

II – LA GÉOGRAPHIE DE PANGÉE

Certains parlent de Pangée comme ils parleraient d'une cité ou d'une province. Ils envisagent un monde aux coutumes uniformes, à la langue universelle, à l'aune de leur propre culture, celle de l'Empire. Pourtant, par ce carnet de voyage, je m'appête à vous faire découvrir un monde de diversités, de différences et d'enrichissement perpétuel de la pensée. Qu'il vous guide à travers notre monde, et ce jusqu'à sa fin.

- Un voyage extraordinaire. Essai et carnet de bord de Kletio Kanaspos, Erudit Voyageur, Maître Aepistion à la bibliothèque de Proteos

Pangée, ancien supercontinent désormais brisé, offre une immense diversité de paysages et de cultures, depuis les plaines des terres boréales jusqu'aux jungles de l'Ancien Royaume, en passant par le désert du Royaume du Fleuve, les montagnes vertes de **Kassa m'bo** ou encore les déserts de pierre salée loin à l'ouest de **Kh'Eoda**. Le continent s'étend sur près de 7 000 kilomètres d'est en ouest, et au moins autant, si ce n'est plus, du nord au sud.

On distingue désormais deux parties distinctes. Sur la partie nord prend place **l'Empire minéen** et ses protectorats. Ce dernier occupe, en certains endroits, la partie sud du continent – mais cette dernière est majoritairement composée de royaumes et d'alliances diverses, et même de quelques zones géographiques sans réelle unité politique.

Dans le cadre de cet ouvrage, c'est à la partie la plus septentrionale que nous allons nous intéresser. Car la plus grande puissance de Pangée reste, sans conteste aucun, l'Empire minéen, uni sous la bannière de son **Kaïsar**. Un Empire légaliste, conquérant et puissant.

UN SURVOL DE L'EMPIRE MINÉEN

L'Empire minéen couvre une surface, mer incluse, d'environ six mille kilomètres d'est en ouest, et d'à peu près quatre mille kilomètres du nord au sud. Sa superficie approche les vingt millions de kilomètres carrés de terres, soit approximativement celle de l'Amérique du Nord dans notre monde.

Cette étendue lui permet d'offrir des paysages variés, depuis les îles tropicales de **la Brisure** jusqu'aux steppes froides des **Lointains**, en passant par le désert rocaillieux de **Kh'Eoda**, les côtes méditerranéennes du Saint Protectorat ou les plaines tempérées de **Khoros**.

L'Empire possède une population relativement dense pour l'époque et dénombre entre 800 et 900 millions d'habitants. La densité moyenne est d'une quarantaine d'habitants du kilomètre carré mais varie grandement selon les régions : les cités peuplées peuvent atteindre quinze mille habitants au kilomètre carré, lorsque les campagnes reculées n'en comptent pas plus d'une dizaine, parfois moins.

LES PEUPLES DE L'EMPIRE

Une majorité de l'Empire est habitée par des êtres humains. Cependant, parmi les peuples d'importance, les nains et les halfelins sont eux aussi très présents, ainsi que les elfes, qui ont maintenu une certaine indépendance grâce à leur royaume, **Syl'Gaedrim**.

Les gnomes, eux, semblent plus rares, même si des communautés entières existent et s'ils partagent Eiren avec les halfelins. Et si dans le nord de l'Empire on trouve assez peu de félys, ils sont très présents dans le Royaume du Fleuve où ils cohabitent à égalité avec des humains. On ne les y nomme cependant pas félys, mais **Al'wali**, ce qui semble être le véritable nom de leur peuple.

Les autres peuples sont plus rares. Les demi-humains, comme les demi-elfes, demi-orcs, mais aussi aasimars (que l'on nomme yscherions) et tieffelins (connus sous le nom de géennites), sont peu présents et considérés comme exotiques. Les drakhs, que l'on nomme plus souvent sangdragons, se cantonnent pour beaucoup dans l'Ancien Royaume, même si certains voyagent parfois. Quant aux hommes serpents, il est extrêmement rare d'en croiser, même s'ils semblent un peu plus nombreux dans la Brisure. Et ne parlons même pas des demi-ogres, craints et fuis comme ma peste, qui semblent avoir presque disparu à l'exception de quelques communautés situées au cœur de régions sauvages et isolées.

STRUCTURE SOCIALE DE L'EMPIRE

La structure sociale de l'Empire a ceci de paradoxal qu'elle n'est pas uniforme. En effet, depuis **Khoros**, le cœur de l'Empire, les conquêtes successives annexèrent diverses contrées possédant chacune leurs traditions. Il existe cependant quelques constantes.

Il n'est pas si simple de devenir un **citoyen** ou une **citoyenne**. C'est avant tout un titre héréditaire que les parents transmettent à leurs enfants, mais il permet alors de participer à la vie politique de l'Empire. On naît citoyen, mais on peut le devenir : soit en épousant un citoyen ou une citoyenne de troisième génération, *a minima*, soit en servant l'Empire pendant dix ans, que cela soit au sein de son armée ou comme esclave volontaire. Les citoyens comptent parmi eux une élite, les patriciens, qui sont les seuls à pouvoir siéger au **Sénat** de **Khoros** et aux **Conseils provinciaux** dans les provinces de l'empire. Pour devenir patricien, il faut absolument être citoyen et marier un patricien ou une patricienne. Dans certaines provinces, comme **Opharmos** ou **Tharse**, on parle de nobles et non de patriciens. Mais le principe reste peu ou prou le même. Les patriciens, autant que les citoyens, peuvent posséder des terres et des esclaves. Mais en général, les patriciens sont plus riches et plus puissants ; ils possèdent des **domaines**, des terres qu'ils

administrent et dont ils tirent impôts et richesse. De plus, ils disposent d'un droit de préemption sur les terres des citoyens de leurs domaines. Ces derniers se transmettent par héritage, mais les Conseils provinciaux ou le Sénat, ainsi que le Kaïsar lui-même, ont toute légitimité pour les saisir en cas de crimes de sang et les redistribuer. Quant au Kaïsar, il n'a nul besoin de ce prétexte et peut accorder un domaine à un citoyen, patricien ou non, par expropriation d'un patricien.

En dessous des citoyens se trouvent les **esclaves**. Il y a bien des manières d'endosser ce statut : naître esclave, être condamné à l'esclavage en vertu d'un crime, être fait prisonnier en temps de guerre ou se porter volontaire afin de servir l'empire et d'acquérir le titre de citoyen. Les esclaves ne sont en général pas vendus : ce sont dans les faits des serviteurs et des employés, souvent (mal) rémunérés. Ils exécutent toutes les tâches ingrates que les maîtres et maîtresses de maison ne veulent effectuer, mais peuvent aussi être des artisans, des commerçants ou

même des agriculteurs attachés à une terre. En effet, peu de citoyens travaillent eux-mêmes la terre, tâche jugée salissante. Rares sont les esclaves à vie, à l'exception de ceux qui sont nés dans la servitude. Mais même dans ce cas, un esclave peut économiser afin d'acheter sa liberté auprès du conseil local. De plus, un esclave peut aussi porter plainte, de plein droit, pour un crime de sang ou un crime commun commis contre lui (cf. plus bas).

Les **étrangers** sont respectés et protégés par la loi, mais n'ont aucun des droits des citoyens, patriciens ou même esclaves. De plus, s'ils décident de pratiquer une activité lucrative sur le territoire impérial, ils doivent alors s'acquitter de la **taxe sans terre**, une taxe spécifique aux étrangers les obligeant à puiser dans leurs gains au profit des communautés locales et de l'Empire.

LE COEUR DE PROTÉOS, CAPITALE DE L'EMPIRE



Les niveaux et ID dans l'Empire

Il est souvent difficile de se représenter le nombre de personnages (PJ et PNJ) d'un certain niveau dans un univers de jeu. Le tableau suivant propose une répartition de la population impériale selon ce critère. Comme vous le constaterez, les PJ et PNJ de hauts niveaux sont rares. En lien avec le tableau sur le nombre de pratiquants des arts occultes, vous aurez une bonne idée de la place des personnages dans l'univers.

| NIVEAUX ET ID DANS L'EMPIRE | | |
|-----------------------------|---|---|
| DANGEROUSITÉ/ NIVEAU | POURCENTAGE AU SEIN DE LA POPULATION DE L'EMPIRE | NOMBRE APPROXIMATIF DE PERSONNES DANS L'EMPIRE |
| 2 ou moins | 70% | 595 000 000 |
| 3 à 5 | 27% | 229 500 000 |
| 6 à 8 | 2,98% | 24 415 000 |
| 9 à 12 | 0,01085% | 92 225 |
| 13 à 16 | 0,009% | 76 500 |
| 17 à 20 | 0,00015% | 1 275 |

STRUCTURE MILITAIRE

L'armée impériale se structure autour d'un certain nombre de légions déployées sur tout le territoire et assurant la défense des diverses provinces.

Les légions sont divisées en dix régiments, eux-mêmes divisés en dix bataillons, à leur tour divisés en dix unités de dix soldats. Chaque unité est menée par un **phi-alda**, placé sous les ordres du **phi-telda**, qui mène le bataillon, et du **phi-ischa**, qui mène le régiment. L'ensemble (la légion) est supervisé par un général.

Les soldats des légions sont nommés **philaxiens** et sont réputés pour leur courage, leur capacité à ne jamais faillir et leur fidélité à l'Empire. Rien d'étonnant à cela dans la mesure où le devoir de conscription est l'un des fondements de la société impériale. En effet, chaque famille doit envoyer, dès sa naissance, son second né à la capitale de la province où elle réside, qu'il s'agisse d'un garçon ou d'une fille. Un philaxien se charge de venir le (ou la) chercher et de l'emmener dans la caserne au sein laquelle l'enfant grandira, se formera, s'entraînera et sera conditionné à suivre les ordres et à protéger l'Empire. Les plus forts et les plus doués des philaxiens deviennent des **arch-philax**, c'est-à-dire des guerriers d'élite au service direct du Kaïsar. La plupart de ces derniers servent dans sa garde personnelle, à Khoros, mais certains sont aussi

envoyés en mission ou libérés... jusqu'à ce que l'Empire ait besoin d'eux. Bien que la séparation entre l'enfant et sa famille soit douloureuse, elle n'est que très rarement remise en question, voire refusée, car tous savent que ce processus est le garant de la stabilité de l'Empire et la raison de la supériorité flagrante des troupes impériales.

Le reste des troupes est composé de régiments moins prestigieux : frondeurs, archers ou combattants légers. Tous sont composés de soldats qui se sont engagés pour gagner leur citoyenneté, rembourser une dette ou simplement de soldats enrôlés de force après un jugement en leur défaveur. Leur nombre dépend beaucoup de la région dans laquelle ils se trouvent.

INSTANCES DIRIGEANTES

L'Empire est vaste, très vaste. L'administration qui le dirige est parfaitement organisée, mais tout cela reste un jeu de poupées russes, avec des instances qui se relaient, du niveau local au niveau impérial.

Tout en haut de la pyramide se trouve le **Kaïsar**, également nommé l'empereur. Il prend les décisions importantes et décide des orientations de l'Empire. C'est aussi lui qui décide quand, comment et contre qui entrer en guerre, ainsi que de la répartition des terres et des domaines, s'il a le désir de s'en mêler. Il décide et approuve les lois, et charge ses subalternes de mettre en place les décrets nécessaires à leur mise en œuvre.

Le Kaïsar est conseillé par le **Sénat**. Il s'agit de l'instance dirigeante de Khoros, politiquement la province la plus importante de l'Empire. Le sénat est composé de patriciens siégeant comme sénateurs. Ils décident de l'orientation politique de la province mais conseillent aussi le Kaïsar sur celle de l'Empire tout entier. Et, selon la personnalité de ce dernier, l'influence des sénateurs est parfois déterminante. Malheureusement, aucun n'a encore découvert comment interférer avec le rituel de l'**Ascension**, lequel intronise chaque Kaïsar et légitime son pouvoir, mais semble lui fournir des connaissances issues de tous ses prédécesseurs le rendant difficilement influençable.

Chaque province et marche impériale est dirigée par un **Conseil provincial**. Il s'agit là d'un ensemble de patriciens locaux, dont le nombre varie, choisis par leurs pairs afin de prendre toutes les décisions relatives à la province. Ils ont presque tout pouvoir, sauf sur les légions stationnées dans la province, qui répondent au Sénat lui-même. Cependant, le général d'une légion provinciale siège toujours au Conseil provincial, où il y représente l'Empire. Dans les marches, et en temps de crise, la voix du général a force de loi en ce qui concerne les affaires militaires.

Viennent ensuite les cités et leurs **Conseils citoyens**. Ces conseils, souvent composés de patriciens et de simples citoyens, gèrent les affaires de la cité. Leur parti-

cularité est que sa voix est plus importante que celles des patriciens, même si la cité est située sur leur domaine. Les Conseils citadins gèrent aussi la milice, la garde locale, et les mastériens (cf. plus bas), qu'ils répartissent en fonction des besoins dans les divers domaines alentour.

Certains patriciens dirigent des **domaines**, plus ou moins étendus. Il peut s'agir de terres que l'on peut traverser en une journée autant qu'en une semaine (rarement plus). La taille du domaine correspond évidemment à l'influence et à la richesse du patricien. Ce dernier a le droit de prélever les taxes et de prendre toutes les décisions nécessaires (dont la mise en place de décrets locaux, tant qu'ils ne contreviennent pas à la loi impériale) afin de gérer au mieux son domaine et d'assurer la sécurité des gens qu'ils administrent. On nomme souvent ces patriciens des **gouverneurs**.

Enfin, la plus petite échelle est le village. Ce dernier est généralement inféodé à un domaine et il est dirigé par le **kephtos**, parfois appelé bourgmestre, bailli ou maire... selon les provinces. Mais le kephtos n'est pas un homme de pouvoir : il sert le **Conseil local**, un ensemble de citoyens qui administrent le village et ses environs immédiats. On considère que tout ce qui se trouve à une demi-journée de marche ou moins d'un village fait partie de ce dernier et relève de sa responsabilité.

LOIS ET JUSTICE

La loi impériale, aussi nommée **Noma Autokrata**, régit toutes les terres impériales, même si certains protectorats appliquent la leur. Elle distingue deux types de crimes : les crimes de sang et les crimes communs.

Les crimes de sang, contrairement à ce que l'on pourrait croire, n'impliquent pas uniquement les meurtres et autres mutilations. Ils en font évidemment partie, mais on y intègre aussi tout ce qui affaiblit l'ordre et la société. Sont ainsi considérés comme un crime de sang tous les actes de corruption (qu'il s'agisse de corruption active ou le simple fait d'accepter un pot de vin), le vol de deniers publics, mais aussi toute tentative de remise en cause de l'ordre établi (du moins toutes celles pouvant mener à un soulèvement ou à un renversement). Enfin, on y inclue aussi les trahisons en font aussi partie, ainsi que les crimes contre l'Empire en général et la désertion. Les crimes de sang sont rarement punis par la mort. Certains conduisent à un emprisonnement à vie, d'autres au bannissement de la communauté (ce qui peut, dans certains cas, signifier la mort). Certains criminels sont aussi enrôlés de force dans l'armée. Quant aux déserteurs, ils sont vendus comme esclaves sans perspective d'être un jour affranchis.

Les crimes communs sont ceux qui nuisent aux personnes sans toutefois nuire à leur intégrité. Sont considérés comme tels les vols, les injures publiques, les dettes impayées ou le simple fait de répandre des rumeurs in-

fondées. Ces crimes communs sont sanctionnés de deux manières : soit par une amende, soit, si le contrevenant ne peut payer, un temps d'esclavage chez la personne lésée correspondant au temps nécessaire pour rembourser la dette par son labeur.

Les enquêtes sont menées par un **Mastérien**. Ce militaire spécialisé dans la résolution de crimes est en général un officier de grade intermédiaire. Il trouve dans cette affectation une tâche plus agréable que celle consistant à faire reluire les bottes d'un général dans l'espoir d'être remarqué. Il a sous ses ordres des **Therions** : des gardes et miliciens spécialement habilités. Il peut enfin recourir aux services, parfois de quelques chasseurs de primes, les **Mistheos**. Les Mastériens répondent à leur Conseil citadin et sont généralement affectés à une cité. Quand le besoin s'en fait sentir, ils peuvent être dépêchés dans les domaines alentour. Mais certains s'en font une spécialité et sont en permanence sur la route afin de pouvoir intervenir dans les lieux les plus reculés. Ces **Justiciants**, comme on les appelle, ont d'ailleurs le droit de diriger eux-mêmes le tribunal local en l'absence d'instance préalable, rendant ainsi justice aussi rapidement que possible.

Une fois le contrevenant arrêté, il est jugé soit par un tribunal populaire s'il s'agit d'un crime commun, soit par un tribunal patricien en cas de crime de sang. Les jugements sont toujours publics et donnent lieu, en général, à des démonstrations populaires de dégoût à l'encontre du criminel. Ces manifestations humiliantes sont nommées les « **marches de la honte** » et sont ont autant de conséquences que le châtement prononcé dans la mesure où elles portent directement atteinte au statut social et à la réputation du contrevenant. Se présenter devant un tribunal n'est jamais anodin.

Récréations et opportunités

An chose m'a frappé au cours de mes voyages hors des terres impériales. Car certaines choses qui me semblaient acquises ne l'étaient apparemment pas partout. Ainsi, dans le Royaume du Fleuve, toutes les substances récréatives à même d'altérer les sens ou l'esprit sont totalement prohibées. Il en va de même pour les maisons de plaisir en Kh'Eoda. Quant à Kassa m'bo, si les relations de couple sont considérées comme des amusements dans tabous, l'union par le mariage est réservée aux hommes et aux femmes.

Les dieux me gardent, je suis heureux que notre très bel Empire ait un esprit plus ouvert sur ces sujets.

- Un voyage extraordinaire. Essai et carnet de bord de Kletio Kanaspos, Erudit Voyageur, Maître Aepistion à la bibliothèque de Proteos

LA MAGIE DANS L'EMPIRE

Les lanceurs de sorts ne sont pas si nombreux, qu'ils soient divins ou profanes. Ainsi, par exemple, la plupart des prêtres ou des druides ne lancent pas de sorts et ne sont rien de plus que des érudits et des conseillers.

On considère que, sur Pangée en général, une personne sur 2 500 possède une capacité à user de magie, qu'il s'agisse de personnes ayant naturellement un talent pour pratiquer la magie profane, ayant passé un pacte avec une sombre entité ou de croyants investis par la puissance de leur divinité. Dans cette partie de la population, seuls 20% sont capables de lancer des sorts de niveau 2 ou plus, et 20% de ceux qui peuvent le faire sont en mesure de lancer des sorts de niveau 4 ou plus; 20% de ceux-là sont capables de lancer des sorts de niveau 6 ou plus, 20% de ces derniers ont une maîtrise suffisante pour lancer des sorts de niveau 8 ou plus, et enfin 10% parviennent à lancer des sorts de niveau 9.

Par conséquent, on trouve en moyenne un lanceur de sorts par portion de territoire d'une superficie de 60 km², et l'immense majorité d'entre eux n'est capable que de lancer des sorts de très faible ampleur. Bien évidemment, les groupes de PJ sont souvent l'exception qui confirme la règle.

| NIVEAU DE SORT | NOMBRE DE LANCEURS DE SORTS CAPABLES DE LANCER UN SORT DE CE NIVEAU |
|----------------|---|
| 1 | 336 000 |
| 2 | 67 200 |
| 4 | 13 440 |
| 6 | 2 688 |
| 8 | 537 |
| 9 | 53 |

L'Empire a éminemment conscience du pouvoir de la magie et de l'influence que cette dernière peut avoir sur le monde. Il sait que les lanceurs de sorts puissants sont rares. Mais même un petit magicien de campagne capable de lancer quelques tours de magie peut, d'une manière ou d'une autre, influencer sur la vie de ses concitoyens.

Voilà pourquoi il fut rapidement décrété la **Nomos Hekatea**, la loi régissant l'usage de la magie sur les terres impériales. Le texte est long et complexe, rempli d'exceptions et d'interdits, mais ses axiomes principaux sont les suivants :

UN LABORATOIRE ET SES APPRENTIS À L'AKADAMA



- » **nulle magie n'interfère avec la politique.** Aucun utilisateur de magie n'a le droit d'exercer une fonction politique. Nobles et patriciens doivent renoncer à leur titre ou à leurs pouvoirs magiques en acceptant la Suppression ;
- » **toute magie est consignée.** Quelle que soit la source de leur magie, les lanceurs de sorts doivent tous être déclarés auprès de leur communauté, de leur province et de l'Empire. Toute utilisation illégale de la magie est sanctionnée par la Suppression ;
- » **toute magie est enseignée.** Ce sont les temples qui se chargent d'enseigner les détenteurs de magie divine. Mais ceux qui possèdent un potentiel de magie profane sont dirigés vers l'Akadama, l'Akadama Vox ou l'Archascholia. Nul ne peut se soustraire à cet enseignement, nul n'a l'autorisation de pratiquer sans l'avoir reçu ;
- » **nulle magie ne se mêle de la loi.** La magie ne doit jamais interférer et se mettre en travers de la route de la loi. Tout contrevenant s'expose à la Suppression ;
- » **la magie est au service de la cité et de l'Empire.** La magie a le devoir d'être au service de la communauté, de la cité et de l'Empire.

Reconnaissance et légitimité

Comment reconnaître un utilisateur de magie ayant accompli son cursus dans une des trois académies impériales ? C'est toute la question.

Quand un utilisateur de magie sort de l'une des académies, on lui remet deux éléments.

Le premier est une lettre officielle le reconnaissant comme utilisateur légal. Cette dernière est enchantée et il suffit d'un mot de commande pour faire apparaître la signature magique et (presque) infalsifiable de l'académie.

Le second est une broche portant l'insigne de l'académie. Faite en orichalque, elle peut être montrée de manière à prouver que l'utilisateur de magie utilise légalement cette dernière. Chaque académie possède son propre symbole :

- » l'Akadama donne une broche ayant la forme d'un cercle autour duquel s'enroule un serpent volant.
- » l'Akadama Vox fournit une broche ayant la forme d'un triangle à l'intérieur duquel se trouve un pinçon en train de s'envoler.
- » l'Archascholia, elle, procure à ses diplômés une broche représentant une étoile à huit branches au centre de laquelle se trouve un oeil, représentant l'Enfant.

LES ACADEMIES IMPERIALES

L'Empire a depuis longtemps, sous l'impulsion des nains, structuré l'enseignement magique et le catalogage des lanceurs de sorts. Pour cela, les tâches ont été réparties en fonction des sources et des capacités de chacun : Les futurs magiciens sont envoyés à l'**Akadama** de Kar'Dhurim, les futurs bardes à l'**Akadama Vox** de Kar'Berial et les ensorceleurs à l'**Archascholia** de Kar'Azdhur.

Les trois académies des cités naines ont un fonctionnement similaire. Elles accueillent des mages en petit nombre mais capables de divination, les **Maesterio**, dont le seul but est de découvrir les enfants possédant un potentiel magique avéré. Une fois qu'il en a trouvé un, le Maesterio entre en contact avec la famille et fait jouer le droit de conscription que lui accorde la Nomos Hekatea afin d'emmener l'enfant jusqu'à son académie. L'enfant reçoit ensuite une éducation complète dans l'art de la magie, et plus encore. Devenu adulte et en âge de conduire sa vie comme il l'entend, il est autorisé à quitter l'Akadama et à retourner dans le monde afin de servir sa famille, sa province ou l'empire s'il le désire.

Les temples, quant à eux, se chargent de former les clercs. Leurs manières de faire ne sont pas aussi évoluées que celles des nains, mais les capacités magiques d'un clerc se manifestent souvent pendant une période de noviciat, à moins que les dieux ne guident simplement les prêtres vers les enfants ou les êtres ainsi bénis.

Les paladins suivent un chemin légèrement différent. Certains sont formés au sein de temples, d'autre au sein de monastères. Une troisième catégorie découvre ses pouvoirs seule. Tirant leur puissance de leur serment, ils ne font cependant appel ni aux dieux ni à la source qui nourrit la magie profane. D'ailleurs, ils ne sont pas toujours au service d'un clergé. Ceux qui ont été découverts et formés sont, comme tous les autres utilisateurs de magie, répertoriés.

Restent les druides et les rôdeurs, qui sont souvent formés directement par les Archidruides dans la forêt sacrée, au pied de la montagne sur laquelle est bâtie Kar'Dhurim. Ils sont chacun pris en charge par un mentor qui se charge de leur éducation et de leur permettre de découvrir leur potentiel et de le mettre en œuvre. Druide ou rôdeur, il n'est d'ailleurs pas toujours capable de lancer des sorts. Mais peu importe : la magie issue de la terre mère est particulière et demande avant tout de comprendre cette dernière. Cela n'empêche pas les druides d'être, eux aussi, répertoriés... pour la plupart.

Mais n'oublions pas que nous parlons de classes de personnage et de jeteurs de sorts, et ces derniers sont très rares. En découvrir un est toujours un événement important.

Enfin, on trouve les sorciers. Ces derniers passent toujours leur pacte pour une bonne raison, tout du moins à leurs yeux. Mais cette manière étrange d'acquérir leurs pouvoirs les place totalement en dehors du système impérial de contrôle de la magie. Cet état de fait les rend dangereux. Ils sont souvent craints et parfois même pourchassés. Il ne fait pas bon être sorcier dans l'Empire...

Du contrôle de la magie

Contrôler la magie et son impact sur le monde est un enjeu majeur ; les nains le savent depuis toujours. C'est pour cela qu'ils ont toujours œuvré à ce qu'elle soit enseignée, de même que son éthique, sous leur égide... du moins en ce qui concerne la magie profane. Ils ont cependant passé des accords avec les instances impériales et priméistes, mais aussi avec les justicarites et les Archidruides, afin que leurs pupilles soient, eux aussi, soumis aux mêmes règles.

Ainsi, lorsqu'un futur lanceur de sorts débute son apprentissage, on lui prélève une goutte de sang que l'on place au cœur d'un réceptacle spécialement préparé, le **psychiarch**. Ce dernier permet à la fois de retrouver un mage devenu dangereux, mais aussi d'exercer sur lui le rituel de Suppression qui le coupe à jamais de la source.

Cependant, la Suppression n'est que rarement utilisée. En effet, son effet secondaire est terrible : le lanceur de sorts devient alors un **Ampathe**, un être dépourvu de toute émotion. Pire encore, il est alors réduit à l'état de drone humain : dépourvu de volonté propre, il n'est plus que l'outil de ses maîtres accomplissant sans questionnement moral ou personnel leurs volontés. Très recherchés, les Ampathes ont un statut de marchandise, encore moins élevé que celui d'esclave.

Les Akadama et l'Archascholia gardent tous leurs psychiarch dans un lieu inconnu, loin des yeux de tous, et seuls quelques très rares membres de ces nobles institutions peuvent y avoir accès. Les autres ne sont pas autorisés à pénétrer dans ce lieu, même accompagnés.

Il faut enfin noter que rares sont les personnes au courant de l'existence des psychiarch, secret jalousement gardé par une petite minorité, afin d'éviter toute tentation de dérober de si précieux instruments.

HORS DE L'EMPIRE

Les provinces et les marches impériales sont toutes régies par les mêmes lois et s'y plient. Mais d'autres contrées ont davantage d'autonomie et possèdent leurs propres lois et traditions. C'est le cas des protectorats et des royaumes indépendants.

En **Syl'Gaedrim**, la magie est bien plus tolérée que dans l'Empire. Les lanceurs de sorts peuvent briguer des postes politiques et officiels, à telle enseigne que certains des elfes les plus influents sont de puissants lanceurs de sorts, la Reine Éternelle la première. Cependant, tout lanceur de sorts est éduqué par un **Mistèir**, un mentor habilité par les autorités du royaume ou de la tribu. Ainsi, maître et apprenti cheminent ensemble, et le nouveau lanceur de sorts, arrivé à maturité, peut suivre sa propre voie. Mais il n'en reste pas moins identifié et connu, permettant aux elfes de toujours avoir une idée de l'importance de leurs ressources magiques.

Dans le **Saint Protectorat**, les règles sont encore plus dures qu'au sein de l'Empire. En effet, les autorités du Saint Protectorat livrent avec joie aux autorités impériales les personnes dont le potentiel magique est avéré et refusent en général leur retour. Seules celles capables de faire des miracles au nom des dieux sont acceptées. Les autres sont au mieux vues avec suspicion quand ce sont des étrangers, et au pire inspirent la peur.

Au sein de **l'Ancien Royaume**, les détenteurs de magie sont craints et respectés. Ceux qui ont de la chance sont pris en charge par un maître qui les éduque dans les arts magiques ou les envoie dans l'une des Akadama ou à l'Archascholia. Les moins chanceux sont abandonnés au cœur des jungles et apprennent à se débrouiller seuls, découvrant leurs pouvoirs sans être guidés.

Dans le **Royaume du Fleuve**, ce sont les prêtres du Fleuve Dieu qui se chargent de l'enseignement magique. Quand un enfant fait montre d'un potentiel magique, il n'est pas rare que, par superstition, sa famille décide de l'abandonner afin d'éviter d'attirer la malédiction des dieux sur elle. Les prêtres recueillent et éduquent ces enfants afin d'en faire des membres productifs de la société.

Au cœur de **la Brisure**... la brisure a ceci de particulier qu'elle ne possède pas réellement d'administration. Cette zone franche, ou de non-droits diraient certains, fait que tout le monde s'y débrouille un peu comme il le veut. Certaines îles et villes ont un contrôle strict de la magie tandis que d'autres se montrent laxistes en la matière et se fichent des enfants démontrant un potentiel magique.

En **Kh'Eoda**, on respecte la loi impériale sur presque tous les points. Mais quand un enfant est envoyé dans une des Akadama ou dans l'Archascholia, on attend qu'il revienne ensuite auprès de sa famille pour la servir au mieux.

LES PYRAMIDES
DU ROYAUME DU FLEUVE

Des académies naines

L me fut impossible d'entrer dans l'Akadama de Kar'Dhurim. Les nains ont donc une tête aussi dure que la pierre et leur réputation n'est pas usurpée. Cependant, quelque chose me frappa : il me fut impossible d'apercevoir ne serait-ce que la façade de l'Akadama. Pourtant, elle était là me disait-on. Mais il n'y avait ni façade, ni fenêtre, ni entrée.

Rentré à Khoros, je me mis en quête d'un magicien fiable pour lui poser toutes mes questions. Il fut si secret et taiseux que je ne pus m'empêcher de me demander si sa fidélité n'était pas induite par un conditionnement préalable. Mais du peu que j'ai réussi à comprendre, les murs de l'Akadama n'accueillent pas l'académie magique. Il semblerait, mais ce n'est qu'une conclusion personnelle et non une confirmation, que les nains emmènent les enfants dans un autre monde. Un monde-miroir, peut-être ?

- Un voyage extraordinaire. Essai et carnet de bord de Kletio Kanaspos, Erudit Voyageur, Maître Aepistion à la bibliothèque de Proteos



PANGÉE

EMPIRE MINÉEN

0 600

Océan Mortifère



Mer Blanche

Mer des Larmes

MONTAGNES DE CHOUQUETTES

SYLGADRIN

LES MONTAGNES OCRE

HAUTEMARQUE

SAINT PROTECTORAT

KEFODA

ROYAUME DU FLEUVE

LES MONTS TEMPETEUX

KASSA MBO

KAR'DURHIM

KAR'DHURIM

THARSE

WISSENHEIM

ANTHEONE

MADIMALUK

HALEMRAH

Pelemagra

Arsam Kbo

Bassam Kbo

Galexis

Golfe des Mille Ferres

YMWA

Muqta fahid

Muqta helad

Muqta masad

Aquistée

Legeryth

Ikhar

Epistéa

Saintes Caves

Porte Rouge

La porte rouge

Rista

Rotenwatch

Hoj

Hringlaght

Viormyrk

Mathabahan

Sigamahi

Cridhuin

Tearimm

Cunn nahil

Tilfeach

Fora al cridhe

Soufir

Kohr

Le Fleuve Bleu



Mer des Linceuls

Océan Déchiqueté

LES LOINTAINS

OPHARMOS

TERRES BORÉALES

PYRHID

LES MONTAGNES BLANCHES

KAR BÉRIAL

KAR BÉRIAL

KHOROS

Les neuf maisons

LES MONTES DU MILIEU

KAR AZDHUR

HAUTESOURCE

BASSE-TERRE

EIREN'SYL

EIREN

PROTEOS

LES NEUF

Sans-Nom

Solis

LES NEUF MONTS

MAKAROÏ

L'ANCIEN ROYAUME

Azil

Kayéc

Phyga

Carcéa

Akleptio

Sanliu

Elmit

Kailu

Fadmir

Zukreis

Port-Pierreux

Port-aux-bris

Port-aux-carne

Solitude

Talea

Fort-impitoyable

Dacems

Delivrance

Asil

Epychris

Obrakel

Strom-Leach

Progodemos

Hol

Le Méc

Trom Leach

Varlande

Skiam

CRIVENTEX

Givretour

Matr Stragh

Crom Leach

Strom Leach

Légion Blanche

Pont-aux-ruines

Hol

Le Méc

Tamharm

Laskunen

Prosperio

Yorpeir

Le Méc

Clan du Masque Blanc

Kivharm

Vedharm

Mur des terres

Ganliu

Elmit

Kailu

Fadmir

Kmocha sana

Bat-Achax

Le Méc

LES PROVINCES DE L'EMPIRE

Les **provinces** impériales sont les territoires qui obéissent directement à l'Empire et à sa loi. Elles sont sous l'autorité directe du Kaïsar et doivent se plier à son bon vouloir. Mais elles sont aussi sous sa protection et, si un conflit éclate, les provinces sont certaines d'être défendues. Elles possèdent chacune leurs particularités, mais deux millénaires après leurs conquêtes, elles ont cependant adopté une grande partie des coutumes de Khoros, la première province.

EIREN

- » **Climat : tempéré chaud**
- » **Capitale : Eiren'Syl**
- » **Population : halfelins (60 %), gnomes (30 %), humains (5 %), nains (2 %), elfes (2 %), autres (1 %)**
- » **Densité de population : 30 habitants/km²**

Pendant longtemps, l'immense forêt qui forme désormais Eiren appartient à la province de Tharse. Cependant, quand Meridian Pied-Léger, combattant philaxien s'étant distingué dans la XIII^e légion à laquelle il avait été affecté, tua en combat singulier le général d'une armée orque et provoqua la débandade des troupes barbares, le Kaïsar lui demanda comment il pouvait le récompenser. Issu du bois d'Eiren, Meridian Pied-Léger réclama ces terres au nom de tous les halfelins. Ainsi furent-elles confisquées à Tharse, et Eiren devint une nouvelle province impériale de plein droit.

Depuis ce jour, les tensions sont palpables entre les deux provinces. Mais si les Tharséens n'ont jamais oublié ce terrible affront, et si certains de leurs patriciens les plus hauts placés conspirent encore à faire tomber Eiren afin de la réintégrer à Tharse, les Eiréni, eux, n'en ont cure.

On surnomme cette province boisée, accolée aux monts du Milieu, « Tranquillité ». Son climat est doux et agréable. Elle est très majoritairement peuplée de halfelins mais aussi de gnomes. Le reste des peuples pangéens ne sont que peu ou pas représentés. Même les humains ne viennent que rarement s'y installer. Ce qui

EIREN'SYL, HAVRE DE TRANQUILLITÉ



Kayée est un village principalement connu par les artisans et les marchands, sa scierie étant réputée pour être la meilleure de tout l'Eiren et son bois d'une qualité hors du commun. Les bûcherons et les artisans de Kayée exportent leur bois et leur travail dans tout l'Empire et au-delà, jusqu'aux marchés de Syl'Gaedrim ou aux bazars de Kh'Eoda. Le grand châtaigner situé en son centre, que certains rapprochent du culte de l'Arbre-Sage (et ce même si les habitants de Kayée ne le nomment pas ainsi), est un lieu spirituel majeur et bien des pèlerins, de toute la province et plus loin encore, viennent lui rendre hommage.

Solis est la seconde grande porte d'entrée en Eiren, après Azul. Personne ne connaît vraiment l'origine du nom de cette ville portuaire. Certains pensent que c'est un hommage au soleil, qui brille ici plus de de trois cents jours par an, d'autres qu'il s'agit d'une référence à l'isolement de la ville, la seule à près de cent kilomètres à la ronde. Solis est le pendant maritime d'Azul et on y retrouve le côté accueillant et agréable. Les auberges, regroupées au niveau du port et dans les quartiers d'habitation longeant la côte, sont nombreuses et toujours animées. C'est aussi une destination idéale pour ceux qui veulent traverser la mer Blanche : il est plus simple d'y trouver un navire en partance qu'à Wissenheim, dont le port est plus petit, ou qu'à port-pierreux, dont l'austérité militaire fait fuir bien des marchands. C'est la raison pour laquelle on trouve à Solis des représentants de tous les peuples, de toutes les provinces, prêts à embarquer sur des navires aux cales pleines ou débarquant pour regagner l'Empire et ses provinces.

Sans-Nom, ou le Tombeau Sans-Nom, est un lieu spirituel important pour tous les Eiréni. Situé sur les contreforts des monts du Milieu, c'est le plus grand et le plus ancien tombeau halfelin que l'on connaisse. Le tumulus s'étend sur plusieurs centaines de mètres de part et d'autre, et est recouvert de statues et de cairns. Nul ne sait qui y est enterré, car tous les écrits gravés sur les murs du tumulus et sur les statues ont été effacés voilà des siècles, voire plus. Mais certains pensent qu'il s'agit là du tombeau du dernier roi halfelin. La légende dit que lorsque le prochain roi viendra, il découvrira la couronne cachée dans les ruines, légende qui a attiré bien des pilliers de tombes. Mais peu d'entre eux sont revenus, et les autres, devenus fous, évoquent de terribles créatures qui se terreraient à l'intérieur du tumulus.

KHOROS

- » **Climat : tempéré**
- » **Capitale : Protéos**
- » **Population : humains (70 %), nains (20 %), halfelins et gnomes (7 %), elfes (2 %), autres (1 %)**
- » **Densité de population : 60 habitants/km², 15 000/km² en Protéos**

La province de Khoros est le cœur de l'Empire. On la nomme Khoros la Dorée, Khoros la Douce ou simplement la Première. La vie y est agréable, le climat tempéré (voire méditerranéen au sud) et les montagnes Grises au nord empêchent les vents froids issus des contrées septentrionales de s'engouffrer dans la province.

Les terres en Khoros sont fertiles. C'est pour cela que l'on y trouve beaucoup de villages et de communautés rurales, ainsi que de grands domaines appartenant à de riches patriciens œuvrant à assurer l'indépendance alimentaire de la province.

Mais Khoros est aussi la province la plus urbaine. Les villes d'importance y sont légion, les terres fertiles et l'immense plaine qui la compose, dont la plate monotone est parfois brisée par quelques collines à faible déclivité, en fait un lieu paisible et facile à traverser, d'autant plus que de multiples routes impériales y ont été tracées. Pavées, ponctuées de relais réguliers, elles assurent le passage du nord au sud et d'est en ouest et permettent à la province d'avoir une activité commerciale florissante. Son fleuve, le Patros (littéralement « le Père ») forme une frontière naturelle à l'est et relie les montagnes Grises au nord avec le golfe Doré au sud, permettant ainsi un acheminement des marchandises depuis les montagnes ou la mer tout le long de Khoros.

QUI SONT LES KHORITES ?

Pour la plupart de ceux qui ne sont pas nés en Khoros, « les khorites ne s'étouffent pas avec leur humilité ». En effet, ils sont connus pour se targuer d'être le peuple le plus civilisé de tout Pangée. Un peuple à la vie plutôt simple et privilégiée, protégé depuis deux millénaires de la guerre grâce à sa position centrale.

Les Khorites sont connus pour être un peuple aimant la fête. On célèbre tous les événements importants de la vie, de la nature... On pourrait même penser que tout est prétexte à réjouissance, que ce soit une naissance, un mariage, une affaire conclue ou une maison que l'on vient d'achever de bâtir.

C'est aussi un peuple raffiné aimant cuisiner et utilisant pour cela les nombreuses épices issues de tout le continent. Ses habitants apprécient, malgré leur orgueil légendaire, de converser avec des étrangers venus de tous les

On y étudie, on y trouve du travail et on y cherche la gloire dans l'espoir de s'élever et de se faire remarquer par l'empereur lui-même.

Sophios est un lieu peu connu et pourtant important de l'Empire. Ce monastère, placé sous la garde vigilante de contingents d'arch-philax, est habité par des prêtres et des moines s'étant portés volontaires afin d'être **Silencieux**. Ce rituel comprend deux mutilations. La première implique l'ablation de la langue afin que plus aucun mot ne puisse sortir de leur bouche. La seconde est l'ablation d'une partie de l'être, assurant qu'il ne puisse révéler, même sous l'emprise de la magie, les secrets du monastère. Ainsi, tout sort permettant de contacter l'esprit ne laisse place qu'à un bruit blanc, que même un souhait ne peut défaire. C'est à Sophios que l'on mène le rituel de **l'Ascension** qui intronise chaque nouvel empereur.

Yorpeir est une ville de taille moyenne de l'Empire. Cette ancienne forteresse, construite au bord du fleuve Patros séparant Khoros et Basse-terre gardait à l'origine un pont qui reliait les deux provinces. Cependant, depuis que l'Empire n'est plus en guerre, la forteresse est devenue un comptoir commercial permettant aux caravanes se rendant plus au nord, vers Kar'Dhurim, de faire une halte, et à celles désirant passer en Basse-terre de traverser le Patros. Tout le monde a déjà entendu parler de son quartier le plus fameux, celui de Ville-pont : un immense pont de pierre, massif, traversant le fleuve mais sur lequel, et autour duquel, se sont construits des dizaines, peut-être même des centaines de bâtiments. Les édifices s'agglutinent, débordant sur les côtés, suspendus dans le vide pour certains, voire descendant jusqu'au fleuve... On y circule par des ruelles, des échelles et des passerelles, rendant les déplacements compliqués pour ceux qui ne connaissent pas la ville. Les habitants appellent d'ailleurs ce quartier le Labyrinthe. La ville s'étend aussi de part et d'autre des rives du fleuve, mais l'essentiel de l'activité et centrée sur le pont lui-même, et c'est là que l'on trouve la majorité des auberges... mais aussi des coupe-jarrets. Et plus l'on se rapproche de l'eau, plus le quartier est dangereux.

OPHARMOS

- » **Climat : nordique**
- » **Capitale : Pyrhyd**
- » **Population : humains (80 %), nains (15 %), halfelins et gnomes (3 %), autres (2 %)**
- » **Densité de population : 25 habitants/km²**

Province du Nord, Opharmos fut au départ une marche impériale qui doit à la paix d'avoir obtenu le statut de province. Cependant, ses habitants préféreraient parfois, surtout à l'est, une présence plus importante des légions. Prise entre les monts Gris au sud, le Nordin au nord, l'océan à l'ouest et le Faillant à l'est, la province jouit de frontières naturelles bien délimitées. Mais si une province peut être qualifiée de dure, c'est bien celle-ci. Elle subit de plein fouet le **Slörkol**, un vent glacial issu de la mer des Linceuls au nord. La vie y est difficile, et toutes les communautés fortifient leurs villages et leurs bourgs en prévision des raids barbares venant des terres boréales. La plupart des villages sont construits à proximité de sources chaudes, présentes sur tout le territoire, et y trouvent le moyen de se chauffer. Les Orphiens sont malins et ont compris que maîtriser la « chaleur de la terre » était le meilleur moyen de survivre, surtout que les bois ne sont pas légion et que le bois de chauffe est réservé aux forges et à la cuisson des repas.

QUI SONT LES ORPHIENS ?

S'il ne fait pas bon vivre en Opharmos, aucun habitant ne songerait à renier sa province. Leur sens du devoir est grand. Ils considèrent qu'ils sont une ligne de défense indispensable contre les clans des terres boréales mais aussi contre les horreurs qui peuplent la mer des Linceuls.

Les Orphiens sont donc des gens durs, combattifs, qui se considèrent comme étant presque toujours en danger. Cette méfiance naturelle et cette capacité à toujours être sur le qui-vive est certainement ce qui les maintient en vie. Cependant, ils n'oublient pas les règles de l'hospitalité.

Là où leur réputation amène les étrangers à les croire peu accueillants, les orphiens ont en réalité un très fort sens de l'hospitalité très prononcé. Les voyageurs sont nourris et abrités du froid et de ses dangers, c'est la règle. Cela ne les empêche pas de ne dormir que d'un œil quand des étrangers sont là. Mais nul ne déroge pas aux règles de l'hospitalité.

LES LIEUX EMBLÉMATIQUES D'OPHARMOS

Givretour est aussi appelé « le dernier rempart ». Cette petite forteresse à la pointe nord-est de la province est un lieu isolé où les criminels sont envoyés purger leur peine. Selon la nature et la gravité du crime, celle-ci peut être d'un an, comme à perpétuité. On ne s'échappe pas de Givretour sous peine d'être mis à mort sans autre forme de procès. Les prisonniers envoyés là-bas pour plusieurs années finissent par développer un fort sens du devoir, pour peu qu'ils survivent aux assauts des choses qui rôdent dans la nuit.

Légion blanche est certainement la plus grande ville militaire d'Opharmos. On y trouve la Légion Blanche, qui défend vaillamment la province contre les barbares des terres boréales et d'ailleurs. En réalité, la ville est intégralement construite autour de son fort, et dirigée d'une main de fer dans un gant de granit par le général **Alcide Neptoproxenos**. Toute la ville est sous autorité militaire et même le gouverneur d'Opharmos ne peut y exercer aucun pouvoir. Cette situation particulière fut officialisée par un accord avec le Conseil provincial permettant

au général Neptoproxenos une totale indépendance. Légion blanche est donc une cité dure, où la loi martiale s'applique, mais c'est aussi une cité remplie d'opportunité pour les marchands, les artisans, et les mercenaires et aventuriers, souvent engagés pour quelques missions risquées mais fort bien rémunérées.

Pont-aux-ruines est une ville frontière qui gardait autrefois le pont le plus important reliant les terres boréales et Opharmos. Lors de la **bataille du pont**, où les clans orcs ont tenté une incursion sur les terres de l'empire. Cette bataille désespérée mena à la destruction du pont. Cent-cinquante ans après la bataille, le pont n'a pas été reconstruit. Pont-aux-ruines est devenu une ville fantôme. Elle fut, un temps, uniquement peuplée par quelques philaxiens venu garder le pont... Depuis quelques années cependant, elle est devenue la ville des parias, des oubliés, des abandonnés. Une communauté s'est recréée autour de la **Mère des oubliés**, qui dirige et organise la ville dans laquelle, désormais, toute violence est interdite. On vient à Pont-aux-ruines pour changer de vie, mais aussi pour se racheter.

UNE CITÉ FORTIFIÉE D'OPHARMOS



Pyrhid est la capitale d'Opharmos. On l'appelle aussi « la porte du nord », car se dresse sur les contreforts des monts Gris, protégeant le sud des menaces venues du nord. La cité était au départ une forteresse, mais c'est désormais une véritable ville suspendue aux contreforts de la montagne et surplombée par le **Grécastel**, le château gris, siège de la famille Klopotémos qui règne sur la ville depuis des siècles. Militaires de pères en fils et de mères en filles, ses membres se font un devoir d'administrer le Nord et de veiller à ce que personne ne passe la frontière entre Khoros et Opharmos sans qu'ils en soient informés.

Strom'leach est un mystère. Cette zone dénuée de tout arbre, au milieu d'une plaine battue par les vents, accueille un cercle de pierres dressées datant d'une époque dont nul ne se souvient. Certains pensent que Strom'leach est lié à deux autres sites du nord : Trom'leach et Crom'leach. Mais nul ne sait réellement comment ni pourquoi. En attendant, les pierres désormais recouvertes de mousse là où le vent ne les atteint pas restent là, dressées et silencieuses. Il arrive cependant que d'étranges lumières soient parfois aperçues la nuit dans le cercle, mais personne n'est encore jamais allé voir – en tous cas personne qui soit revenu pour en parler.

THARSE

- » **Climat : tempéré froid**
- » **Capitale : Wissenheim**
- » **Population : humains (75 %), halfelins et gnomes (18 %), nains (5 %), autres (1 %)**
- » **Densité de population : 40 habitants/km²**

On l'appelle Tharse la Grise, ou Tharse l'Austère. La province s'est établie autour d'une immense vallée qui la parcourt du nord au sud, charriant les vents froids du nord et lui donnant son climat si particulier. En effet, en Tharse les hivers sont glaciaux en raison des vents du Nord et les étés brûlants à cause des vents du Sud. La vie dans la province n'est vraiment pas facile, d'autant plus que les récoltes y sont difficiles et que les bois n'y sont pas très nombreux et souvent assez peu fournis. Les changements de température brutaux finissent d'avoir raison de la végétation et surtout des cultures. Malgré cette terre peu hospitalière, c'est en Tharse que l'on trouve certaines des cités les plus importantes de l'Empire.

QUI SONT LES THARSÉENS ?

Les Tharséens sont connus pour leur austérité, leur froideur et leur pragmatisme. Ils n'ont jamais pu miser sur les ressources de leur terre pour grandir, mais n'en ont pas moins développé une capacité d'adaptation et une volonté hors du commun. C'est certainement ce qui leur a permis de s'imposer comme la seconde province la plus importante de l'Empire.

Tout en paradoxes, ce peuple est aussi très hospitalier. En ce sens, les Tharséens ressemblent beaucoup aux Orphiens : habitués à la dureté de la vie et de la nature, ils accueillent volontiers les étrangers. Mais les Tharséens ne les accueillent pas chez eux. En Tharse, s'il n'y a pas d'auberge, c'est dans la **Ferdhauss**, littéralement la « maison des étrangers », un bâtiment réservé aux voyageurs, qu'on leur offre le vivre et couvert... et qu'on les surveille. On s'en rend vite compte : la méfiance des Tharséens est grande envers les inconnus, et il y a toujours quelqu'un pour les regarder du coin de l'œil afin de s'assurer qu'ils ne causent aucun trouble.

WISSENHEIM,
CITÉ DE LA CONNAISSANCE



Josselin
2019

© Josselin LeBlond 2019. All rights reserved.

LES LIEUX EMBLÉMATIQUES DE THARSE

Pasheil est une petite forteresse qui se situe au nord de Tharse, à la frontière avec Kar'Dhurim. Créée avant que Tharse ne tombe dans le giron des provinces impériales, elle est désormais abandonnée depuis des siècles. Les villages voisins la considèrent comme un lieu maudit. En effet, lors de l'annexion de Tharse par Kar'Dhurim et Khoros, la tour fut utilisée comme lieu de repli de ce qui restait de l'armée tharséenne. Refusant de se rendre, le **général Straffe** tint le lieu jusqu'à ce que son dernier homme tombe. Là, refusant toute capture, il finit par se trancher la gorge au milieu de la cour. Le lieu est, dit-on, hanté par les esprits de tous ceux qui sont morts pour Tharse au cours de la bataille et qui, depuis, ne connaissent pas le repos. Il arrive parfois qu'on y aperçoive quelques lueurs la nuit, comme si des inconscients venaient explorer le lieu en quête d'on ne sait quoi. Mais certains habitants des villages voisins disent avoir entendu des cris terribles venant de l'intérieur des ruines.

Rotenwatch fait partie de ces villes où l'on évite de passer si on le peut. Elle est située au cœur du **Bourbier sans fond**, un marais tristement connu pour ses trous d'eau mortels et les créatures étranges qui semblent y rôder. Certains druides pensent d'ailleurs qu'il existe un portail vers Oneir ou un autre monde-miroir, permettant ainsi à des créatures dangereuses de s'installer dans ses eaux putrides. On conseille donc souvent au voyageur de rester sur ce qui sert de routes, une série de chemins bordés de barrières de bois pourri, sous peine de ne jamais revoir le jour. Construite autour d'un ancien avant-poste, Rotenwatch a les pieds dans l'eau et toutes ses maisons sont bâties sur pilotis. L'humidité est omniprésente, les moustiques agressifs, et pourtant ses habitants à la peau livide et à l'humeur morose ne la quitteraient pour rien au monde. Ils exploitent les carrières d'argile alentour et exportent ce qu'ils en extraient. Un culte est rendu à **Daghn**, une divinité locale dont les statues primitives et massives éparpillées dans le marais évoquent un poisson humanoïde.

Wissenheim est la capitale de Tharse. Perchée au sommet d'une falaise de basalte, la cité n'a toujours eu que peu de place pour se développer. C'est pourquoi Wissenheim est construite tout en hauteur, couche après couche, des terrasses et des passerelles reliant les bâtiments entre eux sur les strates les plus hautes. En son cœur se trouvent les **douze universités** et la **grande bibliothèque**, qui sont le point central de la cité. Là, érudits et étudiants viennent par milliers pour apprendre et mener leurs recherches. La somme de connaissances accumulées en leur sein est vertigineuse – on parle même, au sujet de la grande bibliothèque, de sections cachées et interdites contenant les ouvrages les plus dangereux. Conséquence de cette réputation, Wissenheim est visitée tout au long de l'année. Un petit port a été bâti au pied de la falaise pour accueillir les navires et les auberges y sont légion.

Zukreis est, aux yeux de certains, le berceau même du priméisme. Beaucoup de prêtres l'appellent aussi le **Premier cercle**, et la cité est un lieu de pèlerinage majeur. La légende veut que le premier homme à avoir entendu les dieux priméistes se trouvait alors là où se tient le cœur de Zukreis: la **place des neuf**. Cette dernière, immense esplanade au sol recouvert d'herbe, contient en son centre un chêne multimillénaire à l'écorce cendrée et au feuillage rouge, qui n'a de cesse, depuis toujours, de grandir. Ce dernier atteint désormais plus de 110 m de haut pour un tronc, à sa base, d'une dizaine de mètres de diamètre, et peut-être même davantage. Il dépasse tous les bâtiments de la cité et sa canopée s'étend au-dessus d'une partie de cette dernière. C'est lui que l'on aperçoit en premier lorsque l'on arrive en vue de Zukreis. Le reste de la cité est composé d'un ensemble de temples, d'autels, de pierres dressées de statues, certains anciennes et émoussées, d'autres récentes, et d'habitations. Les chênes y sont légion et on a presque le sentiment qu'elle a été construite au cœur d'un bois. L'ambiance y est spirituelle et paisible.

LES CITÉS-ÉTATS NAINES

Les cités-État naines sont des provinces à part entière mais ont conservé une certaine indépendance. Ainsi, dans les provinces, là où les instances locales sont souvent à majorité humaine, les cités-État sont dirigées par les nains. La place particulière des nains dans la société impériale leur a permis de maintenir, au fil des siècles, ce privilège. Leurs cités-États cumulent donc les avantages des provinces tout en ayant l'indépendance politique des protectorats. Cependant, que l'on ne s'y trompe pas : l'influence des cités-États sur la politique impériale est énorme, et les nains sont toujours écoutés.

KAR'AZDHUR

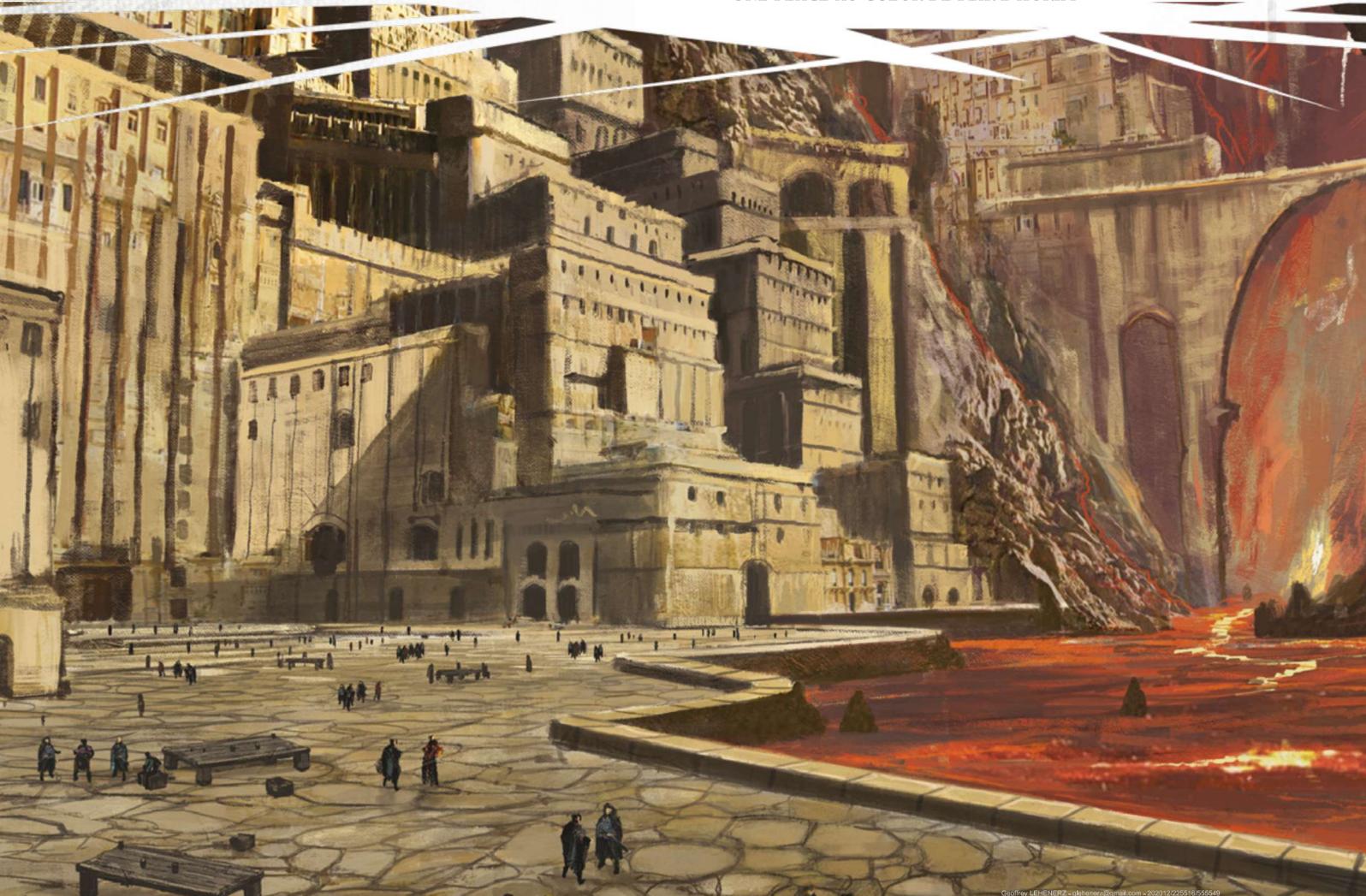
- » Climat : tempéré
- » Capitale : Kar'Azdhur
- » Population : nains (90 %), humains (7 %), autres (3 %)
- » Densité de population : 40 habitants/km²

Kar'Azdhur est la plus renfermée des cités naines, et on dit de ses habitants qu'ils sont les plus xénophobes que le peuple nain ait pu porter – du moins en ce qui concerne les nains vivant au cœur de la montagne. En réalité, les nains de Kar'Azdhur sont les plus élitistes et les plus traditionnalistes des trois cités. Ils appliquent un séparatisme strict avec les nains vivant à la surface et s'enorgueillissent de leur « pureté ».

Le territoire de Kar'Azdhur occupe une position centrale dans l'Empire, au cœur des bien-nommés **monts du Milieu**. Ceci lui permet d'être à la croisée des routes commerciales et d'exporter ses richesses jusqu'aux confins de l'Empire. Mais ce qui fait l'incroyable richesse de la cité-État, ce sont les gisements de métaux précieux et de pierres précieuses et semi-précieuses présents partout sur son territoire, certains à ciel ouvert, d'autres sous la montagne. Leur exploitation fait de Kar'Dhurim la cité-État la plus prospère et la plus riche du continent.

La cité elle-même est composée en deux parties distinctes. Sous la montagne se trouve le cœur de la cité, dont les portes ne s'ouvrent jamais – ou presque. La cité est auto-suffisante, les nains cultivent d'immenses champignonnières servant à produire leur nourriture comme

UNE PLACE AU COEUR DE KAR'DHURIM



leurs ressources médicinales. Ceux qui travaillent au cœur des mines empruntent des couloirs partant de la cité et traversant toute la montagne jusqu'aux moindres recoins de son territoire. Quand des marchandises doivent entrer ou sortir, elles sont placées dans l'**Anti-chambre**, une sorte d'immense hall servant de sas. Les portes menant à la cité sont fermées quand celles menant à l'extérieur sont ouvertes, et inversement.

Une fois franchies ces portes débouchant à la surface se trouve une seconde cité aux bâtiments carrés et généralement peu élevés (mais très resserrés), habitée par des nains auxquels il est désormais interdit de pénétrer dans la montagne. Ces derniers gèrent tout le commerce avec le reste de l'Empire et paient leur dû à la cité. Bien plus accueillants, ils n'hésitent pas à ironiser sur la peur malade de la surface que ressentent leurs frères du dessous.

Les seuls étrangers pouvant entrer dans la cité intérieure sont les futurs ensorceleurs se rendant à l'**Archascholia** afin d'y suivre leur apprentissage. Mais leur arrivée est encadrée: ils se rendent directement jusqu'à l'Archascholia et n'en ressortiront qu'une fois leur formation terminée, pour ne plus jamais remettre les pieds sous la montagne.

QUI SONT LES AZDÉLIENS ?

Les Azdéliens sont un peuple divisé. D'un côté les **emstentotta** de Kar'Azdhur (cf. p. xx) vivent sous la cité et conservent farouchement leurs traditions et leurs privilèges. De l'autre, les **kasti** nains vivant à la surface et regardant leurs frères du dessous avec amertume pour certains et amusement pour les autres. Ces derniers sont cependant toujours accueillants avec les étrangers, car ils savent que ce sont eux et les contrats qu'ils négocient qui font vivre la cité-État.

Cependant, depuis quelques années, la colère gronde et il se dit que certains **klani** se sont mis dans la tête de regagner le ventre de la montagne et de déloger les **emstentotta** de leurs positions privilégiées.

Klani ? Kasti ?

Chez les nains, le **kasti** désigne la caste à laquelle appartient ce dernier, et le **klani** la famille. Pour plus de renseignements sur les traditions naines et leur structure sociale, rendez-vous p.xx du présent ouvrage.

LES LIEUX EMBLÉMATIQUES DE KAR'AZDHUR

Obrakel est une immense tour de pierre construite sur un pan de montagne surplombant Tharse. On dit d'ailleurs que depuis son sommet et par beau temps on peut apercevoir l'arbre qui protège Zukreis. Obrakel est un refuge pour les oracles de Kar'Azdhur. Ils s'y réunissent et y méditent des heures durant, loin de l'agitation de la cité. C'est aussi un lieu de pèlerinage pour des délégations naines issues de tout l'Empire et qui viennent chercher conseils et divinations. Obrakel est reliée à toutes les cités-États naines par des tunnels anciens, mal entretenus et souvent dangereux permettant aux nains de s'y rendre sans jamais voir la lumière du jour. Ces tunnels sont bordés de refuges à intervalles réguliers afin de pouvoir s'y reposer en toute sécurité, mais beaucoup sont désormais trop délabrés pour que l'on puisse y dormir sans prendre la précaution de monter la garde.

Port-Pierreux est, comme son nom l'indique, une cité portuaire. Cette cité fortifiée pourrait être prisée de bien des marchands. Malheureusement, les instances dirigeantes de Kar'Azdhur ont décidé d'imposer à tous les navires accostant des taxes exorbitantes. Cette décision a convaincu bien des armateurs de faire accoster leurs navires à Solis ou Carcéa, quitte à naviguer plus longtemps. La riposte récente de Kar'Azdhur a été d'augmenter les taxes à ses frontières, mais cette décision est déjà dénoncée au sénat de Protéos. En attendant, Port-pierreux est un lieu sûr, bien gardé où la bourse des voyageurs ne risque presque jamais rien... mais c'est aussi une cité dans laquelle les habitants peinent parfois à joindre les deux bouts et où les auberges sont rarement remplies et animées.

KAR'BERIAL

- » Climat : froid et humide
- » Capitale : Kar'Berial
- » Population : nains (85 %), humains (12 %), autres (3 %)
- » Densité de population : 50 habitants/km²

Ni la plus riche ni la plus mystique des cité-États, Kar'Berial n'en est pas moins importante. En effet, plutôt que de revendre le métal extrait dans ses montagnes, Kar'Berial le conserve pour le forger. Désormais, ses forges fournissent les armées de l'Empire en armes et armures. Devenue la cité-État la plus importante, elle est aussi la plus influente et la plus ouverte sur l'extérieur. Désormais, l'avis de ses dirigeants compte tout particulièrement auprès du Kaïsar. C'est aussi une cité-État fortement militarisée afin de pouvoir répondre aux agressions des barbares issus des terres boréales.

Kar'Berial, la cité, se compose, comme toutes les cités-États, de deux parties : la cité intérieure, sous la montagne, et la cité de surface. Mais contrairement aux autres, la cité de surface de Kar'Berial est particulièrement développée et les échanges entre intérieur et extérieur sont réguliers. Ce n'est d'ailleurs pas pour rien que l'**Akadama Vox**, qui forme les très sociaux **voxomanciens** (cf. p. xx), se trouve en Kar'Berial. Les étudiants ont d'ailleurs, contrairement aux deux autres cités-État, le droit de se promener dans et hors de la cité intérieure. Certains exercices l'exigent.

Conséquence de la présence de l'Akadama Vox, la cité (intérieure et de surface) accueille des artistes de tous poils. Les auberges et tavernes sont souvent remplies le soir et l'on y écoute musique et récitals de poésie. Leur présence a attiré un grand nombre d'artistes et la cité à la surface compte beaucoup d'ateliers de peintres, de sculpteurs et autres.

QUI SONT LES BÉRILITES ?

Les Bérilites sont réputés pour leur grande hospitalité et leur chaleur. Chez tous les nains vivant à la surface, elle n'est pas de façade, et les Bérilites sont souvent souriants, accueillants et heureux de voir arriver de nouveaux étrangers qui participeront au rayonnement de la cité. Il y a, à la surface, une tradition du bien-vivre qui rend la vie en Kar'Berial douce.

Ceux de la cité intérieure, eux, savent parfaitement ce qu'apportent les étrangers. Ils n'en restent pas moins pour beaucoup des traditionnalistes qui forcent leur sympathie et leur hospitalité.

LES LIEUX EMBLÉMATIQUES DE KAR'BERIAL

Kivharm est l'une des forteresses les plus importantes de la province. Située en bord de mer, elle surveille les allées et venues des pillards opérant par la mer depuis les terres boréales. C'est aussi le lieu où stationne la seule légion uniquement constituée de nains. Elle est en lien avec Vedharm, mais aussi avec Tävhar, autre avant-poste militaire envoyant régulièrement des troupes pour sécuriser la frontière avec les Lointains.

Laskunen n'était qu'un simple comptoir marchand. Mais quand la cité de surface de Kar'Berial a atteint sa taille critique, tous ceux qui ne pouvaient s'y installer ont trouvé un port d'attache à Laskunen. Depuis quelques années, le comptoir est devenu une ville, un peu anarchique, où on trouve parfois la fine fleur des arts et de l'artisanat. On y vient désormais de tout l'Empire.

Vedharm est le pendant sud de Kivharm. Quand Kivharm repère des pillards se dirigeant vers le sud, c'est la flotte de Vedharm qui intervient. Mais Vedharm est aussi un comptoir marchand que les Bas-terriens utilisent souvent comme relais quand ils remontent vers le nord. Entre Kivharm et Vedharm, les opportunités sont nombreuses pour les mercenaires en recherche de travail.

Tämhar fait partie de ces communautés que certains nains regardent avec dédain. Cet ancien comptoir s'est développé jusqu'à devenir une petite ville de quelques milliers d'âmes. On y croise des nains, évidemment, mais aussi une foule d'humains venus s'y installer à la recherche d'opportunités marchandes. En effet, la ville est le point d'entrée vers Kar'Berial le plus emprunté depuis Khoros, et par extension toutes les provinces du sud et de l'ouest. Grouillante, la ville est malheureusement en proie à une criminalité galopante. La garde a bien du mal à se faire respecter et, depuis peu, des rumeurs courent : Kar'Berial serait sur le point d'envoyer des troupes afin d'assainir la ville. Mais le zèle des légions naines, bien connu de tous, ne rassure ni les habitants, ni les gens de passage.

KAR'DHURIM

- » **Climat : froid**
- » **Capitale : Kar'Dhurim**
- » **Population : nains (84 %), humains (9 %), demi-orques (5 %), elfes (1 %), autres (1 %)**
- » **Densité de population : 30 habitants/km²**

La province de Kar'Dhurim est connue pour être terriblement inhospitalière. Elle englobe la **forêt Noire** et les **montagnes Chauves** au pied desquelles cette dernière se situe. D'un côté les montagnes sont arides et laissent peu de place à la vie, et de l'autre la forêt est, dit-on, vivante. Ainsi déconseille-t-on aux voyageurs de s'éloigner de la route, certains n'hésitant pas à affirmer que ceux qui le font ne reviennent jamais, comme s'ils avaient été engloutis par cette dernière. Les rares personnes en ayant réchappées physiquement indemnes parlent d'une forêt dont les arbres mêmes se déplacent afin de vous perdre, avant de vous rendre fous et de finir par vous dévorer.

La province est séparée en deux parties distinctes : les montagnes et le pourtour de la forêt ont été colonisés par les nains qui en ont fait leur royaume et administrent désormais ces terres. Quant à la forêt, elle est le domaine des **Archidruides**, une organisation à la tête des **Cercles sacrés**, ressemblant à ce qui peut le plus se rapprocher d'un clergé druidique. En effet, ces derniers forment les druides et en échange sont traités avec respect et déférence. Toutes les décennies, le **Grand Concile** prend place à **Hringlaght**, au cœur de la forêt, réunissant une grande partie des druides de l'Empire et au-delà. Pendant cette célébration, ils se retrouvent, échangent et font un point sur l'état du monde et les actions à entreprendre pour en préserver la beauté sauvage.

Quant à la cité de Kar'Dhurim, elle semble être le point d'équilibre entre Kar'Berial et Kar'Azdhur pour ce qui est du rapport entre le développement de la cité intérieure et de celle de surface. La cité-État exporte métaux et

pierres précieuses mais s'est surtout positionnée politiquement au sein de l'Empire : elle envoie régulièrement des ressortissants à Protéos où ils deviennent émissaires et diplomates. Elle accueille aussi l'**Akadama**, qui forme les magiciens de l'Empire et supervise la surveillance et la possible suppression des lanceurs de sorts.

QUI SONT LES DHURIMANS ?

Moins durs que les Azdéliens, moins ouverts que les Bérilites, les Dhurimans sont une sorte d'entre-deux. Ils accueillent volontiers les étrangers quand ces derniers sont, à leurs yeux, importants, mais restent ancrés dans leurs traditions et ont du mal à en sortir. Le veulent-ils réellement d'ailleurs ? C'est toute la question. Dans tous les cas, les Dhurimans ont une conscience aiguë de leur place au sein de l'Empire et de sa politique et n'hésitent pas à la faire valoir quand ils le peuvent.

LES LIEUX EMBLÉMATIQUES DE KAR'DHURIM

Holet et Hoj. Les nains les appellent les Jumelles. Ces deux tours sont depuis longtemps à l'abandon, ou presque. Occupées voilà quelques siècles par un contingent de nains, l'avènement de l'Empire a rendu leur utilité discutable. Désormais, l'une et l'autre accueillent un régiment d'une vingtaine de nains désabusés chargés d'assurer leur entretien. Être affecté à l'une des Jumelles est une punition, une mise au placard. En conséquence, certains nains affectés là semblent si désireux de prouver leur valeur qu'ils seraient prêts à tout, ce qui les rend à la fois influençables et dangereux.

Hringlaght est une ancienne cité antique désormais en ruine perdue au milieu d'une épaisse forêt, construite autour d'un site sacré dédié à Gaïa. Certains pensent que les fondateurs de l'ancienne cité avaient décidé volontairement de la situer sur un tel site afin de s'assurer de sa future grandeur, mais que leur hubris (ou une



catastrophe naturelle) a eu raison de leur projet. Les ruines de Hringlaght sont désormais habitées par les Archidruides, qui s'y sont installés. Ils ont cependant limité leurs installations aux alentours du cercle sacré, dont on dit que le centre peut ouvrir une porte vers n'importe quel monde-miroir. Le reste des ruines est inhabité : des choses étranges y vivraient, au point que tous les novices en formation chez les Archidruides ont interdiction de s'y rendre, à plus forte raison la nuit.

Ristä a été bâtie au croisement entre le Mégalé et le Bélouse. D'abord forteresse, le lieu s'est développé jusqu'à devenir une petite ville servant désormais de porte d'entrée à Kar'Dhurim avec ses quatre ponts traversant les deux fleuves. La cité est particulièrement vivante et les nains taïvastotta (cf. p. xx) qui dirigent la cité ne se soucient plus réellement de leur position dans la société naine. La plupart d'entre eux apprécie la liberté et l'autonomie qui leur est laissée. Cependant, Ristä a été construite autour de sa forteresse et un contingent militaire nain y est toujours en garnison. La plupart du temps, ils patrouillent dans les environs, sécurisant les routes alentour et châtiant sans pitié les bandits ou tous ceux soupçonnés de participer à une activité illégale... parfois avec un peu trop de zèle.

Viormyrk est un des rares villages à se trouver au cœur de la forêt Noire. Mal entretenu, voyant peu de passage, ses habitants ne gagnent de quoi subsister que grâce aux Archidruides. En effet, en échange du vivre et du couvert quand leurs invités ou eux-mêmes passent dans les environs, les Archidruides ont laissé à Viormyrk la **Fontaine de subsistance**, un ancien artefact magique produisant suffisamment de nourriture pour nourrir tout le village chaque jour de l'année. Les habitants sont donc pauvres, mais ils ne connaissent pas la famine. Cet accord leur permet de ne jamais avoir à se soucier de leur subsistance, leur laissant le temps de vaquer à d'autres occupations. Mais la présence de la Fontaine attire déjà bien des convoitises.



LES MARCHES IMPÉRIALES

Les **marches** sont des provinces à part entière. Cependant, elles sont situées sur le pourtour de l'Empire, toujours au contact avec de possibles ennemis. La vie dans une marche n'est pas forcément plus rude, mais contrairement aux habitants insoucients des provinces, ceux des marches savent que la guerre peut éclater à tout instant et qu'ils seront en première ligne. Cependant, l'Empire ayant conscience de cette menace, chaque marche accueille entre deux et trois légions chargées d'en assurer la sécurité. Cependant, cela à un prix : ici, ce sont les légions et leurs soldats qui assurent la sécurité et appliquent la loi. Les jugements y sont donc souvent plus sévères et plus expéditifs.

BASSE-TERRE

- » **Climat : doux**
- » **Capitale : Hautesource**
- » **Population : humains (75 %), nains (20 %), halfelins et gnomes (4 %), autres (1 %)**
- » **Densité de population : 50 habitants/km²**

La marche de Basse-terre fut, au départ, établie afin de protéger l'Empire des vellétés expansionnistes de l'Ancien Royaume. Aujourd'hui, cette marche ne fait plus que repousser les rares raids maritimes venus du nord.

L'absence relative de dangers fait d'ailleurs qu'elle tente depuis quelques décennies d'obtenir le statut de province, et de réduire ainsi la présence militaire sur son sol afin de développer le commerce et l'exploration maritime. Dans le même temps, la marche a entamé une complète refondation de ses villes et cités afin de réduire leur importance militaire et d'y faire rayonner arts, culture et commerce.

Basse-terre a considérablement développé sa puissance maritime, si bien qu'elle possède aujourd'hui la plus grande armada de l'Empire. Ses chantiers navals voient désormais affluer des commandes de tout l'Empire et même d'au-delà. Mieux encore, ses charpentiers se sont imposés comme les plus habiles pour fabriquer les machines de guerre impériales. Ces activités rayonnent sur toute la province et sa capitale est en passe de devenir un véritable carrefour commercial.

Il fait plutôt bon vivre en Basse-terre : le climat est doux l'été et le printemps, mais les vents marins peuvent rendre les hivers rigoureux et il n'est pas rare que le Bourbeux, le fleuve reliant Hautesource à l'océan, gèle.

QUI SONT LES BAS-TERRIENS ?

Les Bas-terriens ne sont pas aussi raffinés que leurs voisins Khorites, mais ils n'en sont pas moins intelligents, inventifs et opiniâtres, même s'ils entretiennent une relation d'amour-haine vis-à-vis des habitants de Khoros. Les dirigeants et les élites ont, eux, commencé, et ce depuis plusieurs générations, à imiter le mode de vie de Khoros, sans pour autant en avoir la richesse. Cela en fait la risée de leur puissante voisine qui les considère souvent comme des arriérés tentant de jouer les nouveaux riches.

LES LIEUX EMBLÉMATIQUES DE BASSE-TERRE

Akleptio, située au bord du Kalpetio, est une ville que l'on ne fréquente en général pas si l'on n'a pas quelque chose à cacher. La plupart des contrebandiers cherchant à importer illégalement des biens dans l'Empire ne passent pas par Carcéa, mais bien par Akleptio. Ils accostent à l'embouchure du fleuve, dans le golfe Doré, et le remontent avec leurs marchandises.

Hautesource est plus connue sous le nom d'**Alabast**, un nom qui signifiait « le précieux borbier » en ancien impérial. Cependant, depuis les changements impulsés au cœur de la marche et son désir d'acquérir le statut de province, son nom a changé et est devenu Hautesource, et ce même si bien des étrangers continuent à la désigner sous son nom d'origine. Perchée sur un promontoire rocheux, la cité de Hautesource peine à se développer. En effet, c'est en son cœur que jaillit de la roche l'eau du Bourbeux, le fleuve qui la relie à la mer, se précipitant ensuite depuis le promontoire dans la plaine au cœur d'une zone humide et marécageuse. Depuis quelques an-

nées, de grands travaux d'assèchement ont été entrepris au bas du promontoire, mais pour le moment sans succès : seules quelques zones asséchées ont permis de créer un port fluvial, mais la majeure partie des terres reste imbibée d'eau et baigne dans une bruine permanente due à la chute d'eau tombant de la cité. Les faubourgs ressemblent davantage à un village sur pilotis qu'à ceux de Protéos.

Mur des terres est l'une des plus grandes cités portuaires impériales. Mais loin d'être une enclave marchande, elle est entièrement tournée vers ses chantiers navals. En effet, la cité a développé port et chantiers afin de créer la plus grande armada de tout l'Empire. Et son gouverneur, ancien général de la légion, semble nourrir des ambitions bien au-delà de Basse-terre.

Prosperio était une forteresse qui gardait l'un des passages entre Khoros et Basse-terre mais, depuis que l'Empire s'est stabilisé, elle a perdu sa fonction première. La légion qui y stationnait a été réaffectée ailleurs et pendant un certain temps la forteresse a périclité. C'était sans compter sur son gouverneur qui, ne cédant pas à la résignation, décida de profiter de la position favorable de la forteresse, au bord du Patros et adossé aux montagnes de Kar'Berial, pour en faire un relais marchand. Il négocia la construction d'une voie impériale menant à Laskunen et Kar'Berial, et fit de sa ville la dernière étape sur le fleuve pour tous les marchands venant de Carcéa et d'Akleptio. Il développa aussi un réseau d'auberges et de maisons de plaisir lui servant à recueillir et revendre des informations issues du monde entier. Il devint bientôt l'un des hommes les plus influents de Basse-terre.



HAUTEMARCHE

- » **Climat : tempéré chaud**
- » **Capitale : aucune**
- » **Population : nains (70 %), humains (30 %), halfelins et gnomes (7 %), elfes (2 %), autres (1 %)**
- » **Densité de population : 20 habitants/km²**

Hautemarche était autrefois le siège de la quatrième cité-État naine impériale. Malheureusement cette dernière a chuté lors de la guerre contre Syl'Gaedrim et son nom, ainsi que son emplacement exact, est désormais oublié. Tout ce dont on se souvient, c'est que son entrée se trouvait au sein des **montagnes Ogres**, le massif montagneux à la pierre saturée de fer qui démarque la limite entre la marche et Syl'Gaedrim.

Hautemarche est un territoire à la marge, peu peuplé et ne possédant que peu de lieux d'importance. Laisse aux nains qui l'ont peu à peu déserté, on n'y trouve plus que quelques petites villes ou villages isolés et des légions impériales laissées là dans l'éventualité où la guerre contre les elfes reprendrait. Une guerre qui se fait attendre et en laquelle plus personne ne croit, mais que certains dans la légion commencent à appeler de leurs vœux.

D'une certaine manière, les villages de hautemarche baignent dans une ambiance qui pourrait évoquer celle des petites villes de l'Ouest américain pendant la conquête de l'Ouest : des lieux isolés où la loi peut parfois se résumer à celle du plus fort ou du plus riche.

QUI SONT LES HAUTMARCHEURS ?

Il n'y a pas de profil type de Hautmarcheur. La marche contient beaucoup de nains vivant isolés dans les montagnes et de légionnaires. Le reste consiste essentiellement en hors-la-loi ayant trouvé en Hautemarche un lieu idéal pour prendre une retraite discrète, loin de qui pourrait encore leur demander de rendre des comptes.

LES LIEUX EMBLÉMATIQUES DE HAUTEMARCHE

Ikhâr. Cf. *Le Sang d'Oblivion*, p. xx.

Legeryth est la seule véritable cité de Hautemarche. Lourdemment fortifiée et militarisée, elle abrite pas moins de trois légions. L'ambiance y est toujours pesante, mais une chose est certaine : à Legeryth, le crime est rare. Située sur le bord du **fleuve Rouge**, ce cours d'eau aux eaux chargées de fer et se jetant dans la **mer des Larmes**, la cité est aussi un lieu de passage pour les marchands qui utilisent le fleuve afin de se rapprocher de Syl'Gaedrim avant de bifurquer vers le nord et d'ainsi contourner les montagnes. Sans être riche, et ne cherchant pas à attirer les marchands à tout prix, Legeryth voit donc passer une population assez cosmopolite et est capable d'accueillir plusieurs milliers de voyageurs... Certains pensent que le général Adrelscion a d'ailleurs vu un peu grand quand il décida d'encourager la création d'auberges, car elles peinent en général à remplir leurs chambres.

La porte rouge est la forteresse la plus importante de Hautemarche. Située en bordure du fleuve Rouge et de la mer, elle garde l'entrée du fleuve afin d'éviter toute incursion malvenue. Elle est entourée d'une petite ville et possède un port marchand accueillant quelques navires, mais jamais en grand nombre. C'est cependant un lieu hautement sécurisé, les patrouilles sur mer et sur berges y sont nombreuses (et étendues à plusieurs kilomètres autour de la forteresse). Toute personne tentant de passer entre les mailles du filet est systématiquement arrêtée et interrogée pendant plusieurs jours. Il ne fait pas bon vivre à la porte rouge.

KASSA M'BO

- » Climat : subtropical
- » Capitale : aucune
- » Population : humains (80 %), gnomes (7 %), nains (6 %), félys (6 %), autres (1 %)
- » Densité de population : 15 habitants/km²

Immense savane au nord, jungle naissante au sud, Kassa M'bo est la plus lointaine des marches. Mais loin d'être délaissée, elle est sortie renforcée de la déclaration d'indépendance du Royaume du Fleuve, au Nord.

Kassa M'bo est une marche importante mais particulière. Située à l'extrémité sud de l'Empire, elle se tient désormais entre les royaumes plus au sud et le Royaume du Fleuve, coupée des autres provinces. On y trouve peu de villes, beaucoup de villages, au cœur d'une savane riche et fertile possédant une faune à la variété sans pareil. Les **Kassa**, natifs de la marche, présents depuis longtemps, bien avant l'arrivée de l'Empire, forment un peuple nomade qui parcourt la savane au gré des saisons et des migrations, suivant son gibier.

Les autres habitants consistent en quelques impériaux qui se sont installés dans les rares forteresses et cités présentes sur le territoire.

QUI SONT LES KASSA ?

Les kassa, peuple à la peau couleur d'ébène, forment un peuple que l'on voit peu au nord. Il est souvent considéré comme primitif par les impériaux. Il suffit cependant de passer un peu de temps sous leurs tentes à parler avec eux, de s'intéresser à leurs traditions mystiques, leur art et leur artisanat, pour se rendre compte à quel point ils sont raffinés. Ils se contentent de peu mais connaissent toutes les plantes capables de les aider ou de les soigner, possèdent des tentes dont les tissus sont arrangés de telle manière que même en plein jour, la chaleur peine à entrer et il y règne toujours une température agréable. Leurs guides savent comment extraire l'eau du sol et des plantes et leurs shamans portent avec eux des colliers de tablettes de bois gravées sur lesquelles figure l'histoire de leur peuple et de leurs dieux. Montés sur leurs **kubwavifa**, d'énormes rhinocéros blancs leur servant à la fois de montures et de bêtes de somme, ils parcourent la marche, organisés en caravanes qui sont autant de villages nomades, s'arrêtant parfois quelques jours autour de points d'eau afin de chasser et de se ravitailler. Toujours hospitaliers, souriants, passer une nuit avec les Kassa revient à s'assurer une halte reposante et agréable. Mais les invités ont intérêt à ne pas faire de vagues car les fauteurs de trouble sont traités avec sévérité et sans délai.

LES LIEUX EMBLÉMATIQUES DE KASSA M'BO

Arsam K'bo et **Bassam K'bo** sont deux des plus grandes caravanes kassa de Kassa M'bo. Elles traversent toute la marche d'est en ouest deux fois l'an, reliant les deux cités impériales que sont Epychris et Pelemagra. Leurs membres séjournent en général une semaine dans les alentours proches de chaque cité et n'y pénètrent que pour vendre le fruit de leur chasse. Elles sont connues pour proposer de précieuses peaux prises sur des animaux rares. Ses membres sont aussi d'excellents guides et, si on sait les convaincre, l'un des Kassa de la caravane peut accepter de servir quelques temps des étrangers, monté sur son **kubwavifa**. L'argent ne sert à rien dans ces cas-là, car les Kassa n'en usent que pour se ravitailler dans les cités impériales.



KATANGA, TATOUER
DE PRESTIGE ISSU DE KASSA M'BO

Epychris est la première cité impériale bâtie en Kassa M'bo. Les premiers colons, arrivés par la Brisure, établirent un comptoir en bord de mer avant même que la région ne devienne une marche. Le comptoir a prospéré et la cité est désormais et certainement le nœud commercial le plus important de toute la région. Mais Epychris est loin du reste de l'Empire et le gouverneur Keegan qui la dirige n'hésite pas à laisser accoster tous les navires, même ceux des pillards de la Brisure venus vendre leur butin. La loi y est assez peu appliquée et il vaut mieux savoir défendre ses biens et sa vie à Epychris, d'autant que la **garde noire** qui fait régner sa loi (et celle du gouverneur) a elle aussi tendance à appliquer les lois qui l'arrange et à récupérer ce qu'elle peut, se positionnant comme juge, partie et bourreau.

Galexis est la première forteresse bâtie en Kassa M'bo. Pour beaucoup, y être stationné relève de la mise au placard, mais nul n'oserait contester l'autorité du commandeur Nicodémo Falapsios et se plaindre de son sort. Ce dernier semble d'ailleurs être en poste depuis une éternité. Il part régulièrement en expédition dans la jungle au sud avec des hommes de confiance, mais il n'est pas rare qu'il emmène avec lui un ou deux nouveaux. La rumeur chez certains soldats de la forteresse voudrait qu'il revienne parfois sans eux... Si l'on prend en considération l'idée qui veut que l'homme est certainement bien plus vieux que la quarantaine qu'il affiche, on pourrait presque penser qu'il se passe de bien étranges choses dans cette jungle.

Kofir est une forteresse récente, bâtie à la va-vite depuis que le Royaume du Fleuve a fait connaître son intention de négocier son indépendance. Les hommes en garnison ici sont dévoués, presque fanatiques, et n'attendent qu'une chose : que les troupes de la forteresse de Soufir, de l'autre côté de la frontière, fassent le geste de trop, lancent une incursion trop proche... La région autour de Kofir est un lieu de tension où la moindre étincelle peut tout faire exploser.

Pelemagra est une cité portuaire à l'ouest de Kassa M'bo. Relativement récente en comparaison avec sa jumelle, Epychris, elle se charge d'être un relais commercial et diplomatique avec les contrées au sud-Ouest de la marche. Cependant, l'Empire l'a dotée d'une flotte conséquente, capable de patrouiller le golfe Noir afin d'y repérer toute tentative d'un royaume du Sud de faire remonter des troupes par voie maritime. Elle profite des caravanes kassa s'arrêtant dans les environs pour maintenir un commerce de denrées exotiques avec le reste de l'Empire. Mais c'est apparemment la famille **Nérée**, famille dirigeante de la cité, qui s'est octroyé le monopole du commerce (et donc des richesses). Cette situation provoque la colère de bien des citoyens et certains craignent une révolte proche.

LES LOINTAINS

- » **Climat** : subarctique
- » **Capitale** : aucune
- » **Population** : humains (70 %), nains (20 %), halfelins et gnomes (7 %), demi-ogres (2 %), autres (1 %)
- » **Densité de population** : 15 habitants/km²

Les Lointains sont l'exact contraire d'une région accueillante. La marche est froide, battue par les vents, la végétation y pousse difficilement, les arbres sont peu nombreux... Elle ne possède même pas de structure gouvernementale car, outre les légions stationnées à Criventoux et patrouillant sur ses frontières, le reste de la contrée ne compte que quelques villages épars.

QUI SONT LES LINTINITES ?

Peu nombreux, les habitants des Lointains sont rugeux et, souvent, n'aspirent qu'à une chose : trouver une vie meilleure. Ils possèdent un fort sens de la solidarité avec leur communauté, mais sont terriblement méfiants vis-à-vis des étrangers.

LES LIEUX EMBLÉMATIQUES DES LOINTAINS

Située au milieu d'un océan de terres sauvages, **Criventoux** est certainement le phare de civilisation de la marche. Cette forteresse battue par les vents, entourée d'une modeste ville, a été bâtie sur une multitude de sources chaudes. L'humidité y est terrible mais les sources ont été canalisées de manière à toujours réchauffer les murs et à empêcher les habitants de mourir de froid. En dehors de quelques centaines d'habitants, ce ne sont pas moins de quatre légions à être stationnées dans les environs de la forteresse. Les habitants de Criventoux connaissent leur chance d'être ainsi protégés et de vivre dans le seul lieu où le froid ne risque pas de les tuer la nuit venue. Mais beaucoup d'entre eux donneraient tout pour en partir et sont prêts à saisir n'importe quelle opportunité. Il n'est pas rare qu'un voyageur passant par la forteresse et repartant pour le Sud se voit offrir les services d'un des enfants d'une famille, cette dernière espérant qu'il connaîtra une vie un peu plus douce au cœur de l'Empire que ce qu'ils connaissent dans les Lointains.

Trom'leach ressemble à s'y méprendre à Strom'leach et à Crom'leach. Mais contrairement à ses deux jumelles, elle est totalement à l'abandon. En effet, située bien trop au nord, recouverte de neige la moitié de l'année, elle ne se trouve dans les environs d'aucun village. Cependant, certains trappeurs s'étant aventurés un peu trop près ont

déjà rapporté avoir vu, lors des solstices, une colonne de lumière issue de Trom'leach et transperçant le ciel. Nul ne sait de quoi il s'agit et rares sont les aventuriers assez fous pour s'y être aventuré. Quant à ceux qui l'ont été, ils ne sont jamais revenus pour en parler.

Varlande est une bizarrerie au milieu de ces terres inhospitalières. Ce monastère, construit voilà des siècles, est habité par des moines ayant fait vœu de ne jamais en sortir. Ils ne se consacrent pas à une divinité en particulier mais ne sont ici que pour finir leur vie d'une manière qu'ils considèrent comme honorable. Car tous les moines de ce monastère, culminant en haut d'un pic rocheux dont la seule voie d'accès comporte une forte probabilité de chute mortelle, sont des repentis. Anciens assassins, bandits de grands chemins, soldats assoiffés de sang... tous ont décidé de rejoindre Varlande de leur plein gré et de se retirer du monde, pour le bien de leurs concitoyens et la paix de leur esprit.

Le calendrier impérial

Le calendrier impérial comporte dix mois, soit autant que de dieux dans le panthéon primésite. Chacun de ces mois compte 35 jours. Chaque équinoxe est fêtée lors d'une semaine de six jours : le premier marque le début des festivités, et les autres sont dédiés aux réjouissances en tant que telles. C'est d'ailleurs au cours de ces équinoxes que prennent place les deux grands festivals impériaux. Chaque solstice est marqué par un jour qui interrompt le mois en cours, prenant place entre le dix-septième et le dix-huitième jour. Ce jour est lui-même hors de la semaine, ne comptant pas dans les décomptes mensuel et hebdomadaire. Enfin, un dernier jour dédié aux Très Anciens conclut l'année. Chaque semaine compte 7 jours.

- » Jour d'Ismeria (équinoxe de printemps)
- » Ismer-Komà (cinq jours de festivals printaniers)
- » Mois de la Mère
- » Mois de la Chasseresse
- » Mois du Père (jour de soliskala : solstice d'été)
- » Mois de l'Arbre
- » Mois de la Griffes
- » Jour d'Ismerpia (équinoxe d'automne)
- » Ismer-Tomà (cinq jours de festivals automnaux)
- » Mois de l'Aieule
- » Mois du Souffle
- » Mois du Patriarche (jour de soliskeia : solstice d'hiver)
- » Mois de l'Enfant
- » Mois du Frère
- » Theotis, le jour des dieux

LES PROTECTORATS IMPÉRIAUX

Les **protectorats** ont un statut particulier. Ce sont des contrées ou des royaumes indépendants mais ayant négocié la protection de l'Empire en échange d'une compensation financière annuelle. Certaines lois impériales peuvent s'y appliquer, mais ces territoires restent indépendants, possédant leur propre structure politique et ayant conservé une grande partie de leur souveraineté.

L'ANCIEN ROYAUME

- » **Climat** : subtropical
- » **Capitale** : Mokaroi
- » **Gouvernement** : théocratie
- » **Population** : drakhs (98%), autres (2%)
- » **Densité de population** : 15 habitants/km²

Héritiers d'une puissante civilisation drakhe, les fils des Dragons, sont plus communément appelés sangdragons. Mais ce royaume n'est plus. Au terme d'une longue guerre avec Khoros et Basse-terre voilà près de 1 500 ans, une catastrophe magique d'une rare ampleur dévasta ses cités, ne laissant que ruines et désolation au cœur d'une jungle humide et désormais omniprésente. Il ne reste presque plus aucune trace des merveilles architecturales édifiées par les sangdragons, si ce n'est quelques pyramides à terrasses.

Désormais, les drakhs vivent en petits clans. Ils ont rebâti des villes ou des villages de tailles modestes et se consacrent à retrouver leur grandeur passée et les savoirs disparus. Les drakhs forment un peuple fier, porteur d'un lourd passé, descendant des dragons eux-mêmes. Depuis la chute de l'Ancien Royaume, c'est une diaspora dont on rencontre les représentants dans tout Pangée. Ils tentent tant bien que mal de faire survivre l'esprit et les traditions de leurs ancêtres. Bien des drakhs sont mélancoliques, mais certains sont animés d'une véritable colère, tenant l'Empire pour responsable de leur déchéance.

LES LIEUX EMBLÉMATIQUES DE L'ANCIEN ROYAUME

Mokaroi est la dernière cité drakhe encore debout. Elle compte une quinzaine de milliers d'habitants. En son centre s'élève une immense pyramide à étages, dernier hommage au Père aux Cinq Métaux, le dragon à la tête de leur panthéon. Les habitants de Mokaroi préservent avec soin la mémoire de leur peuple, ses traditions et ses croyances. Tous les drakhs sont les bienvenus. Les autres peuples, eux, sont (au mieux) regardés avec une

méfiance qui peut aller jusqu'à leur refuser l'accès de la ville.

Kmocha sana : cette ancienne ville n'est désormais plus que ruines. Plus personne ne s'y aventure car on raconte que c'est là que la chute aurait commencé. Nul ne se souvient comment, mais les rumeurs veulent que des choses rôdent nuit et jour au cœur de la cité, des choses qui pourraient corrompre le cœur et l'âme de n'importe quel drakh et, qui sait, l'amener à finir d'exterminer sa propre race.

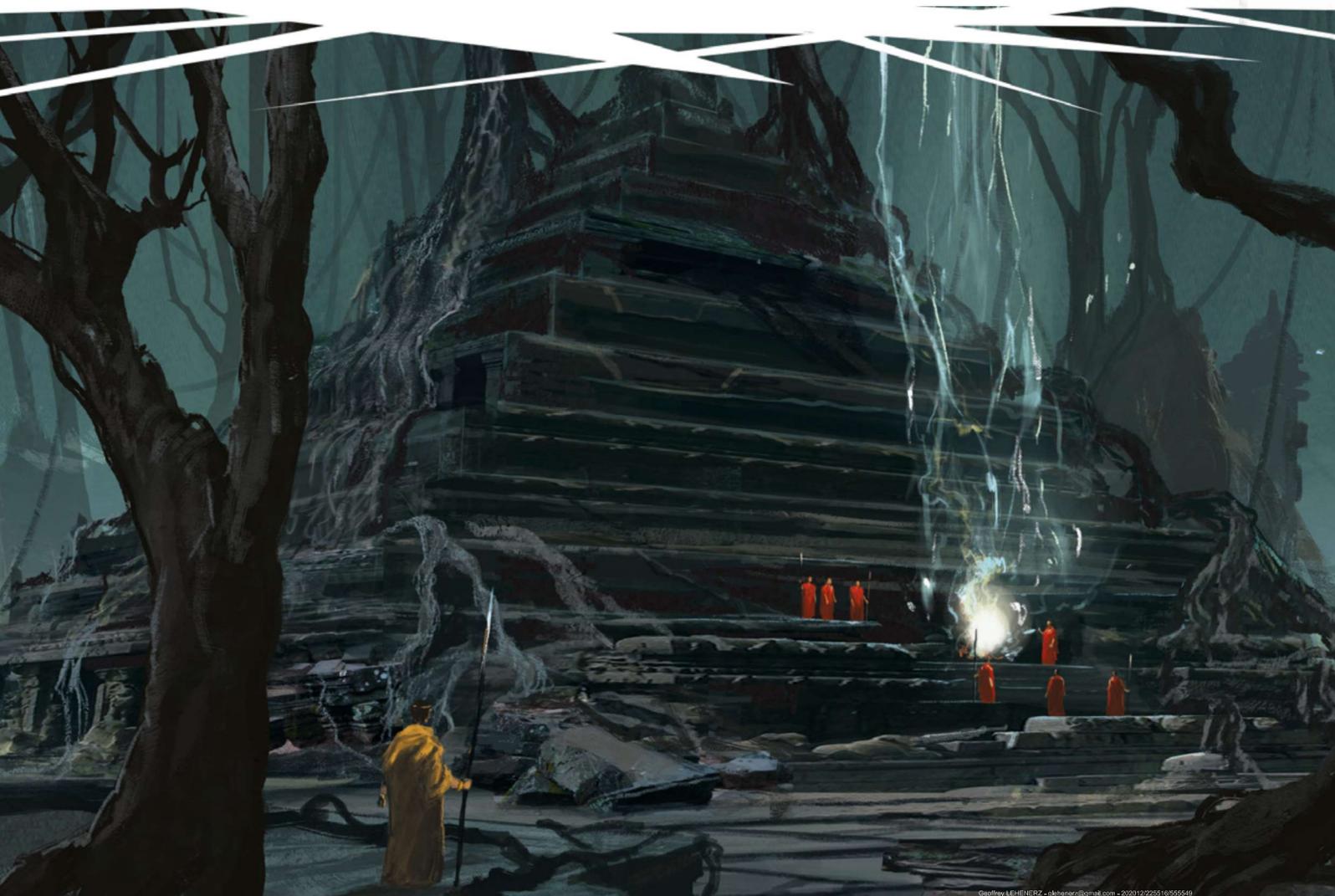
Bat'r-Achax est une ancienne cité portuaire désormais abandonnée. Mais certains disent qu'elle a été depuis quelque temps réinvestie par des drakhs à la peau recouverte d'étranges taches violacées. Ce n'est pour le moment qu'une rumeur, mais certains érudits pensent que ces drakhs atypiques pourraient bien apporter des réponses expliquant la chute de l'Ancien Royaume. Encore faudrait-il se rendre à Bat'r-Achax, capturer l'un de ces drakhs et... en revenir vivant.

LA BRISURE

- » **Climat** : subtropical/tropical
- » **Capitale** : aucune
- » **Gouvernement** : anarchie
- » **Population** : humains (50 %), halfelins (30 %), gnomes (9 %), drakhs (5 %), hommes serpents (4 %), autres (2 %)
- » **Densité de population** : 40 habitants/km²

La Brisure n'est pas à proprement parler un protectorat en ce sens qu'elle n'a pas de gouvernance unifiée. Cet immense dédale possède autant de gouvernement que de territoires et d'îles. C'est le lieu idéal pour se faire oublier, ou simplement se (re)construire, changer de vie ou trouver la gloire... voire les deux. Les fortunes et les réputations s'y font et s'y défont aussi vite que tournent les vents. On y trouve logiquement des parias, des hors la loi, des ambitieux, des impitoyables, des idéalistes... tout ce que Pangée peut porter d'individus à la marge et d'outsiders se retrouvent ici tôt ou tard. La Brisure est un lieu à la fois fascinant et effrayant, où tout est possible.

DES RUINES AU CŒUR DE L'ANCIEN ROYAUME



Mais c'est aussi un lieu où la chute se révèle toujours terrible.

C'est aussi sur ces îles que l'on trouve la plus grande population d'hommes serpents. Nul ne sait d'où ils viennent exactement. Eux-mêmes n'ont aucune mémoire de leurs origines, comme si elles avaient été effacées.

LES LIEUX EMBLÉMATIQUES DE LA BRISURE

Port-aux-bris est aussi nommé **khalaf**, son nom officiel dans les archives de l'Empire. Tout le monde au sein de la Brisure l'appelle cependant Port-aux-bris. Cette cité portuaire est dirigée par le gouverneur **Nédée de Cédonis**, une patricienne dont la famille a été propulsée là voilà plusieurs générations. Il semblerait d'ailleurs que ce gouverneur, connu pour être un incapable notoire, ne soit qu'un fantoche, sinon comment expliquer que prospère à ce point le banditisme et que les pirates y accostent pour vendre leurs marchandises ? Comment comprendre autrement l'incompétence de la garde et sa corruptibilité ? La question qui se pose alors est : qui tire les ficelles en coulisses ?

Solitude est connue dans toute la Brisure. C'est un lieu ancien, une tour brisée à l'architecture étrange, s'élevant au milieu de la jungle sur une île inhabitée. Tout le monde évite l'île comme la peste, car on dit que les animaux qui y vivent sont devenus des bêtes sauvages et sanguinaires. Certains disent même que si l'on accoste sur l'île, on finit par partager leur nature, agressif et assoiffé de sang.

Port-au-carme se nommait autrefois « port-au-calme ». Mais quand, deux siècles auparavant, la **Reine des Mers Scorchessa** réunit toute une flotille afin de prendre la ville et de s'emparer de son fort et de ses défenses pour son propre bénéfice, la bataille fut terrible. Les morts se comptèrent par centaines et, pendant plusieurs jours, le sang colora en rouge l'eau du port. C'est à ce moment que « calme » devint « carmin », puis par déformation « carme ». La ville est un point de ravitaillement important pour bien des navires et les marchands y affluent. Elle est désormais mieux défendue que jamais, prête à subir tous les assauts.

Talea est la seule île appartenant au peuple des hommes serpents. Ces derniers ne supportent pas la présence étrangère et interdisent strictement à quiconque d'accoster sur île, sous peine d'être mis à mort rapidement et sans autre forme de procès. C'est ici que se cachent, dit-on, les secrets de ce peuple mystérieux.

Fort-impitoyable est une forteresse massive située en bord de mer mais sur le continent, aux pieds des **montagnes Vertes**. Elle appartient à l'Empire, qui a profité de l'absence d'un véritable gouvernement centralisé pour imposer la présence d'une de ses légions. Cette dernière a pour mission de parcourir la Brisure et de protéger marchands et voyageurs des attaques maritimes. Les navires de la légion ne font pas dans la demi-mesure, n'hésitant pas à envoyer par le fond tout navire suspect et à poser des questions ensuite.

Daemens est une petite ville surplombée par un vieux fort côtier. Si la ville est délabrée et mal entretenue, le fort, lui, est toujours dans un état impeccable, prêt à protéger l'île en cas d'attaque. L'île est riche en plantes étranges et en substances dangereuses, et c'est en général ici que les habitants de la Brisure se rendent quand ils cherchent une plante ou un champignon rare, voire un poison dont le commerce est interdit. Les habitants, eux, consomment une bière particulière faite de champignons appelée la *deamensia*. Hallucinogène et terriblement addictive, elle les rend tantôt joyeux, tantôt agressifs.

Délivrance est une communauté qui fut bâtie par la Reine des Mers au temps où elle était encore en vie. Elle perdure depuis et accueille tous ceux qui naviguent « en marge de la loi », comme le disent souvent ses habitants. Délivrance n'a pas de structure de gouvernance et toute décision est prise par un vote à main levée des habitants. Idéalisée par certains, il s'agit en réalité d'un grand village aux bicoques mal entretenues, mais dans lequel souffle un vrai vent de liberté.

Asil est la première forteresse bâtie sur l'une des îles de la Brisure. Elle est abandonnée depuis des siècles et se délabre un peu plus chaque jour. Réputée hantée par les esprits de ses anciens occupants, elle abriterait une carte pouvant mener jusqu'au secret de la réunification des îles. Car un jour, les îles brisées n'en feront plus qu'une.

Kh'Eoda

- » Climat : aride
- » Capitale : Madi'Maluk
- » Gouvernement : monarchie élective
- » Population : humains (70 %), félys (20 %), elfes (9 %), autres (1 %)
- » Densité de population : 20 habitants/km²

Connu sous le nom du Royaume au Mille Montures., Kh'Eoda est implanté sur un immense territoire où dominant les plaines arides. Seuls les abords de ses deux grands fleuves possèdent des terres fertiles et vertes. C'est sur ces terres que galopent des centaines de hardes de chevaux sauvages. Si Kh'Eoda est connu pour ses étalons, petits mais plus rapides que n'importe où ailleurs, il ne les élève pas. Les vendeurs de chevaux recherchent et capturent les spécimens sauvages avant de les domestiquer. Il est en effet coutumier de dire qu'élever un cheval depuis sa naissance lui fait perdre sa force d'âme et sa puissance.

Kh'Eoda est aussi une terre de culture et de spiritualité, connue pour ses sages, ses érudits et son académie formant les plus grands hommes de sciences et de lettres de tout Pangée.

LES LIEUX EMBLÉMATIQUES DE KH'EODA

Madi'Maluk est la capitale de Kh'Eoda. Elle abrite le palais du **consul suprême**, actuellement le **vésir Sanam al'Raoui**, qui dirige le royaume et l'administre. La cité est aussi appelée **le Grand Bazar**, en vertu de sa position centrale et de son importance qui font que des centaines de marchands s'y établissent pour vendre leurs épices, chevaux et autres créations artisanales. Madi'Maluk est une cité d'importance, même en comparaison des villes de l'Empire. On y vient pour acheter des pur-sang kh'Eodans. Quant à Sanam al'Raoui, il règne d'une main de fer mais dans un gant de velours. On dit d'ailleurs que si l'on désire apprendre la politique, il est nécessaire de venir séjourner en Kh'Eoda : en effet, leur consul suprême est élu par tous les vésirs du royaume et il sait toujours comment passer entre les gouttes, utilisant tantôt la carotte, tantôt le bâton.

Muqta'fahid est la ville portuaire la plus importante du royaume, et sa porte d'entrée maritime. Cité cosmopolite, elle contient un bazar, certes pas aussi grand que celui de la capitale, mais qui satisfait nombre de marchands. C'est aussi la cité des mille voleurs, car nombreux sont ceux qui viennent profiter des bourses d'étrangers un peu trop laissées en vue. Si bien qu'il existe une véritable organisation criminelle qui, dit-on, travaille en collaboration avec une partie des autorités afin de maintenir un statu quo profitable à tous.

Muqta'helad est la ville où se trouvent les chasseurs de chevaux les plus réputés. C'est d'ailleurs pour cette raison que le consul suprême a ordonné à plusieurs régiments d'en assurer la sécurité car, en dehors de la capitale, Muqta'helad est certainement la plus connue des villes kh'Eodanes. Quiconque tenterait d'y voler un cheval capturé, qu'il soit domestiqué ou non, serait immédiatement mis à mort.

Muqta'masad est aussi connue sous le nom de « cité des temples ». C'est là que les prêtres kh'Eodans se retirent pour prier leurs dieux, au cœur d'une oasis perdue au milieu du désert. Ce lieu hautement spirituel est très protégé et nul étranger ne peut y pénétrer sans y avoir été invité. Le consul suprême s'y rend en pèlerinage chaque année afin d'attirer la bénédiction des dieux sur son trône.



LES NEUF

- » **Climat : Méditerranéen (nord) ou subtropical (sud) au pied des montagnes.**
- » **Capitale : aucune**
- » **Gouvernement : conseil régional**
- » **Population : humains (60 %), nains (15 %), halfelins et gnomes (12 %), drakhs (12 %), autres (1 %)**
- » **Densité de population : 20 habitants/km²**

Les Neuf ne sont pas une entité politique en tant que telle. Les Neuf Monts sont avant tout une chaîne de montagnes immense, certainement la plus haute de tout Pangée. Mais ils ont la particularité de comporter, à leurs sommets, neuf monastères guerriers accueillant tous ceux désireux de s'initier à l'élévation de l'esprit et du corps. Bien qu'ils forment certains des plus féroces combattants de Pangée, ils ne les envoient que rarement dans le monde. C'est aussi au cœur de ces monastères que se réfugient ceux en quête de rédemption et de paix.

Les montagnes des Neuf sont prises entre Basse-terre et l'Ancien Royaume. Le climat y est chaud, et vire au sud vers le subtropical. Les montagnes sont recouvertes par

une végétation luxuriante sur leur partie basse, plus rare en altitude. Les monastères sont tous situés aussi haut que possible : atteindre un monastère à pied est donc une épreuve en soi.

Chaque monastère vit selon sa propre philosophie et sa manière de mettre à l'épreuve le corps et l'esprit. Parmi eux on trouve :

Sanliu. La force de la pierre. Le corps est le ciment de l'esprit. On l'y met à l'épreuve tous les jours afin d'exercer sa propre volonté.

Elmir. La puissance de l'esprit. L'esprit transcende la matière. On médite et on affronte ses démons afin de renforcer et de transcender sa nature.

Kailiu. La souplesse du vent. Le corps et l'esprit plient devant l'adversité pour ne jamais se briser et devenir encore plus forts.

Fadmir. La rapidité du feu. Le corps et l'esprit ne font qu'un pour frapper si vite et si fort que l'adversité se consume comme une feuille de papier dévorée par le feu. L'énergie vitale est comme le bois qui le nourrit de l'intérieur.

Ganliu. L'eau implacable. L'eau entoure tout et emporte tout tel un torrent. L'adversité n'est qu'un arbre que l'eau déracine dans un accès de fureur.

LE MONASTÈRE D'ELMIR



LE SAINT PROTECTORAT

- » Climat : méditerranéen
- » Capitale : Anthéone
- » Gouvernement : théocratie
- » Population : humains (86 %), nains (10 %), halfelins et gnomes (3 %), autres (1 %)
- » Densité de population : 60 habitants/km²

L'indépendance du Saint Protectorat est récente. Au départ simple marche, le territoire s'est converti au culte de Justicaar et, désormais, lui est dévoué entièrement. Une fois converti, d'habiles manœuvres politiques lui ont non seulement permis d'acquérir son indépendance, mais également de devenir un protectorat jouissant d'une certaine liberté. C'est un centre diplomatique majeur du nord de Pangée. Sa nouvelle capitale, **Anthéone**, attire les pèlerins de tout l'Empire, voire même de tout Pangée.

LES LIEUX EMBLÉMATIQUES DU SAINT PROTECTORAT

Epistéa est établie non loin des **montagnes Rouges** et à la frontière entre le Saint Protectorat et Hautemarche. Cette cité bâtie sur un petit plateau est réparties en trois terrasses. Sur le plateau lui-même se trouve un immense bâtiment : la **Sainte Bibliothèque**. Cette dernière, très fournie, entend réussir à supplanter celle de **Wissenheim**, mais ce n'est pour le moment pas le cas. Cela crée cependant des tensions, et il arrive que certains bibliothécaires peu scrupuleux mandatent des mercenaires pour aller voler quelques ouvrages précieux à Wissenheim.

Philos est aussi nommée la cité des oracles. Elle symbolise, avec Epistéa, toute l'ambition des Justicarites de devenir le peuple le plus influent et puissant de l'Empire. Tant bien que mal, Philos tente de concurrencer **Obrakel** en **Kar'Azdhur**. Les justicarites y envoient donc les oracles qu'ils découvrent et leur offrent une vie aisée et douce en échange de l'utilisation de leurs dons. Mais la cité est bien trop récente et n'a pas encore l'efficacité et les traditions d'Obrakel. Elle peine donc à rivaliser avec cette dernière.

Anthéone. Cf. *Les Enfants d'Oblivion*, p. xx.

Aquistée est un port marchand relativement récent et compte bien concurrencer les ports des côtes sud de l'Empire. Le culte a aussi investi une fortune dans des chantiers navals à même de produire une véritable flotte de guerre. Il a engagé des armateurs et des contremaîtres en nombre, sans compter les ouvriers qualifiés. Mais les règles strictes du culte et ses préjugés n'aident pas la cité, dont la mauvaise réputation ne permet pas d'attirer tous ceux qu'elle voudrait accueillir.

BALTHUS, GRAND
CARDINAL DE JUSTICAAR



SYL'GAEDRIM

- » Climat : tempéré doux
- » Capitale : Banrior
- » Gouvernement : monarchie absolue
- » Population : elfes (75 %), halfelins (12 %), gnomes (10 %), autres (3 %)
- » Densité de population : 60 habitants/km²

On le nomme aussi **le Royaume de la Reine Éternelle**, ou simplement **le Royaume elfe**. Il n'est cependant pas habité uniquement par des elfes. En effet, à l'est du territoire, dans l'étendue forestière située entre les fleuves, on peut trouver nombre de communautés halfelines et gnomes.

Syl'Geadrim profite de sa position particulière. Les montagnes à l'ouest coupent les vents froids venus de l'océan, et celles de l'est empêchent les vents continentaux de s'engouffrer dans la contrée. Le royaume bénéficie par conséquent d'un climat d'une immense douceur et la forêt s'épanouit sous le soleil généreux qui l'inonde.

À l'est se trouvent les **montagnes Déchiquetées**, immense massif montagneux sur lequel a été bâti Banrior, la capitale. Les montagnes s'étendent jusqu'à l'océan dans lequel elles plongent. Le spectacle est impressionnant : toute personne venant de l'océan aperçoit une véritable barrière rocheuse : d'immenses falaises montant à des centaines de mètres de haut et tombant à la verticale dans les eaux, comme si quelque chose avait coupé net le massif montagneux.

Pour en savoir plus sur les elfes, rendez-vous p. xx, au chapitre « Les peuples de pangée ».

LES LIEUX EMBLÉMATIQUES DE SYL'GAEDRIM

Banrior est la capitale de Syl'Geadrim. Construite à flanc de montagne, cette cité extraordinaire possède une architecture incroyable. Il est certain que la magie a été utilisée pour obtenir certains effets architecturaux que l'on peut sans craindre d'exagérer qualifier de surréalistes. Banrior est majoritairement peuplée d'elfes et de halfelins de maison. Elle n'est pas interdite aux étrangers

DES ELFES APPROCHENT DE SYL'GAEDRIM



mais rares sont ceux à s'enfoncer aussi profondément dans le territoire. Y pénétrer reste un privilège rare, et avoir une audience avec la Reine encore plus. Le **fleuve Sigeanmath** prend naissance au pied de Banrior, dans un torrent de montagne jaillissant de la pierre.

For'al'cridhe se situe au cœur de la forêt, au croisement du **fleuve Sigeanthar** et du **fleuve Sigeanmath**, si bien que ceux qui remontent l'un ou l'autre jusqu'à Banrior peuvent l'apercevoir en partie une fois arrivés à la jonction. Ce site immense est le plus ancien observatoire de la civilisation elfe et est situé au cœur d'une immense clairière naturelle. Les pierres pointent vers des constellations, dont certaines ont disparu lors de la Chute, et en son centre siège le plus vieil arbre, qui est aussi le plus grand, de toute la forêt. Désormais, le lieu est à l'abandon, uniquement entretenu par quelques fées et dryades qui y ont élu domicile. Mais il arrive que certains elfes s'y rendent en pèlerinage afin de rendre hommage à leurs ancêtres.

Mathabahan est le plus grand **manàn'tir** (cf. p. xx) de tout Syl'Gaedrim. Il possède la plus grande harde de **fiannahbans** de tout le royaume et se déplacent au gré des saisons dans les collines au pied des montagnes. Ils accueillent avec plaisir tous ceux désireux d'en savoir plus sur les fiannahbans, mais ne permettent que rarement à des personnes n'étant pas elfes d'en adopter un.

Cridhuin est l'exemple même de la ville elfique. Bâtie au cœur de la forêt, elle a été pensée de manière à s'adapter aux bois et à utiliser les clairières de la zone afin de déboiser le moins possible. C'est une petite ville paisible et une destination appréciée dans tout Syl'Gaedrim pour qui veut oublier un temps loin ses soucis quotidiens. Cependant, la ville n'est pas un simple lieu de villégiature. Elle accueille plusieurs garnisons qui sont prêtes à être envoyées aux quatre coins du royaume en cas de conflit. Les fauteurs de trouble y sont d'ailleurs souvent durement réprimandés, et reconduits à la frontière quand il s'agit d'étrangers.

Tearimm est l'une des plus anciennes forteresses du royaume. En réalité, elle fut bâtie par les tout premiers

elfes avant de disparaître de la surface de Pangée, nul ne sait comment. Voilà vingt ans, elle réapparut aussi soudainement qu'elle avait disparu. Depuis, personne ne l'occupe. Les forces militaires de Syl'Gaedrim ont posté plusieurs éclaireurs pour en assurer la surveillance, mais personne ne s'y est encore aventuré. Nul ne sait pour le moment ce qui se cache à l'intérieur.

Selledreach est bâtie à la frontière entre Syl'Gaedrim, Kar'Dhurim et Hautemarche. Malgré la paix et l'accession du royaume au statut de protectorat, elle est toujours occupée par de nombreuses troupes, le royaume ne faisant guère confiance à l'Empire. Certains pensent qu'en réalité, ces troupes ne sont pas là pour protéger le royaume mais préparer un coup de force. Les nains de Kar'Dhurim ont par conséquent décidé de surveiller ce qui se passe à Selledreach, « juste au cas où ». Ce n'est pas sans provoquer quelques tensions à la frontière, et autant d'escarmouches dont les elfes se seraient bien passé.

Til'feach est la plus importante cité portuaire du royaume, mais c'est surtout le port d'attache d'une grande partie de la flotte elfique. Cité lourdement militarisée, on s'y rend rarement pour le plaisir. Cependant, beaucoup de marchands passant par la mer y accostent le temps de charger des péniches qui remonteront ensuite le Sigeanthar. Les taxes y sont cependant exorbitantes et les contrôles permanents. Les elfes n'y sont ni accueillants ni bienveillants. En effet, Til'feach fut la première cité touchée lors du début de la guerre entre Syl'Gaedrim et l'Empire. Des espions profitèrent de la présence de marchands en nombre pour s'infiltrer et saboter les navires de la flotte, coulant ainsi près de la moitié d'entre eux. Depuis, la confiance a disparu et tout étranger est tenu à l'œil par tous les habitants, même ceux ne faisant pas partie des forces armées.

Cunn'nahil est le premier village à être tombé lors de la guerre contre l'Empire. Ses ruines sont restées intactes depuis. Régulièrement, les habitants du royaume vont rendre hommage à ceux qui ont sacrifié leur vie pour le bien de tous. Mais parfois, certains n'en reviennent pas. Ils disparaissent et on ne les revoit plus jamais.

LES TERRITOIRES EXTÉRIEURS

Il s'agit de tous les territoires sur lesquels l'Empire n'a pas de prise directe. Ils sont nombreux au sud, le continent s'étendant loin dans toutes les directions, mais au nord de Pangée, un seul territoire échappe au contrôle impérial : les **terres boréales**.

LE ROYAUME DU FLEUVE

- » **Climat** : désertique
- » **Capitale** : Halem'Rah, anciennement Amon
- » **Gouvernement** : théocratie
- » **Population** : humains (47 %), félys (45 %), halfelins (7 %), autres (1 %)
- » **Densité de population** : 60 habitants/km²

Le Royaume du Fleuve porte bien son nom. Toute sa population, ou presque, se masse autour du **Fleuve Dieu**, seule bande fertile au milieu d'un immense désert parcouru par quelques clans nomades. Cet ancien protectorat, ayant acquis son indépendance suite à une guerre civile voilà deux cents ans, est un carrefour marchand important. On y cultive épices et fruits exotiques, ses artisans sont sans pareil quand il s'agit de travailler l'or ou l'argent. Et sa capitale cosmopolite est remplie et entourée de merveilles architecturales aux origines inconnues.

Le Royaume du Fleuve, ainsi que ses instances dirigeantes, se partage entre deux peuples : les humains briguent les postes politiques et administratifs et les **Al'wali**, plus connus sous le nom de « félys » dans l'Empire, occupent les fonctions religieuses. À la tête de l'État se trouve le couple royal, qui est toujours composé d'un ou d'une Al'wali et d'un humain ou d'une humaine, parfait symbole de l'équilibre des forces entre les deux peuples.

LES LIEUX EMBLÉMATIQUES DU ROYAUME DU FLEUVE

Halem'Rah, aussi nommée **Amon**, la cité soleil, est impressionnante. Entourée de monuments pyramidaux à la gloire de héros et de rois dont on a tout oublié, parsemée d'obélisques étranges, c'est un lieu de raffinement et de quiétude. Cité marchande, elle est connue pour ses artisans joailliers, travaillant avec une incroyable finesse les métaux précieux, les pierres précieuses et semi-précieuses. Les humains et les Al'wali y vivent en harmonie dans une société hiérarchisée où des liens existent entre les castes. La religion est omniprésente et les lois y sont dures : on coupe les mains des voleurs, on fait des maris infidèles des eunuques, on tranche la tête des meurtriers... rien n'est pardonné et la justice est expéditive.

Soufir a été bâtie au moment de l'accession à l'indépendance du Royaume du Fleuve. Elle a pour but premier la surveillance du Fleuve Dieu afin d'éviter toute incursion impériale par le sud. Mais beaucoup pensent aujourd'hui que les troupes qui y sont en garnison et sans cesse confortées par l'arrivée de renforts sont en réalité l'avant-garde d'une armée d'invasion se préparant à lancer l'assaut sur Kassa M'bo.



LAELITH ET PANGÉE ?

À l'origine, la région de Laelith a été écrite de manière indépendante de Pangée, et pour cause : elle est placée non-loin des terres d'Osgild, est inaccessible aux habitants de Pangée. Cependant, Laelith a, depuis sa création originelle, été conçue afin de pouvoir être placée dans n'importe quel univers, à la convenance des meneurs de jeux.

Si vous êtes l'heureux possesseur des ouvrages sur Laelith, édités par Black Book Editions, vous pourriez avoir l'envie de profiter du matériel proposé pour le transposer dans Pangée.

Si Laelith devait exister en Pangée, la cité se trouverait sur un haut plateau de la zone nord-ouest des monts Tempétueux, au sud-ouest de Kh'Eoda, loin du fleuve Al'Akha. S'y rendre est donc un véritable pèlerinage, nécessitant de voyager à travers des terres arides avant de grimper les faces escarpées des monts Tempétueux et de rejoindre enfin le lac d'Altalith.

LES TERRES BORÉALES

- » Climat : froid, subarctique au nord
- » Capitale : aucune
- » Population : humains (40 %), orcs et assimilés (35 %), demi-ogres (22 %) autres (3 %)

Les terres boréales ne sont pas à proprement parler un royaume ou une nation. Il s'agit en réalité d'une étendue de terres, essentiellement de steppes, bordées au nord par la **mer des Linceuls**, immense banquise dont l'étendue exacte est inconnue. Elle est habitée par des humains regroupés dans quelques villages pour affronter ces conditions climatiques difficiles, mais aussi par des clans orcs et demi-ogres dont les raids sont craints par les habitants frontaliers des Lointains et d'Opharmos. Mais ce que l'on craint le plus, c'est le jour où les clans orcs s'uniront, car ce jour-là, ils deviendront une réelle menace pour les terres impériales.

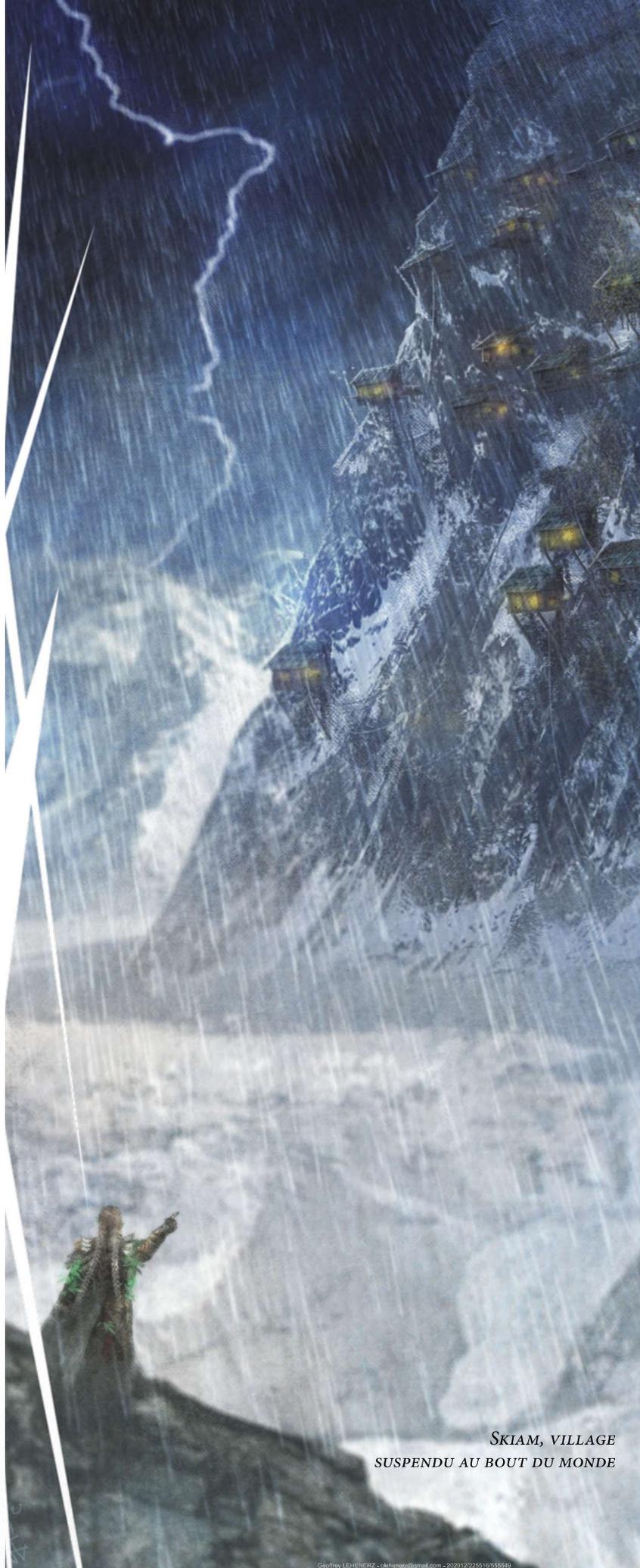
LES LIEUX EMBLÉMATIQUES DES TERRES BORÉALES

Crom'Leach. Troisième cercle de pierres du nord de l'Empire dont on pense qu'il est lié à Strom'leach et à Trom'leach. Comme ses deux jumeaux, il est abandonné depuis longtemps. Cependant, il n'est pas rare de voir certaines tribus demi-ogres venir en pèlerinage et s'y recueillir. Certains y présentent leurs enfants afin qu'ils soient bénis par les esprits de la steppe. D'autres essaient d'entrer en harmonie avec les pierres afin de se porter chance.

Matr'Stragh est un village paisible aux maisons en pierre finement ouvragées et bâti au sommet d'une petite colline battue par les vents. Il est entouré de quelques champs et de plusieurs moulins rudimentaires mais résistants. De prime abord, le voyageur pourrait penser que ce village calme et paisible pourrait être habité par des humains, mais il n'en est rien. C'est la demeure du clan de la **Mère Peau-d'Ivoire**, une matriarchie demi-ogre pacifique. Ce qui ne l'empêche pas de savoir se défendre contre les dangers des terres boréales.

Le Masque Blanc est un clan orc dont l'histoire remonte bien avant la création de l'Empire. Ce clan a longtemps été considéré comme la lignée royale du peuple orc et, même s'il est depuis longtemps déchu, ses dirigeants se considèrent toujours comme telle. Depuis des décennies, ils parcourent les terres boréales à la recherche du **masque de l'union**, un masque d'ivoire qui matérialise leur suprématie sur tous les clans orcs. Leur but : réunifier leur peuple et déferler sur l'Empire afin de reprendre leur juste place, la première.

Skiam. Cf. p. xx des *Enfants d'Oblivion*.



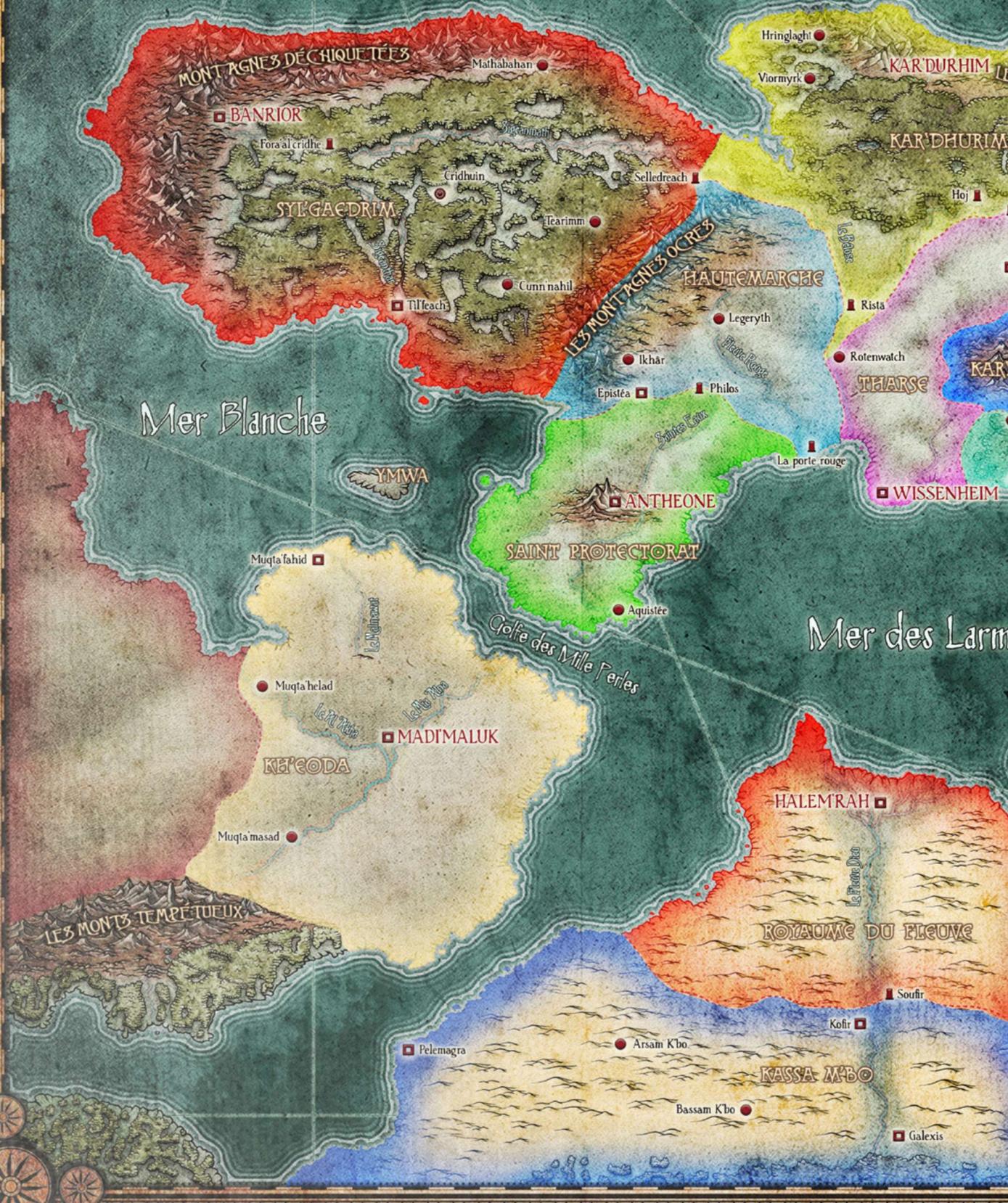
SKIAM, VILLAGE
SUSPENDU AU BOUT DU MONDE

PANGÉE

EMPIRE MINÉEN

0 600

Océan Mortifère



Mer Blanche

Mer des Larmes

LES MONTS TEMPESTUEUX

MONTAGNES DÉCHQUETTES

LES MONTAGNES OCRE'S

HAUTEMARCHE

SAINT PROTECTORAT

Golfe des Mille Ferres

ROYAUME DU FLEUVE

KASSA M'BO

KET'CODA

MADIMALUK

HALEMRAH

KAR'DURHIM

KAR'DHURIM

THARSE

WISSENHEIM

YMWA

ANTHEONE

SYL'GADRIM

BANRIOR

Fora al'cridhe

Mathabahan

Cridhuin

Selledreach

Tclarimm

Tilleach

Cunn nahil

Legeryth

Ikhâr

Epistéa

Philos

Rista

Rotenwatch

La porte rouge

Muqta'ahid

Muqta'helad

Muqta'masad

Aquistée

Pelemagra

Arsam K'bo

Bassam K'bo

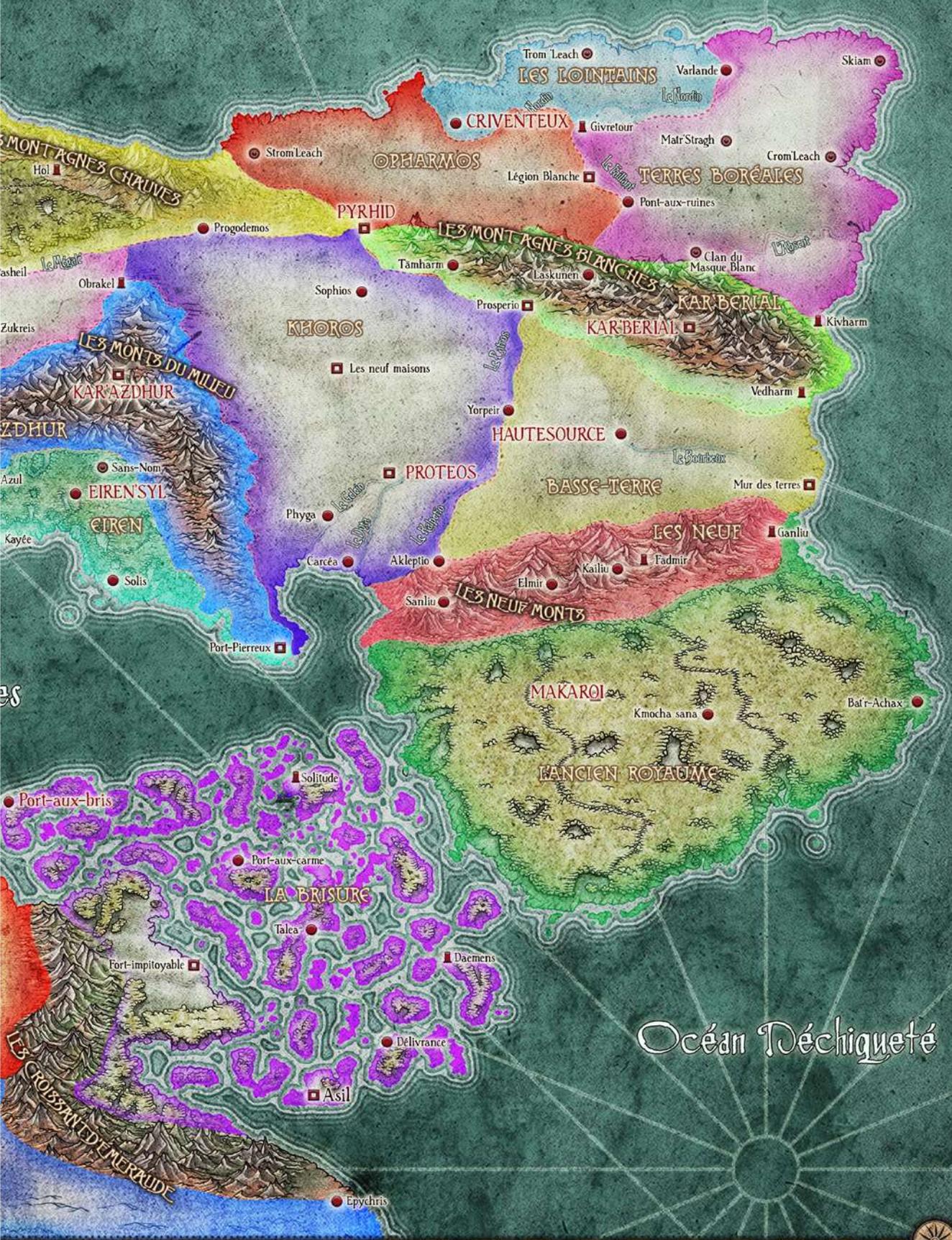
Soufir

Kofir

Galexis



Mer des Linceuls



Océan Déchiqueté