selon la légende, il existerait une oasis nomade, changeant perpétuellement d'emplacement, fournissant nourriture et eau aux voyageurs. De par sa nature, extrêmement difficile à trouver, elle ne serait accessible qu'aux plus grands croyants.

§ 5. CULTE DU DRALOK

Le Culte du Dralok est la principale religion que l'on pratique en Kalonolak. Elle y est suivie par la quasi-intégralité de la population. Basée sur la légende de la fondation de Kalonolak et la vénération des draloks, elle est le dernier vestige de l'union de Kolonalak et Kalanolok.

La légende de Korok, premier chevalier humain, et du Grand Bicéphale, plus sage des draloks, a donné naissance à la doctrine. Leur quête, visant à guider les humains, fâcha le Grand Maître Créateur. Après une lutte acharnée au royaume divin, le Grand Maître fut vaincu mais jeta une dernière malédiction condamnant les draloks à devenir de simples animaux, privés de la parole.



Les Ahradjblas sédentarisés ont construit des lieux de culte qui rendent homage à L'un qui est Tout.

Depuis ce jour, et même s'ils ont perdu leur place d'êtres savants et sages, les draloks sont restés fidèles aux humains et les secondent toujours au combat. Quant à Korok et au Grand Bicéphale, trop affaiblis pour revenir du royaume divin, ils siègent à la place du Grand Maître.

Les prêtres du Culte du Dralok sont facilement reconnaissables à leur robe noire marquée du dralok bicéphale d'or. Ces guerriers portent à leur summum les différentes règles de la chevalerie. On raconte que les hauts dignitaires du clergé font des combattants plus redoutables que les troupes d'élite du prince et de la princesse de Kalonolak.

Le clergé a peu été touché par le Grand Malheur car, depuis toujours, les adeptes se forment au combat traditionnel n'usant ni de magie ni de technologie. Ils n'ont pas d'a priori par rapport à ces deux disciplines et sont partisans d'une réunification du pays. Les prêtres sont acceptés aussi bien en Kolonalak qu'en Kalanolok et de grands temples ont été construits dans chaque capitale. Refusant de prendre part à la guerre qui fait rage, les prêtres servent souvent d'intermédiaires lors de dialogues entre les deux camps.

L'église est menée par le Haut Templier depuis le monastère de Lakoprim, dont l'emplacement, secret, n'est connu que du clergé. Ce dernier n'en sort jamais et reste hors de portée des fidèles. Il guide les Grands Chevaliers, représentant la partie militaire de l'église, et les prélats, qui vaquent aux affaires religieuses. Les Grands Chevaliers ont sous leurs ordres des troupes de chevaliers, certaines montées, d'autres à pied, qui, eux-mêmes, ont pour aspirants des écuyers. Les prélats ont l'attribution d'une ville ou d'une région et sont secondés par les prêtres, eux-mêmes secondés par les candidats à la prêtrise,

les sacristains. L'église accepte aussi bien les hommes que les femmes dans ses rangs.

Avant tout, un fidèle se doit de respecter un code d'honneur très strict : respecter l'autre ; protéger les faibles ; ne jamais attaquer un ennemi désarmé ; ne jamais attaquer un ennemi de dos ; ne jamais attaquer un ennemi qui s'est rendu ; combattre pour des causes justes ; ne jamais faire preuve de lâcheté.

§ 6. MYSTRALISME

Le Mystralisme est une religion basée sur la mystification de la magie. Son origine prend sa source chez les Ryk. À cause d'elle, leur nation s'est scindée en deux factions distinctes : l'Anwym Ryk, ayant décidé d'abandonner sa pratique religieuse, et l'Anwym Duk, pour qui la religion a conservé une importance majeure.

Cette religion place la magie comme source de toute chose. Au commencement était la magie, chaotique et désorganisée, puis vinrent les divinités dont Diyn, qui fut la première à pouvoir manipuler les flux magiques, et qui grâce à ses connaissances, fit cesser ce chaos dans la magie et installa l'ordre.

Plus tard, Xyso le Fou, une autre divinité, se servit de la magie pour créer le flux de la vie et donna naissance à des créatures capables, elles aussi, de manipuler les flux magiques : les êtres humains. S'en suivirent de nombreuses querelles entre les divinités, partagées entre l'admiration, la jalousie et la peur face à la création de Xyso. Cette lutte perdure de nos jours et, selon le dogme, c'est à cause d'elle et de l'influence des différentes divinités que les hommes sont en perpétuel désaccord.

Les prêtres du Mystralisme sont avant tout des mages qui voient la magie comme un don des divinités. Ils sont habillés de robes de la couleur de leur divinité et portent une gemme incrustée sur le front.

Il existe plusieurs cultes et plusieurs interprétations de la doctrine. Parce que le culte vénère la magie, ses partisans les plus pieux n'utilisent aucune technologie.

Le grand prêtre du culte est le gardien de la foi. Il anime le culte depuis le temple d'Ostervik. Il est secondé par les prêtres-mages qui sont chacun responsables d'une région, d'une ville ou d'un village. Viennent ensuite les prêtres qui sont chargés d'officier lors des cultes.

Le Mystralisme est axé sur quatre principes : formuler les prières dédiées aux forces magiques matin et soir ; respecter la magie, considérée comme un don ; respecter les gemmes, considérées comme le sang des divinités ; faire progresser la magie.

Selon la légende, l'ancien haut monastère, perdu depuis des siècles, contiendrait les « grands piliers de gemme », une source infinie de puissance. De nombreux missionnaires et aventuriers ont tenté de le découvrir mais sans jamais y parvenir. Cette quête est très mal vue des Ryks.

CHAPITRE III

LES CORPORATIONS

§ 1. INTRODUCTION

Il existe plusieurs organisations d'envergure internationale connues dans les différentes nations du globe. Certaines sont des institutions officielles, d'autres, des associations de personnes autour d'un intérêt commun voire des sociétés de l'ombre pratiquant des activités parfois illégales. Ce chapitre présente différentes corporations dont l'influence s'étend au-delà des frontières nationales.

§ 2. LA CONFÉRENCE GÉNÉRALE DES NATIONS

Siège : Couvier (Jurian) – Nature : organisation internationale
Dirigeant : Ivan Dubuchet – Membres : 1000 *– Fondation :* 28.8.732

La Conférence Générale des Nations est une organisation fondée à Couvier, en août 732, au terme de la période des conflits pour résoudre les problèmes internationaux. Ses résolutions donnent une légitimité aux interventions des États et elle a une vue d'ensemble sur les relations internationales. Ne

disposant pas de force militaire, elle peut cependant demander aux États qui en font partie de lui fournir des contingents pour mettre sur pied des forces de maintien de la paix. Son secrétaire général est actuellement Ivan Dubuchet.

La CGN, dirigée par une assemblée générale, est subdivisée en différents départements. Les membres sont envoyés par les États adhérents à raison de deux personnes par État.

Après la Grande Guerre, un groupe de travail constitué des différents acteurs du conflit, des ambassadeurs de toutes les nations, ainsi que des membres du Mystérium et de la Société des Sciences, se réunit à Couvier pour une conférence sur l'avenir des nations. Les différentes parties décident de créer la CGN dont le but est de coordonner la politique internationale et de prévenir l'émergence de conflits. Le siège de cette organisation est installé au Jurian. Depuis 738, la CGN a créé le « Département des Peuples Coloniaux » qui vise à donner la parole aux peuples non reconnus en tant que nation mais qui forment une communauté au sens ethnique.

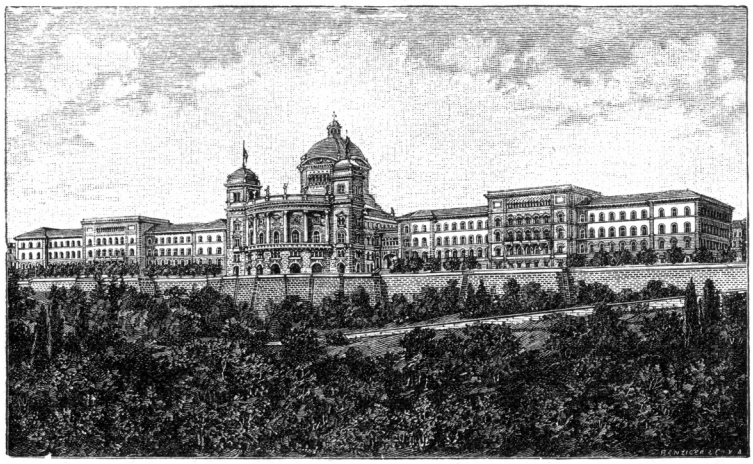


Fig. 15 – Le palais des Nations, bâti au centre-ville de Couvier, abrite le siège de la CGN.

§ 3. LA COMPAGNIE JURIANNE DE L'ÉLECTRICITÉ

Siège : Couvier (Jurian) – Nature : entreprise de service public
Dirigeant : Elkim Ditesomo – Membres : 1000 *– Fondation :* 598

La Compagnie Jurianne de l'Électricité est une entreprise étatique du Jurian, dont la principale activité est la production d'électricité. Basée à Couvier, elle possède l'intégralité des barrages hydroélectriques du Jurian ainsi que des parts dans de nombreuses autres sociétés liées à l'électricité et à la technique. Elle exporte une partie de sa production vers les pays voisins. Fleuron de l'industrie, c'est entre autres grâce à elle que le Jurian a pu se séparer de l'Elgarodie. Seule société électrique du pays, elle est dirigée par les descendants de son fondateur Hans Ditesomo.

La CJE est divisée en quatre départements : le département de l'énergie, gérant la production électrique ; le département des infrastructures, s'occupant de la construction et de l'entretien des bâtiments, usines et barrages ; le département de la recherche, travaillant en étroite collaboration avec la Société des Sciences et enfin le département des investissements gérant les parts de la CJE dans d'autres compagnies. La société dans son ensemble est directement subordonnée au département de l'énergie du gouvernement du Jurian.

Après une visite à Arhedjma dans la jungle ogardiane, Hans Ditesomo, éminent membre de la Société des Sciences, invente la lampe à incandescence. Il vient s'installer au Jurian et entame la construction d'une usine électrique sur le cours de l'Oriden. La même année, il fonde la CJE. Dans la décennie suivante, la société construit de nombreux barrages dans les vallées et

commence à étendre son réseau électrique jusqu'à Gamorine. Devant l'émergence de plusieurs autres entreprises électriques concurrentes, la CJE parvient à devenir un service public et garantit ainsi son avenir.

Son expansion se poursuivra tout au long du VII^e^ siècle et sera couronnée en 694 par l'inauguration du barrage de l'Oriden, le plus grand jamais érigé, dont la construction aura nécessité l'usage d'Oxélie. C'est en 697, après l'accident du Tracouet qui signa la fin de la société des Énergies de la vallée de la Conche, qu'elle deviendra la seule société électrique du Jurian.

§ 4. LES ERKHONS

Siège : Gemara (Delgènor) – Nature : groupe secret
Dirigeant : Rodolphe Khon – Membres : 5000-10'000 *– Fondation :* 733

EXTRAITS DES RÉCITS DE SCOL'BURD – Cela faisait maintenant un mois que j'avançais dans ces marais avec, pour seuls compagnons, les moustiques et les sangsues. Les zones de terre commençaient à se faire de plus en plus rares ; il arrivait que je fusse obligé de marcher avec de l'eau jusqu'aux genoux. Lloin de tout, j'entendis des voix qui venaient d'un peu plus loin, vers l'est. Je décidai donc d'aller constater la source de ce bruit. [...]

Je m'approchai : il s'agissait moins d'une ville que d'une immense bâtisse. Un gros cube de briques grisâtres et de tôle, la régularité des murs à peine rompue par d'immenses fenêtres sales. Le toit culminait à six mètres de haut. Sa base, ornée de gigantesques gargouilles, représentait des créatures que je souhaitai ne jamais rencontrer. Au sommet, une cheminée crachait sa fumée noire, obscurcissant les marais alentour. [...]

Alors que je ne me trouvais qu'à quelques pas de la construction, quelque chose de brillant attira mon regard. Je m'aperçus avec horreur qu'il s'agissait d'un cadavre, gardé, par d'obscurs moyens nécromantiques, en bon état malgré l'atmosphère qui régnait dans les marais. Il me sembla que l'un d'entre eux ouvrit les yeux et commença à bouger. Je décidai donc de fuir. [...]

Les Erkhons sont un groupe sectaire sans aucune valeur morale ni éthique. Ils n'ont pas subi le Grand Malheur, ils l'ont reçu à bras ouverts. Leurs mutations ne sont pas physiques, mais purement mentales. Ils allient sans aucun scrupule magie noire et technologie industrielle. Nul ne connaît leur nombre exact, mais on pense qu'ils seraient plusieurs milliers. Ils font énormément de recherches en génétique, clonage, nécromancie et démonologie, grâce à leurs moyens colossaux et leur grande influence. Ils sont parvenus à maintenir un grand secret autour de leur organisation et cela les rend extrêmement dangereux.

Les Erkhons n'ont pas de structure globale clairement définie. Il s'agit d'un ensemble de scientifiques et de mages réunis pour faire de la recherche dans tous les domaines interdits et qui continuent à pratiquer l'Oxélie malgré le Grand Malheur. Ils sont passés maîtres dans l'art de gérer la Corruption que leur activité engendre ainsi que dans celui de ne pas sombrer totalement. Leur chef ne serait autre que Rodolphe Khon, le fameux aristocrate delgènorien soupçonné d'avoir déclenché le Grand Malheur. Sans être à la base une association de malfaiteurs, la Corruption que les membres subissent les a rendus dénués de toutes valeurs morales. Aussi ne reculent-ils devant rien pour mener à bien leurs expériences interdites.

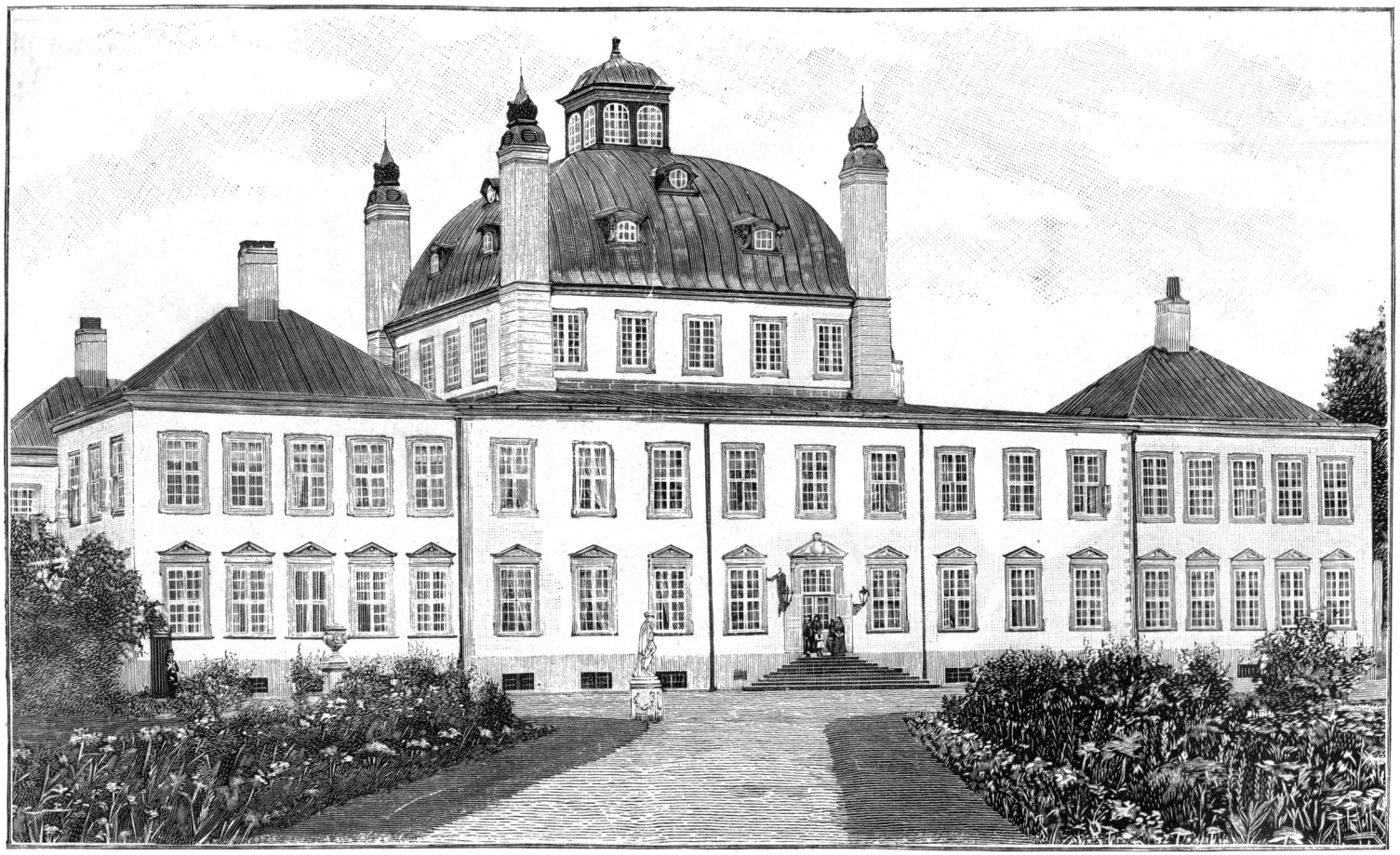
§ 5. LA GUILDE DU COMPAS

Siège : Gamorine (Elgarodie) – Nature : association privée
Dirigeant : Scol'burd – Membres : 450 – Fondation : 225

La Guilde du Compas est une organisation de cartographes, géographes et anthropologues. Son but premier est de créer et tenir à jour les cartes topographiques de chaque partie du globe. Elle se charge aussi de la rédaction de traités anthropologiques, de la mise en place de contacts amicaux entre la Guilde et les différents peuples et tribus ou encore de l'élaboration de guides touristiques. Elle a par ailleurs le mandat officiel du gouvernement d'Elgarodie pour établir toutes les cartes civiles et militaires nécessaires au bon fonctionnement du pays.

La Guilde est dirigée par un maître résidant à Gamorine. Chaque section régionale, menée par un chef local, est libre d'organiser ses activités comme elle l'entend mais doit en référer à la section centrale pour des expéditions ou des tâches de grande envergure. La Guilde ne compte presque que des membres, cartographes, explorateurs ou anthropologues, travaillant à temps plein. La Guilde est financée par l'Elgarodie, mais aussi par la vente de ses cartes et de ses livres sans compter le mécénat.

La Guilde du Compas a été fondée en 225 par Ger'damal, un érudit elgarodien. Au début, ce n'était qu'une petite organisation qui établissait des cartes régionales pour les nobles. Au fil des siècles, elle s'est professionnalisée et étendue dans les autres les pays. Elle est à l'origine d'expéditions à but anthropologique. Aujourd'hui, la Guilde est dirigée par Scol'burd, un des plus brillants voyageurs que Kaligarande a connu.



Vue du bâtiment abritant le siège de la Guilde du Compas à Gamorine

§ 6. L'ARAIGNÉE

Siège : Tillia (Telnekkie) – Nature: guilde secrète
Membres : 3000 *– Fondation :* 532

L'Araignée est un immense réseau de voleurs, receleurs, indics et agents de l'ordre corrompus. Ses membres jouissent d'une grande autonomie. Un voleur peut très bien se passer de la guilde pour un petit casse et demander l'appui de ses collègues pour un coup plus important. Elle s'occupe aussi de calmer les individus qui utiliseraient des méthodes un peu trop musclées.

La guilde n'a pas de pouvoir central même si on reconnaît une certaine autorité aux patriarches de Tillia. Son fonctionnement peut changer d'une région à une autre. Cette organisation « honorable » promeut le vol subtil et raffiné, dans la mesure du possible sans violence, préférant l'ingéniosité à la force brute.

À la suite d'une forte répression du vol dans la ville de Tillia, plusieurs malandrins décidèrent de se regrouper pour survivre. La guilde s'est agrandie dans le reste du pays puis a commencé à fédérer les voleurs d'autres contrées.

§ 7. LA HACHE D'ARGENT

Siège : Veraillez (Furian) – Nature : guilde
Dirigeant : Pavlina Constenta – Membres : 2500 *– Fondation :* 732

La Hache d'Argent est une société regroupant érudits, guerriers, éclaireurs et informateurs de tous bords ayant pour but d'éradiquer toute manifestation de la Corruption résultant

du Grand Malheur. La plupart des membres mènent une activité parallèle en dehors de la guilde. Ils ne partagent pas d'uniforme ni d'équipement ; chacun se sert de ses propres compétences.

La Hache est un groupe très bien organisé avec une hiérarchie précise. Son dirigeant opère depuis Verdaillez au Jurian. Ensuite, chaque pays ainsi que chaque ville, de grande ou moyenne importance, possèdent son propre responsable. Un certain nombre d'agents gravitent autour des sections régionales. La force de ce groupe réside dans la grande indépendance accordée aux chefs locaux, qui les rend extrêmement réactifs, parfois davantage que les milices officielles. La Hache n'a pas de financement global. Certains membres ou sympathisants font des dons qui permettent de couvrir ses frais de fonctionnement ainsi que les actions de grande envergure. Chaque membre est bénévole, donnant de son temps et mettant à disposition son équipement.

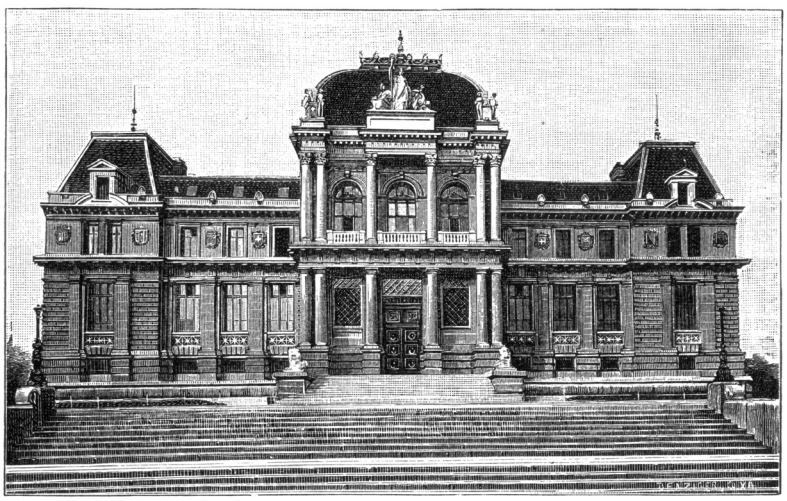


Fig. 16 – Vue du siège de la Hache d'Argent situé dans la ville de Verdaillez à l'extrême sud du Jurian.

À la fin de la Grande Guerre, la Conférence sur l'Avenir des Nations a décidé qu'il était du ressort de chaque pays de lutter contre la Corruption. Un petit groupe de personnes ayant participé à cette conférence pensait que la lutte pour éradiquer la Corruption devait se faire de manière globale. Ils se sont alors réunis pour fonder la Hache d'Argent. Cette organisation s'est vite révélée particulièrement efficace, si bien que dans certaines occasions les pouvoirs locaux n'hésitent pas à faire appel directement à celle-ci en cas de problèmes de Corruption. Dans quelques pays, ils disposent même du droit d'exercer magie et technologie conjointement afin de s'occuper et de préserver certaines merveilles d'avant-guerre.

§ 8. LA BÂTARDE ROUGE

Siège : Tenmaral (Delgènor) – Nature : milice privée
Dirigeant : Antoine Carulle – Membres : 400 *– Fondation :* 735

À l'origine, ce groupe de guerriers faisait intégralement partie de la Hache d'Argent. Les méthodes trop radicales qu'ils utilisaient leur ont valu d'en être exclus. N'étant pas prêts à renoncer à leurs objectifs, ils se sont regroupés sous le nom de Bâtarde Rouge. Groupe dissident principalement formé de guerriers voulant anéantir à tout prix la Corruption et ses causes, ils en sont venus à vouloir éradiquer tout ce qui a trait à la magie ou à la technologie. Groupe obscurantiste, mais hélas très bien organisé, ils n'ont pas honte d'utiliser la magie, la technologie ou même de combiner les deux afin de les détruire. Leur but ultime est de restaurer les civilisations d'avant la révolution industrielle et de stopper l'usage de la magie. Ils font

partie des quelques factions qui maintiennent des zones sûres à l'est du Delgènor, en pleine zone corrompue.

La Bâtarde est séparée en deux branches distinctes : les informateurs et la milice. Les informateurs vivent et travaillent normalement. Leur rôle est de signaler toute forme de Corruption ou d'utilisation de la magie et de la technologie qui nécessiterait une intervention de la milice. Dans les cas simples, ils peuvent intervenir eux-mêmes. La milice est le corps armé de la Bâtarde, elle intervient pour détruire manu militari une source de Corruption. La milice est organisée en plusieurs bataillons qui peuvent agir indépendamment.

En 735, La Bâtarde Rouge établit ses quartiers au Pyrodôme de Tenmaral dans le Delgènor après l'avoir pris d'assaut.

§ 9. LA FLÈCHE INCANDESCENTE

Siège : Gamorine (Elgarodie) – Nature : société semi-privée
Membres : 3400 *– Fondation :* 580

La Flèche Incandescente est à la fois un service de poste et un journal, et l'unique poste internationale. Groupe elgarodien à l'origine, elle a profité du chaos du Grand Malheur pour prendre son indépendance. Son journal relate les principaux événements internationaux, les exploits, les découvertes...

La Flèche dispose de bureaux dans tous les pays d'Énéfara et d'un service de distribution plus élaboré en Elgarodie, en Telnekkie et au Jurian. Elle possède plusieurs navires et quelques dirigeables pour assurer les liaisons internationales.

La Flèche Incandescente est née de la fusion des différents services des postes elgarodiens. Très vite, elle a étendu

ses activités aux pays voisins. Le journal du même nom a été créé en 630. Le groupe a profité de l'éclatement de l'Elgarodie pour devenir autonome. Il appartient désormais à 20 % à l'État, 45 % au Crédit du Jurian et 35 % à des privés. Ce changement de mains lui a permis d'ouvrir une succursale en Ganal en 736.

§ 10. LA MAISON DES ARTS DOUX ET DES CHARMES

Siège : Elhgral Daranor (Erèglerg) – Nature: société secrète
Dirigeant : Fahmi Nasir – Membres : 520 – Fondation : 645

De manière subtile, les Erèglergjis ont une grande influence sur la politique internationale. Les Maisons des Arts Doux et des Charmes qu'ils ont réussi à implanter dans un nombre considérable de grandes villes à travers tout Énéfara sont des maisons closes raffinées et fréquentées par les riches et les puissants. Dans ces véritables petits palais erèglergjis, tout y respire le charme et le raffinement du désert : tapis de luxe, tentures, voiles, coussins de soie, dorures, mobilier en bois précieux. Pour les Erèglergjis, ces maisons sont une source fiable et rapide d'informations sur tous les événements qui se passent sur Énéfara, vendues par la suite à prix d'or à Elhgral Daranor.

On y trouve trois types de services : les drogues, principalement celles fumées dans des pipes à eau ; les soins du corps, par de nombreux massages, bains ou saunas ; et, enfin, la prostitution, les prostituées erèglergjis étant, de loin, les plus réputées et, souvent, les plus chères. Chaque responsable de maison reçoit ses consignes directement d'Elhgral Daranor. Il doit



Les Maisons des Arts Doux et des Charmes offrent un cadre calme et discret
où les gens aisés peuvent venir se détendre

ensuite se débrouiller pour attirer les bonnes personnes dans l'établissement et faire en sorte de leur soutirer des informations monnayables.

§ 11. LA TOUR

Siège : Kalem (Nubea) – Nature : société secrète
Dirigeant : Davorin Scol'kull – Membres : 100 *– Fondation :* 610

La Tour est un groupe secret composé des personnes riches et influentes. Leur but est de manipuler les gouvernements pour s'enrichir plus encore, obtenir le contrôle des ressources et étendre leur influence. Leurs méthodes sont sans limites : tout ce qui peut fonctionner est autorisé. Meurtre, corruption et même déclarations de guerre : ils ne reculent devant rien pour parvenir à leurs fins.

Cette société n'exerce pas d'activité à proprement parler. Il s'agit plutôt d'un réseau, réservé aux puissants, qui se manifeste sous la forme de réunions tenues chez les différents membres, à la demande de l'un d'eux. Les moyens d'action sont toujours externes à la société. Pour en faire partie, il faut non seulement être nanti mais surtout être parrainé par un membre influent.

La fondation de la Tour reste très obscure : un tel réseau d'intérêt a sans doute existé dès que les premiers échanges commerciaux se sont mis en place entre les différentes nations. La date de 610 est généralement admise comme la première apparition de documents portant la marque de la Tour. Aujourd'hui encore, rares sont les traces qui prouvent son existence.

§ 12. LE CRÉDIT DU JURIAN

Siège : Couvier (Jurian) – Nature : banque
Dirigeant : Garalan Oklord – Membres : 4000 *– Fondation :* 654

Ancienne branche de la Banque Centrale d'Elgarodie, le Crédit du Jurian existe depuis l'indépendance du pays. Cette banque est l'une des plus évoluées. On en trouve une succursale dans de nombreuses villes à travers Énéfara. La banque offre des services tels la tenue de compte, l'épargne, le crédit aux particuliers ou aux entreprises, l'hypothèque et la gestion de fortune. Elle est aussi la première banque d'investissement au niveau international. La succursale de Couvier possède une machine électromécanique programmable – un chef-d'œuvre d'ingénierie occupant plusieurs pièces – permettant de tenir la comptabilité et de gérer les investissements.

Récemment, la banque a entrepris le développement d'un tout nouveau système alliant le télégraphe et la machine centrale. Celui-ci permettra aux gens de payer sans argent liquide dans les commerces de Couvier au moyen d'une simple carte perforée.

La séparation de la Banque de Couvier et de la Banque Centrale d'Elgarodie faisait partie des accords régissant la sécession du Jurian. Le pays, ne voulant pas voir tous les capitaux de ses entreprises gérés par une banque étrangère, a décidé de créer une nouvelle banque, fondée sur le fonctionnement des banques elgarodiennes. Au fil des années, la banque s'est développée de manière exponentielle en grande partie grâce aux entreprises locales. Elle a toujours été à la pointe de ce qui se fait en termes de services bancaires, inspirant de nombreux autres établissements.

§ 13. LE MYSTÉRIUM

Siège : Dingal (Delgènor) – Nature : Guilde
Dirigeant : Anne-Sophie de Vissine – Membres : 1000 *– Fondation :* -170

Le Mystérium est une confrérie chargée du développement des arts magiques à travers le monde. Ses objectifs sont de rendre la magie accessible à tous et de faire progresser les connaissances liées à ce domaine. La guilde dispose de plusieurs écoles dans les grandes villes et de nombreux cabinets où les mages peuvent faire leurs recherches. Certaines succursales offrent un cercle de téléportation, quoique son usage soit réservé aux membres les plus importants de la guilde.

Chaque centre régional de la confrérie est dirigé par un Maître Mage local qui a la charge du bon fonctionnement de l'endroit. L'ensemble de ces centres est dirigé depuis Dingal au Delgènor. Le Haut Mage décide de l'affectation des recherches et de l'administration globale. Certaines écoles du Mystérium font partie d'universités et sont alors codirigées par l'institution locale.

Cette organisation est d'origine delgènorienne. Son influence s'est très rapidement étendue aux différentes nations et a participé à la diffusion du savoir magique. Avant le Grand Malheur, elle était avec la Société des Sciences l'une des factions les plus puissantes. Depuis le Grand Malheur sa position a encore été renforcée dans les pays soutenant la magie, elle a été écartée, voire interdite, dans plusieurs pays privilégiant la technologie. À partir de cet événement, la confrérie affiche clairement son détachement de la Société des Sciences et de toute activité magique ayant trait à l'Oxélie.

§ 14. LA SOCIÉTÉ DES SCIENCES

Siège : Dingal (Delgènor) – Nature : Guilde
Dirigeant : Gem Dardepal – Membres : 1100 *– Fondation :* 512

La Société des Sciences est un groupe œuvrant à la promotion des sciences et de la technologie. D'origine delgènorienne, elle agit au niveau international. Ses membres, engagés comme experts et interviennent dans les milieux industriels et académiques.

La société est présente dans les grandes villes, dans les centres industriels et dans les universités et possède des laboratoires dédiés à des recherches spécifiques. Son intervention se fait aussi par un cycle de conférences annuelles dispensées aux milieux industriels et académiques.

La Société des Sciences a pris naissance avec la révolution industrielle. Elle a servi de plate-forme d'échange aux chercheurs et industriels, faisant le lien entre recherche théorique et application pratique. Au début du VIII^e^ siècle, elle a entamé de gros efforts de vulgarisation en ouvrant écoles et bibliothèques ainsi qu'en programmant des conférences. Depuis le Grand Malheur, elle a coupé les ponts avec le Mystérium et s'est retirée des pays où la magie était trop présente.

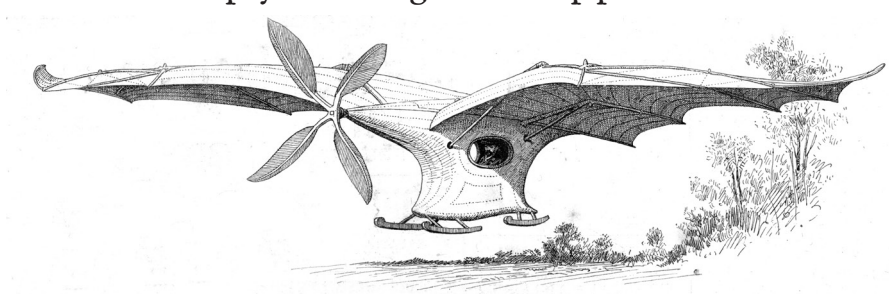


Fig. 17 – Prototype d'aéroplan développé par la SDS.

CHAPITRE IV

QUELQUES PERSONNALITÉS

§ 1. INTRODUCTION

Cette partie présente une série de personnages célèbres ou importants qui influencent le monde d'*Oxélie*.

§ 2. JULES SCOL'BURD



Scol'burd est le maître actuel de la Guilde du Compas. Issu d'une famille aisée originaire de l'arrière-pays elgarodien, il a bénéficié d'une éducation de haut niveau à la capitale. Passionné de cartographie et de découvertes, il a très vite pris goût aux voyages.

Persuadé que toutes les merveilles que recèle le monde n'avaient pas encore été découvertes, il a entamé, avant la fin de ses études, une série de voyages, contre l'avis de sa famille qui lui a alors coupé les vivres. Jules a alors rejoint la Guilde du Compas, un endroit au sein duquel il a pu exercer sans limites sa passion. Grâce à ses talents de cartographe et ses connaissances en ethnographie, il a rapidement été engagé pour participer à une série d'expéditions.

Au cours de sa carrière, il a mené un grand nombre de missions visant à approfondir les connaissances sur certaines peuplades oubliées ou ignorées. Outre la découverte de nouveaux territoires, il a toujours porté beaucoup d'attention aux peuples rencontrés, à l'étude de leurs coutumes et à l'établissement de relations pacifiques. Quelques années après le Grand Malheur, il a été nommé maître de la Guilde du Compas.

Jules Scol'burd est aujourd'hui âgé de soixante ans. Marqué par ses nombreux périples, il a quelques cicatrices, dont une particulièrement visible au niveau de la gorge, résultat d'une mésaventure avec un fauve.

§ 3. ANNE-SOPHIE DE VISSINE



Anne-Sophie de Vissine est la Haute Mage du Mystérium qu'elle dirige depuis Dingal. Elle est à la tête de la guilde après sa participation à la publication du rapport sur l'Oxélie mettant en partie en cause l'organisation. Réservée par rapport à l'usage conjoint de la magie et de la technologie, elle a été nommée au rang de Haute Mage afin de recentrer la guilde sur des activités ne concernant que la magie et lui redonner sa puissance d'antan.

Bien que son corps porte les marques de nombreuses années de pratique expérimentale des forces magiques, son esprit est d'une très grande vivacité. Elle est née de parents ryk et delgènorien.

§ 4. AYAZ BEN SHADAN



Ayaz Ben Shadan est l'actuel Haut Pacha de l'Erèglerg. Au pouvoir depuis de nombreuses années, et malgré son aspect de vieillard obèse, c'est un homme futé à l'esprit acéré et manipulateur, ayant des connexions avec de nombreuses organisations. Elles lui ont permis de rester au pouvoir et d'assurer à son pays une bonne place au niveau de la politique internationale, parfois par des manipulations dont la nature était à la limite de la légalité.

§ 5. ELLAYN DE KALONE



La princesse Ellayn, fille cadette d'Ivanov II de Kalone, est la régente de Kolonalak, la principauté soutenant la magie. Jalousée par son frère, elle a été évincée de la succession mais elle a réussi à garder le contrôle de la partie gauche de la vallée et à rallier un bon nombre de partisans de la magie. Elle dispose du soutien de plusieurs pays voisins.

§ 6. IGOR DE KALONE



Igor de Kalone est l'actuel prince de Kalanolok. Il règne sur la partie de Kalonolak qui a pris le parti de la technologie. Cet homme impulsif et aisément manipulable a été utilisé par une partie de la cour pour évincer la princesse Ellayn, fervente partisane de la magie. Il entretient des relations difficiles avec les pays voisins en raison de son caractère belliqueux.

§ 7. CASSIDIE TAN'ENSAR

Cassidie Tan'ensar est la Chancelière Suprême de la Confédération elgarodienne. Suite à la disparition de son père, le comte de Norvine, pendant la guerre contre le Ganal, elle a hérité de son titre en 723. Elle a entrepris la reconstruction de la province ; elle est aussi parvenue à imposer plusieurs réformes progressistes, en particulier l'élection au suffrage universel dans le comté qu'elle administrait alors.

Peu avant la guerre, elle a accédé à un siège de l'assemblée fédérale de Gamorine en tant que déléguée du comté de Norvine. Elle a alors décidé d'apporter un soutien politique et financier à un groupe de scientifiques qui enquêtait sur les causes du Grand Malheur. Cette coopération a abouti en 732 à la publication du rapport sur l'Oxélie qui a débouché sur la fin de la Grande Guerre.

Cassidie a profité de l'élan de popularité induit par ce rapport et des erreurs du précédent chancelier pour faire destituer ce dernier. Elle a ensuite été élue à sa place au titre de Chancelière Suprême. Dans les mois qui ont suivi, elle est parvenue à rallier plusieurs comtés dissidents et à reformer une Elgarodie forte, évitant ainsi la dislocation du pays qui menaçait durant la Grande Guerre. Depuis, elle jouit d'une grande popularité aussi bien auprès du peuple que de la classe dirigeante et des pays voisins.

Cassidie est une jeune femme enjouée et souriante d'une trentaine d'années. Avec sa peau claire, ses cheveux noirs coiffés en chignon et ses lunettes de vue, et malgré sa jeunesse et sa petite taille, de sa personne se dégagent les signes d'une certaine expérience et d'une grande sagesse.



La comptesse de Novrine, Cassidie Tan'Ensar, Chancelière Suprême de l'Elgarodie.

§ 8. GEM DARDEPAL



Gem Dardepal est l'actuel dirigeant de la Société des Sciences. Originaire de Telnekkie, il a été nommé à la tête de la guilde suite au rapport sur l'Oxélie et du fait de ses positions modérées concernant l'usage de la magie.

§ 9. JOHN GRUBERT



John Grubert est l'actuel dirigeant du Ganal. Il a participé à de nombreuses campagnes militaires avant d'être nommé à la tête de l'État et possède aujourd'hui le grade de marshal. Il a été l'un des artisans de la tentative de conquête du Delgènor lors de la Grande Guerre. Rigoureux, sévère, mais juste, il est apprécié de ses hommes et des citoyens.

§ 10. JOSEPH SARIGNAN



Joseph Sarignan de Kelma est l'actuel roi du Delgènor. Second fils du roi Vladimir de Kelma, il est né en 689. Il a passé son enfance à la cour puis a intégré l'armée pour suivre une formation d'officier. Durant la Grande Guerre, il a participé à la campagne en tant qu'officier supérieur. À la mort de son père et de son frère ainé en 730, il a pris la succession du trône et a organisé un nouveau gouvernement à Dingal. Il a officiellement été couronné à la fin de la guerre en 732. Il a participé activement à la lutte contre la Corruption ; il est parvenu à renouer des relations diplomatiques avec les autres nations.

Il est bien vu par le peuple qui attend beaucoup de lui et espère qu'il sera l'artisan du redressement du pays. Marié à Camille de Misca, désormais connue comme la reine Camille, il a une fille avec celle-ci : la princesse Aurélie.

§ 11. RODOLPHE KON

Rodolphe Kon, noble delgènorien et riche industriel, était très actif dans le domaine de la magie et de la technologie avant le Grand Malheur. Il était également propriétaire du fameux « Club Rodolphe Kon », une association de personnes fortunées

et de gentlemen avec lesquelles il a pratiqué l'Oxélie à un niveau alors atteint par nul autre.

Actuellement disparu, Rodolphe Kon était un homme d'affaires cultivé d'un certain âge, réputé pour être doué et impitoyable.

§ 12. XIONGNU

Xiongnu est l'actuel chef de guerre du Weel. Jeune guerrier ambitieux issu du clan de Waaluka, il s'est distingué ces dernières années par ses prouesses au combat ainsi par le ralliement d'un certain nombre de tribus sédentaires des pays voisins, auxquelles il a insufflé l'idée de reprendre leur vie nomade, renforçant la culture Weelua. Il est perçu par les Weels comme le garant de leur mode de vie et comme celui qui pourra rendre à leur peuple leur gloire d'antan.

Xiongnu est un jeune homme de grande taille au physique athlétique portant de longs cheveux blonds. Malgré la vie nomade de son clan, il possède un palais au bord du lac Pao à Yingzhou où il reçoit les chefs des autres tribus.

CINQUIÈME PARTIE

RÉSUMÉ HISTORIQUE

Énéfara a eu une histoire particulièrement riche au cours des derniers millénaires. Elle a vu naître de nombreuses civilisations, dont certaines ont disparu au fil des ans. Les progrès effectués dans la maîtrise de la magie et de la technologie ont profondément transformé le monde. Au cours du premier siècle du calendrier elgarodien, il s'est produit un essor aussi bien culturel que technique faisant entrer la civilisation dans ce que les historiens appellent depuis le « monde moderne ». Ce chapitre offre un bref aperçu des événements majeurs survenus au cours de l'Histoire.

§ 1. L'HISTOIRE ANCIENNE

On considère l'Histoire Ancienne comme la période se déroulant pendant les six premiers siècles du calendrier elgarodien. La structure géopolitique de l'époque moderne découle en grande partie des événements qui se sont produits à cette époque.

Le roi Atan'leothid fonde le royaume de l'Elgarodie en l'an 1 après avoir unifié la myriade de nations indépendantes qui occupaient son futur territoire. Ce royaume deviendra un véritable empire au début du IIe siècle, lorsque le baron Noon conquiert une grande partie de Kaligarande. Cet essor permet

une large diffusion de la culture et du mode de vie elgarodien parmi les autres peuples, avant que les conflits internes, les querelles de succession et les guerres avec le Delgènor ne lui fassent retrouver des frontières plus modestes.

Fort de sa puissante marine, le Delgènor entreprend à partir du III^e^ siècle de mettre un terme à la piraterie, qui sévit dans la mer Flamboyante. Cela lui permet de développer des relations commerciales prospères avec tout le nord d'Ergèlara. Ses nombreux comptoirs apportent l'argent nécessaire pour financer les guerres que mène le pays sur Kaligarande contre l'Elgarodie et, sur Antal, pour y étendre son influence. La colonisation débute à cette période. Pour ne pas être en reste, l'Elgarodie se lance à la conquête d'Oues'antar et y fonde sa propre colonie, qui deviendra, après la Révolution des Vendanges le Ganal. L'Amwyn Ryk quant à lui envoie des colons à Martal pour en exploiter les ressources naturelles.

À la même époque, les populations ahradjbla du sud d'Ergèlara étendent peu à peu leur influence sur la jungle ogardiane occupée par les Taunchos. Cette migration s'effectue sur la durée et de manière relativement pacifique, si bien que les deux cultures s'imprègnent l'une de l'autre. Ce mélange finit par donner naissance à un nouveau pays indépendant, le Kershenk.

Le IV^e^ siècle est marqué par les guerres de religion au nord de Kaligarande. Après plusieurs dizaines d'années de violence, elles débouchent sur la scission du peuple des Ryks et l'indépendance de sa colonie de Martal. Plus au sud, sur Ergèlara, les rivalités ancestrales entre les peuplades ahradjbla nomades et sédentaires refont surface. Il s'ensuit une longue période troublée où les expéditions punitives des uns succèdent aux raids des autres.

Le Ganal reste un pays mineur pendant les quelques siècles suivant son indépendance. Ce n'est qu'à partir du Ve siècle qu'il prend de l'importance en fondant ses propres comptoirs sur tous les continents. Le Delgènor, qui est la première puissance coloniale de l'époque, voit ce nouveau rival d'un mauvais œil. Cette opposition provoque d'abord quelques conflits localisés se transformant ensuite en une guerre maritime à grande échelle. Dans le même temps, le Ganal poursuit son expansion vers le sud d'Oues'antar pour en exploiter les ressources naturelles, aux dépens de la population tounoungos, déportée et réduite en esclavage.

§ 2. LE GRAND SIÈCLE

Le Grand Siècle s'étend du début du VIIe siècle jusqu'à l'an 728, date du Grand Malheur. D'immenses progrès ont été faits dans l'étude de la magie, de la technologie et des sciences en général. Dans les pays les plus développés, l'artisanat laisse petit à petit sa place à une industrialisation généralisée. Les conséquences de ces changements marquent profondément la société de l'époque : transformations sociales, amélioration du niveau de vie, développement des moyens de transport et des moyens de communication...

La décadence de l'Elgarodie se précipite tout au long de cette période. Affaiblie par des dissensions internes entre les comtés du Nord plus ruraux et ceux du Sud plus industrialisés, l'Elgarodie voit son morcellement accéléré par les guerres avec le Ganal. Suite à la guerre contre ce dernier, la Telnekkie se sépare de l'Elgarodie en 637. La victoire elgarodienne lors de la guerre des Norvines au début du VIIIe siècle

permet d'inverser la tendance et amorce un renouveau de leur puissance nationale.

En 621, en Elgarodie, dans le comté du Jurian, un groupe de scientifiques parvient à maîtriser la production de l'électricité. Quelques industriels fortunés comprennent vite les possibilités nouvelles apportées par cette découverte et entament la construction de barrages pour exploiter cette source d'énergie. Grâce à ces investissements, le comté devient le principal fournisseur d'électricité de l'Elgarodie et des pays avoisinants, ce qui lui confère une influence grandissante. Le Jurian obtient son indépendance en 654.

Grâce aux progrès scientifiques, l'utilisation conjointe de la magie et de la technologie est portée à son apogée. Les plus grandes merveilles sont construites à partir de la fin du VII^e^ siècle, dont le Monorail et le barrage de l'Oriden.

§ 3. LA PÉRIODE DES TROUBLES

La Période des Troubles commence en 728. Un accident mystérieux survient alors dans un laboratoire du club Rodolphe Kon, près de la capitale du Delgènor. Les détails de l'affaire sont flous ; seule certitude : le lien unissant la technologie et la magie est brisé. Les effets ne tardent pas à se faire ressentir. Les habitants de la région deviennent plus anxieux, agressifs. Ils perdent même parfois le contrôle d'eux-mêmes ou sont sujets à d'étranges mutations. D'abord très localisé, le phénomène gagne en amplitude ; des cas similaires sont observés bien au-delà des frontières du Delgènor.

Le pays se retrouve paralysé par une vague de panique. L'armée est mobilisée et toute la zone autour de la capitale doit

être évacuée. Le gouvernement s'effondre, provoquant d'abord des tensions puis des conflits entre les différentes régions. Le Ganal envoie ses troupes au Delgènor sous prétexte de l'aider à gérer la crise. D'aucuns prétendent que le véritable but de cette manœuvre est la conquête du pays. Le Delgènor refuse l'aide et la guerre est déclarée. Les Erèglergs se joignent au Delgènor. L'Elgarodie s'allie au Ganal et prend la tête de la coalition contre le Delgènor.

La guerre devient totale et chaque camp doit recourir à la conscription pour augmenter les effectifs d'armées démesurées. De ce fait, une grande partie de la population, directement touchée par la guerre, en ressort profondément bouleversée. De nouvelles armes, fruits des progrès technologiques et magiques, rendent les combats particulièrement meurtriers et achèvent d'en traumatiser les participants.

Quatre ans plus tard, suite à une offensive qui tourne au désastre, le Ganal se retire des hostilités et la coalition s'effrite peu à peu. L'Elgarodie, qui occupe alors une partie du Delgènor et de l'Erèglerg, sent le vent tourner et entame à son tour des négociations pendant qu'elle est encore en position de force. Dans ces circonstances, un groupe de scientifiques produit un rapport sur les causes du Grand Malheur et l'origine de la Corruption. Il est soutenu par Cassidie Tan'ensar et d'autres politiciens elgarodiens qui voient la guerre d'un mauvais œil. Largement diffusé, ce rapport sert de prétexte pour justifier la fin du conflit, sans qu'il n'y ait vraiment de vainqueur. Le traité de paix est signé en 732 et cette démarche débouche quelques mois plus tard sur la création de la Conférence Générale des Nations.

§ 4. AUJOURD'HUI

Au début de l'an 736, les différents pays se remettent peu à peu de la guerre et sont en train de rétablir des relations internationales plus pacifiques. Suite au rapport sur l'Oxélie qui explique les risques de l'usage conjoint de la magie et de la technologie, de nombreux pays choisissent leur camp en fonction de leur culture. Si certains sont plutôt tolérants, d'autres vont jusqu'à promulguer l'interdiction complète de la magie ou de la technologie.

Le Delgènor, saigné à blanc, entame sa reconstruction et tente de circonscrire la zone de Corruption qui occupe son ancienne capitale. Le Ganal poursuit sa colonisation du sud d'Oues'antar, aux dépens des Tounoungos qui essayent de faire entendre leur voix auprès de la Conférence Générale des Nations. L'Erèglerg tente de rattraper à marche forcée son retard en termes de développement sur les autres grands pays. Les nations Ryks s'isolent dans l'espoir d'être épargnées des conséquences de la guerre et de la Corruption. L'Elgarodie, partiellement réunifiée, compte bien jouer un rôle de premier plan dans les années à venir.

§ 5. CHRONOLOGIE

Année	Événement
-170	Fondation du Mystérium, guilde regroupant les adeptes de la magie à travers tout Kaligarande.
0	Atan'leothid unifie les comtés autour de la vallée de l'Elgar, fonde l'Elgarodie et devient le roi de cette nation.
82	Des voyageurs ahradjblas établissent des comptoirs dans le nord de la jungle ogardiane.

120 Le baron Ateppale Noon prend le pouvoir en Elgarodie et conquiert une grande partie de Kaligarande.

145 Guerre elgaro-delgènorienne. Le Delgènor s'oppose aux conquêtes de Noon et met fin à la domination elgarodienne du continent. Son empire aura duré à peine un quart de siècle mais aura porté à son apogée la domination elgarodienne sur Kaligarande.

225 Un groupe d'érudits elgarodiens, emmenés par Ger'damal, fondent la Guilde du Compas.

240 Le Delgènor entreprend une grande campagne de répression maritime qui mettra fin à la piraterie dans l'océan Bolorien, assurant la suprématie de cette nation sur les océans.

250 De nombreuses nations de Kaligarande envoient des colons sur les autres continents pour y établir des comptoirs.

287 La région du Jurian passe sous domination elgarodienne et devient un comté assujetti à la couronne.

288 La colonie elgarodienne du Ganal se révolte et clame son indépendance. En date du 14 Scalu a lieu la Révolution des Vendanges.

289 Les communautés ahradjblas, établies dans la jungle ogardiane, mélangées à des taunchos fondent la nation kershenkkloa, qui se fera plus tard connaître pour son excellence en matière de sciences et de technique.

290 Les Ryks colonisent le Martal.

369 L'Anwym Ryk est déchiré par la guerre de religion ryk. Le pays se scinde en trois nations.

371 L'Anwym Duk sur Kaligarande et l'Anwym Tyron sur Martal deviennent des nations indépendantes suite à la guerre de religion ryk.

400 Certaines tribus ahradjblas changent petit à petit de mode de vie et deviennent sédentaires.

437 Ces tribus fondent la ville d'Elgral Daranor sur les rives du lac Calancar.

471 Fondation de la ville d'Arhedjma aux abords du lac Bleu. Elle devient la capitale du Kershenk.

500 Début de la révolution scientifique et technique. La technologie se développe fortement et les premières études « rationalistes » de la magie font leur apparition.

512 Au Delgènor, un groupe d'industriels fondent, avec les milieux académiques, la Société des Sciences, chargée de promouvoir la technologie.

532 La ville de Tillia entreprend une campagne de répression du crime. Un groupe de malandrins fondent l'Araignée pour protéger leurs intérêts.

542 La puissance maritime du Ganal se heurte à celle du Delgènor et débouche sur une grande guerre maritime entre ces deux nations.

580 L'Elgarodie lance un service de poste baptisé la Flèche Incandescente.

590 Le roi elgarodien Atan'lothar modernise la ville de Gamorine.

593 Hans Ditesomo met au point les premières applications de l'électricité.

598 Installé au Jurian, Ditesomo fonde la Compagnie Jurianne de l'Électricité.

610 Première mention de « La Tour » dans des rapports d'enquête ganalingais et elgarodiens.

630 Au Jurian, la CJE achève la construction du premier barrage de l'Oriden, non loin du glacier du même nom.

631 La capitale kershenkkloa, Arhedjma, est pillée et détruite par des milices armées. À la suite de cet événement, la nation kershenkkloa ferme ses frontières et applique une politique isolationniste.

633 Fondation de Novagrade, nouvelle capitale cachée du Kershenk.

635 Conflit majeur entre l'Elgarodie et le Ganal suite à des désaccords coloniaux.

637 Suite au précédent conflit, la Telnekkie, qui a beaucoup souffert, décide de faire sécession de l'Elgarodie. Cette dernière, mise à mal par la guerre, n'aura d'autre choix que d'accepter.

645 Fondation de la Maison des Arts Doux et des Charmes à Elgral Daranor.

654 Inspiré par la Telnekkie et fort de sa puissance industrielle, le Jurian fait lui aussi sécession. Dans les années à venir, plusieurs autres comtés suivront le même chemin.

À Couvier, des industriels et des artisans se regroupent pour créer une banque : le Crédit du Jurian.

656 Le roi Atan'metrith abandonne son titre et fait de l'Elgarodie une Confédération, espérant donner plus de pouvoir aux comtés et éviter ainsi que la nation ne se divise totalement. L'Assemblée Fédérale de Gamorine est instaurée.

676 Naissance de Jules Scol'Burd dans une petite ville du delta de l'Elgar.

690 Les grandes nations commencent la construction du Monorail.

709 Achèvement de l'agrandissement du barrage de l'Oriden grâce à des moyens mêlant magie et technologie.

710 Naissance de Cassidie Tan'Ensar à Norvine.

712 Incident du Tracouet. Le barrage du même nom se rompt dans une vallée du Jurian, causant de nombreux morts. Des voix critiques s'élèvent envers l'usage excessif de la magie et de la technologie.

719 Suite à un conflit territorial sur l'île de Norvine, la seconde guerre ganalo-elgarodienne éclate. Sa durée sera plus brève que la première et son impact se limitera à l'île de Norvine.

720 Le Monorail, chef-d'œuvre de l'Oxélie, est inauguré en grande pompe.

726 Suite à l'assassinat d'Ivanov II de Kalone, une guerre de succession éclate à Kalonolak.

728 Le Grand Malheur survient au Delgènor, non loin de Gemara.

À partir du mois de Veten, les effets du Grand Malheur gagnent du terrain.

Le 27 Serpa, Cassidie Tan'Ensar est élue représentante du comté de Norvine à l'assemblée de Gamorine.

Au mois de Ramu, des tensions apparaissent au sein de la nation delgènorienne, qui se scinde en trois parties.

Le même mois, les effets du Grand Malheur se généralisent à travers les différents continents.

À la fin du mois, le Ganal envoie son armée au Delgènor pour les « aider » à affronter leurs problèmes.

Le 12 Jeden, l'invasion du Delgènor est effective et une guerre mondiale se généralise petit à petit.

729 La capitale du Kalonolak est détruite dans le conflit qui oppose les deux héritiers d'Ivanov II de Kalone.

731 Au mois de Veten, un rapport soutenu par la SDS et le Mystérium explique les causes de l'Oxélie. Peu de temps après, la guerre perd en intensité au vu des révélations contenues dans ce rapport.

732 La guilde de la Hache d'Argent est fondée pour étudier les effets de l'Oxélie et de la Corruption.

Le 21 Serpa, Cassidie Tan'Ensar est élue à une large majorité comme Chancelière Suprême de l'Elgarodie.

Lors d'une conférence internationale au Jurian, la Conférence Générale des Nations est constituée. Elle aura pour tâche de superviser les relations internationales.

Le 9 Jeden, la guerre est officiellement finie.

Joseph Sarignan de Kelma devient roi du Delgènor.

733 Les Erkons se regroupent.

734 Jules Scol'burd devient le Maître de la Guilde du Compas.

735 Des désaccords au sein de la Hache d'Argent débouchent sur la fondation de la Bâtarde Rouge.

TABLE DES FIGURES

PLANCHES

1. Rue d'une ville située sur le continent de Kaligarande.
par P-r 15
2. Croiseur à vapeur de la marine militaire ganalingaise. 23
3.Vue de Gemara, l'ancienne capitale du Delgenor, avant le Grand Malheur.
par P-r 33
4. Traversée du fleuve Émeraude dans la jungle Ogardiane.
par Bocher 47
5. Carte des différents climats présents sur Enérafa. 51
6. Paysage des régions de l'extrême nord de l'Anwym Ryk. 59
7. Les landes bordant la mer dans le sud de l'Anwym Duk.
par P-r 65
8. Petite ville portuaire sur la côte sud du Delgènor aux abords de Dingal.
par Beuguelet 69
9. Arvina, la capitale du comté de Gesta dans la Plaine Haute en Elgarodie.
par Barbano d'après T. Taylor 77
10. Une rue typique d'une ville erèglergjisse.
par Th. Girardet d'après Eugène Girardet. 85
11. Le ville de Port Glanoir, située dans la baie de Carvine, est nichée entre mer et montagne.
par Maynard d'après T. Taylor 89
12. La ville fortifiée de Makin, capitale du Kolonalak.
par Laurence Michel 101

13. Chasseurs ouallabés dans les marais.
par Marzolino 123rf banque d'images 109
14. Un village tauncho au cœur de la jungle.
par F. Prival 117
15. Les guerriers protégeant un village tounoungais.
par Bazin 125
16. Un cavalier weel patrouillant sur ses terres.
par Marzolino 123rf banque d'images. 133
17. Vue générale de la ville de Gamorine, capitale de l'Elgarodie.
par Laurence Michel 137
18. Une vue d'un laboratoire de la Société des Sciences.
par A. Po 143
19 Une chapelle primitive du culte alcantriste.
par Laurence Michel 147
20. Les Ahradjblas sédentarisés ont construit des lieux de culte qui rendent homage à L'un qui est Tout.
par E. Bretondel 153
21. Vue du bâtiment abritant le siège de la Guilde du Compas à Gamorine.
par J. Vathausen 163
22. Les Maisons des Arts Doux et des Charmes offrent un cadre calme et discret où les gens aisés peuvent venir se détendre.
par Berteauli. 169
23. La comptesse de Novrine, Cassidie Tan'Ensar, Chancelière Suprême de l'Elgarodie.
par Élodie Bertil. 179

FIGURES

1. Le Monorail, qui relie les grandes villes du monde est une merveille aliant technologie et magie. 17
2. L'énergie magique pulse de manière uniforme à travers tout l'univers. 26
3. Différents focaliseurs utilisés par les chamans tounoungais.
par Bk 29

4. Marchands Taunchos prenant du repos.
par Freeman 37
5. Hauteurs des principales chaînes de montagnes présentes sur Kaligarande 41
6. Cristal focaliseur utilisé sur les bâtons de glace de l'armée Ryk
par Morphart 123rf banque d'images. 60
7. Le train à crémaillère de la ville de Dingal.
par E. Tilly. 72
8. Un village dans le comté de Gesta.
par Karl Girardet 81
9. Vue de Couvier, la capitale du Jurian.
par Benziger 97
10. Une pyramide kershenkkloa, dissimulée dans la jungle. Le sommet prend parfois la forme d'un dôme ou d'un cube.
par Morphart 123rf banque d'images 105
11. Chasseurs ouallabés dans les marais.
par P-r 113
12. L'intérieur d'une usine fabricant du verre telnekk 120
13. Une village côtier du Tounoung.
par Barraix 128
14. Une wagon voyageur du Monorail.
par Laurence Michel 140
15. Le palais des Nations, bâti au centre-ville de Couvier, abrite le siège de la CGN.
par Benziger 158
16. Vue du siège de la Hache d'Argent situé dans la ville de Verdaillez à l'extrême sud du Jurian.
par Benziger 165
17. Prototype d'aéroplan développé par la SDS. 173

Fin de la table des figures

CONCEPTION DE L'UNIVERS PAR

Lionel Tardy, Marc Bettex et Simon Antoniazza

RÉDACTION DES TEXTES PAR

Lionel Tardy et Marc Bettex

RÉDACTION DES RÉCITS DE SCOL'BURD PAR

Simon Antoniazza

RELECTURE PAR

Katia Nugnes, Sylviane Tardy et Valérie Bovay

MAQUETTE GRAPHIQUE DE Lionel Tardy

SUR LES CONSEILS DE Valérie Bovay

COUVERTURE PAR

Sarah Ellerton

ILLUSTRATIONS ORIGINALES PAR

Laurence Michel & Élodie Bertil

POLICES DE CARACTÈRES

IM Fell English Pro PAR Igino Marini

Akzidenz-Grotesk

REMERCIEMENTS

Simon Oulevay, Nora Pitteloud, Mériadec Jordan, Olivier Wagnières,
Mikael Clerc, Jérome Poletti et tous les autres joueurs
venus aux parties de test lors des conventions.