



Oflolyn

mercredi 14 avril 2004, par [Nemesis](#)

Le pays

Oflolyn est dominée par l'eau. Le climat, tempéré dans la partie septentrionale, a tendance à se révéler chaud et humide dans la partie australe et chaud et sec lorsque l'on s'approche de Al-Ahsul.

Une partie de son contour mise à part, Oflolyn est une énorme jungle sauvage sans la moindre construction de pierre. Il n'y a pas de routes et la densité de la jungle rend la progression en son sein impossible pour les chariots, extrêmement difficiles pour les chevaux. Toute sa partie sud est au bord de l'Océan et le fleuve Kuanpour forme un delta avant de se déverser dans l'Océan. Les eaux du delta ont d'ailleurs transformé cette partie de la jungle en mangrove. Au sein et autour de la mangrove règnent de hauts arbres et leurs cimes au-dessous desquelles s'entremêlent à foison lierres et lianes. Le tout forme un inextricable réseau en toile d'araignée que seule la faune naturelle sait réellement emprunter. Tous les oflolyniens n'y sont pas familiarisés et quiconque tenterait une quelconque opération dans ce contexte aurait un désavantage mortel. La partie occidentale d'Oflolyn se rapproche plus d'une forêt comme celles que l'on trouve abondamment à [Absalon](#) mais en beaucoup plus dense. La partie orientale se rapproche plus d'une jungle mais, si elle peut ressembler à une version allégée de la mangrove dans la partie septentrionale autour du Kuanpour, elle se fait de plus en plus clairsemée au fur et à mesure que l'on s'en éloigne. La frontière entre Oflolyn

et Al-Ahsul devient alors plus une brousse touffue qu'une jungle. La partie australe d'Oflolyn borde l'Océan. La mangrove mise à part, la côte est surtout composée de plages de sablonneuses. Dans l'ensemble, Oflolyn est une contrée munie de très peu de reliefs si ce n'est ses arbres gigantesques qui ornent son centre.

Les ressources naturelles des sols d'Oflolyn sont inconnues puisque personne n'a survécu à une tentative de creuser ou de défricher ces terres.

La faune et la flore abondent en ces lieux et leur diversité est étonnante. On peut y trouver des créatures assez incroyables et certains disent que les arbres ne sont pas aussi imperturbables que l'on croit et se sentent épiés. D'autre part personne ne sait quels secrets sont enfouis dans les tréfonds de la jungle inviolée ni quels dangers ou bénéfices peuvent en ressortir si l'on venait à les faire resurgir.

Les habitants

Les habitants d'Oflolyn sont très instinctifs. Leur vie suit une voie qui prône l'harmonie avec la nature. Ceci tant et si bien que beaucoup de contrées (sans compter la [Varynie](#) pour laquelle ceci est une pure évidence) considère Oflolyn comme une contrée primitive. Leurs mœurs



peuvent de prime abord sembler barbares mais en fait, leur culture est belle est bien construite. Leur manière de vie n'est en rien un retard de civilisation mais bel et bien un choix. Leurs arts, principalement de la peinture, sculpture et gravures d'arabesques, rivalisent avec n'importe quelle contrée qui se dirait plus « civilisée ». Mais bien entendu, une telle harmonie avec leur environnement les différencie de n'importe quelle autre contrée. Leurs repas sont faits de fruits et de viande crue, leurs habitations ne sont que façonnage des réseaux de lianes, terriers ou abris et les animaux les considèrent comme tout autre animal.

Les gens d'Oflolyn sont de grands solitaires, tout d'abord vis à vis du monde car ils ne sortent presque jamais de leurs jungles et très peu de personnes peuvent se vanter à juste titre d'en avoir rencontré, mais aussi entre eux. En effet, ceux qui ne vivent pas seuls vivent au sein d'une famille gérée de façon matriarcale ou de très petites communautés. Il existe des distinctions de peuplades au sein d'Oflolyn, créant ainsi des scissions et des liens mais ses liens sont rarement invoqués. S'il y a bien des rassemblements festifs ou d'informations et s'il y a bien des décisions de coalitions devant certains problèmes qui concernent toutes les parties présentes, d'une manière générale, chaque communauté est sensée être capable de survivre par ses propres moyens et de défendre son territoire ou disparaître. Les forts survivent, les faibles disparaissent. L'adaptation au milieu et la sélection naturelle est inhérente à leurs mœurs.

Le peuple d'Oflolyn est lié à l'eau. Ils sont calmes et souvent sages et posés. On peut leur reprocher leur froideur quand ils font ce qui doit être fait mais étrangement leur [Flamme](#) reste fière et haute. Leur calme n'est que le vide avant la rage, le calme avant la tempête ou

l'œil du cyclone. Car s'il est très difficile de fourvoyer un oflolynien en le provoquant pour qu'il cesse d'agir posément, au moment où ils choisissent de faire croître et de libérer leur [Flamme](#) c'est un véritable tsunami qui s'abat. Leur manque de réactivité et de passion se compense habilement par une conservation de leur [Flamme](#) par méditation et l'habitude d'agir comme il faut au moment où il le faut en accord avec le rythme naturel.

Leur culture s'accorde avec beaucoup de gestes démonstratifs et symboliques. Et pour cela il utilisent des éléments de ce qu'ils veulent représenter mais toujours avec un liquide. L'eau pour le Sang de la terre, la sève pour le Sang de la nature et le sang pour soi-même ou une autre personne. Par exemple verser un peu de sang de deux personnes dans un cercle sculpté dans la roche est utilisé pour sceller un pacte tant que la roche durera.

Au sein d'Oflolyn, peu d'étrangers sont autorisés à passer dans le pays. Aucun [Varynie](#) n'en est ressorti vivant et même ceux originaires des contrées alliées d'[Absalon](#) ou de [Kerahn](#) ont des chances de ne pas y survivre. Pour avoir une chance de s'enfoncer vivant au sein d'Oflolyn sans être accompagné de l'un d'eux, il faut connaître absolument les gestes des amis d'Oflolyn et prier. Selon l'endroit où vous vous trouvez, la moindre incartade comme allumer un feu peut vous être fatal. Néanmoins, ce phénomène se relâche aux frontières. Si Oflolyn respecte ses alliés d'[Absalon](#) et de [Kerahn](#), ceux originaires de [Varynie](#) ou du Zénork sont traités avec la plus grande méfiance.

Leurs vêtements, outils et armes sont très simples mais souvent bénis par le sang, l'eau et la sève.

Bonus de création : D6 Connaissance (forêt)



préférant une vie de semi-solitude dans les forêts et jungles d'Oflolyn. Quelques disciples sont les limites de leurs responsabilités la plupart du temps.

Gouvernement

Même si Oflolyn n'a en aucun cas d'organisation central ou de dirigeants, certaines personnes ont une influence sur la contrée et tout n'est pas dénué d'organisation.

Les druides ne sont pas une organisation mais cette caste jouit d'un profond respect de la part des habitants d'Oflolyn. Homme ou animal, on ne s'attaque pas à un druide qui sont l'âme et la mémoire de la contrée et de la terre. Ils n'ont pas d'organisation mais chacun va enseigner leur art et leurs préceptes à un ou plusieurs disciples. C'est à eux de décider quand leur disciple est prêt et trois autres druides devront se prononcer en faveur de son accession au rang de druide. Les trois doivent être impartiaux et unanimes.

Les 9 druides les plus sages forment le conseil des Sages de la Mangrove. Dans l'esprit des étrangers, ils représentent le pays. Dans l'esprit des oflolytiens, ils représentent un avis à prendre en compte. On pourrait croire qu'Oflolyn est totalement détachée de Sandorfell mais les Sages de la Mangrove ressentent parfaitement que la terre se souille et que la situation empire de jour en jour. C'est pour cela que leurs alliances sont loin d'être factices et que l'appui public des Sages de la Mangrove en faveur du souverain d'[Absalon](#) et de l'empereur de [Kerahn](#) est un poids que beaucoup prennent en compte. Les Sages de la Mangrove sont en grande majorité des femmes, ce qui est représentatif des communautés qui sont le plus souvent sous un régime matriarcal. Les druides mâles d'Oflolyn prennent rarement la responsabilité de diriger une communauté,

Mais on est loin de dire que le pouvoir réside dans les mains des druides. Au fil des événements, certaines communautés ont tissé des liens temporaires qui n'ont finalement jamais cessé d'être. Cela a finalement donné naissance à des liens de types clanique. Lorsqu'une communauté est considérée membre d'un clan, cette dernière devient plutôt hermétique. Ceci est particulièrement vrai pour les clans orientaux et à peine moins pour les clans occidentaux. Si deux personnes forment un couple dont l'un d'eux est en dehors du clan, trois solutions sont alors possibles. Soit la personne est acceptée dans le clan et y entre, soit la liaison est bannie, soit le membre est banni. Certains clans orientaux manient le bannissement avec un certain extrémisme qui finit sur le bûcher funéraire. Les communautés d'un même clan accordent leur façon de pensée et leurs lignes directrices mais ne se viennent que très rarement en aide sauf dans des cas de dangers qui concernent tout le clan. Le reste du temps, on considère qu'une communauté ne doit pas être un fardeau pour son clan. La vieille loi subsiste. Voici quelques clans qui ont fait parler d'eux ces derniers temps :

Le clan de la Rose : Cet ancien clan aux racines profonde borde le Dunahor et Al-Ahsul. Il a toujours été caractérisé par son extrémisme et manie l'exécution sommaire avec facilité. Il a toujours empêché les gens du Dunahor et d'Al-Ahsul de faire un pas dans Oflolyn et compte bien continuer. Ils manient si bien la loi implicite d'Oflolyn que leur territoire est évité même par les gens d'Oflolyn. Là où d'autres à la vue d'un feu pousseraient fermement mais sans violence exagérée les étrangers à quitter



au plus vite leur territoire, eux exécutent les contrevenants. Les gens proches de leur territoire ont appris à se méfier des liens trop étroits avec un membre de leur clan, car leur définition de bannir est un peu pervers.

Le clan de l'Ecume : Ce clan n'est pas véritablement considéré comme un clan mais plutôt comme une série de communautés ayant décidé de rester plus ouverts que les autres. Contrairement aux autres ils s'intéressent autant à l'Océan qu'à la forêt si ce n'est plus. Ces communautés occidentales bordent l'Océan et Seuil est en quelque sorte leur « point de contact » avec l'extérieur.

Le clan de l'Araignée : Ce clan tisse sa toile éparse au travers tout Oflolyn. Leur territoire n'est pas défini car les communautés qui le compose viennent d'un peu partout. Ses objectifs sont triples. Resserrer les liens qui unissent les gens d'Oflolyn, donner le pouvoir exclusivement aux femmes et faire refluer l'influence des druides dans la culture d'Oflolyn. Pour l'instant ses succès sont assez maigres mais son influence grandit de jour en jour.

Villes, lieux et curiosités

Sylsonyr

Ni une cité, ni un regroupement de personnes et encore moins une capitale, Sylsonyr est l'assemblée des Sages de la Mangrove. Si sa position n'est pas véritablement secrète, personne ne connaît sa véritable localisation. Il faut dire que la Mangrove n'est pas un endroit très amical. Les animaux qui n'est sont pas natifs ne s'y risquent pas et la faune et la flore

locale est majestueuse mais puissante et implacable. Plus on approche de Sylsonyr, plus ceci est vrai. Il n'y a que dans cette partie du monde que l'on peut trouver l'arbre aux merveilles par exemple. Un arbre qui vous offre (ou semble vous offrir plutôt) ce que vous désirez le plus jusqu'à ce que, figé, la fatigue puis la mort vous emporte avant que ses racines ne se nourrissent de votre dépouille. Et la faune n'est guère plus accueillante. Sylsonyr culmine à plus de 100 mètres du sol dans un enchevêtrement de branches et de lianes. Le point central de Sylsonyr est un trou béant qui se termine 100 mètres plus bas entouré de 9 présentoirs surélevés qui se finissent en cocon ouvert construit à la manière d'un nid. Les réunions s'y déroulent ainsi au-dessus du vide dans le calme pesant de la Mangrove.

Seuil

Un des rares villages d'Oflolyn, Seuil est une cité portuaire proche d'[Absalon](#). Vivant surtout de la pêche, les habitants continuent néanmoins à maintenir leur culture arboricole. Les habitations se rapprochent donc assez souvent du nid. Des places taillées dans la pierre servent à la vie communautaire et un ruisseau s'entrelace autour d'elles. Les embarcations sont assez simples et stables. Elles ont été conçues dans le but de pêcher tranquillement dans ces eaux poissonneuses et ne sont ni rapides comme les embarcations [Absaloniennes](#) ni destinées à entreposer beaucoup de poissons comme les bateaux [Varyniens](#). Les liens et mariages avec certaines personnes venues d'[Absalon](#) ont fait de Seuil une ville à part. Ni véritablement étrangère, ni véritablement oflolynnienne. Il est à noter que Seuil a adopté la douceur de vivre et l'entraide que prône [Absalon](#). Seuil ne comprend pas d'auberge mais l'endroit n'est pas dangereux pour ceux qui veulent y dormir et les habitants, accueillants, vous permettrons de vous loger et



de vous nourrir si vous participez à la vie communautaire. La nourriture reste par contre typiquement oflolyennienne, très peu travaillée et crue. Les fruits très variés et abondants contentent les étrangers que le poisson cru dérange parfois. Mais attention, il vaut mieux connaître la région avant de manger ce que l'on voit. Si la grande majorité des fruits sont agréables et sains, certains sont très toxiques et vous risquez du mal de ventre à la mort sous peu. Encore une fois, les habitants sont prêts à vous aider si vous faites preuve de bonne volonté.

Le druide de cette communauté est une femme

et c'est auprès d'elle que l'on vient chercher conseil ou médiation dès qu'un problème se présente. Elle ne dirige pas le village mais son influence y est incontestable. C'est une position classique dans Oflolyn. Mais en ce moment Daedra cherche un disciple. Car **Daedra** se fait vieille et se sent lasse. Elle sait que son temps touche à sa fin et qu'il lui faudra une héritière pour veiller sur Seuil, aussi bien vis à vis de l'extérieur que d'Oflolyn et que de Seuil en lui-même. Elle a déjà eu des disciples, mais pour le moment aucun d'entre eux n'avait dans le cœur de veiller constamment sur Seuil et ce qu'aujourd'hui Daedra recherche.