Atlas de Tegor



EDITIONS
DRAGON
D'OR

Atlas de Rego

Texte : Paul CHION
Cartes et plans : Patrick DURAND-PEYROLES
Illustration de couverture : Denis BORRAS
Illustrations intérieures : Benoît DUFOUR, Franck DREVON et Guy ROGER

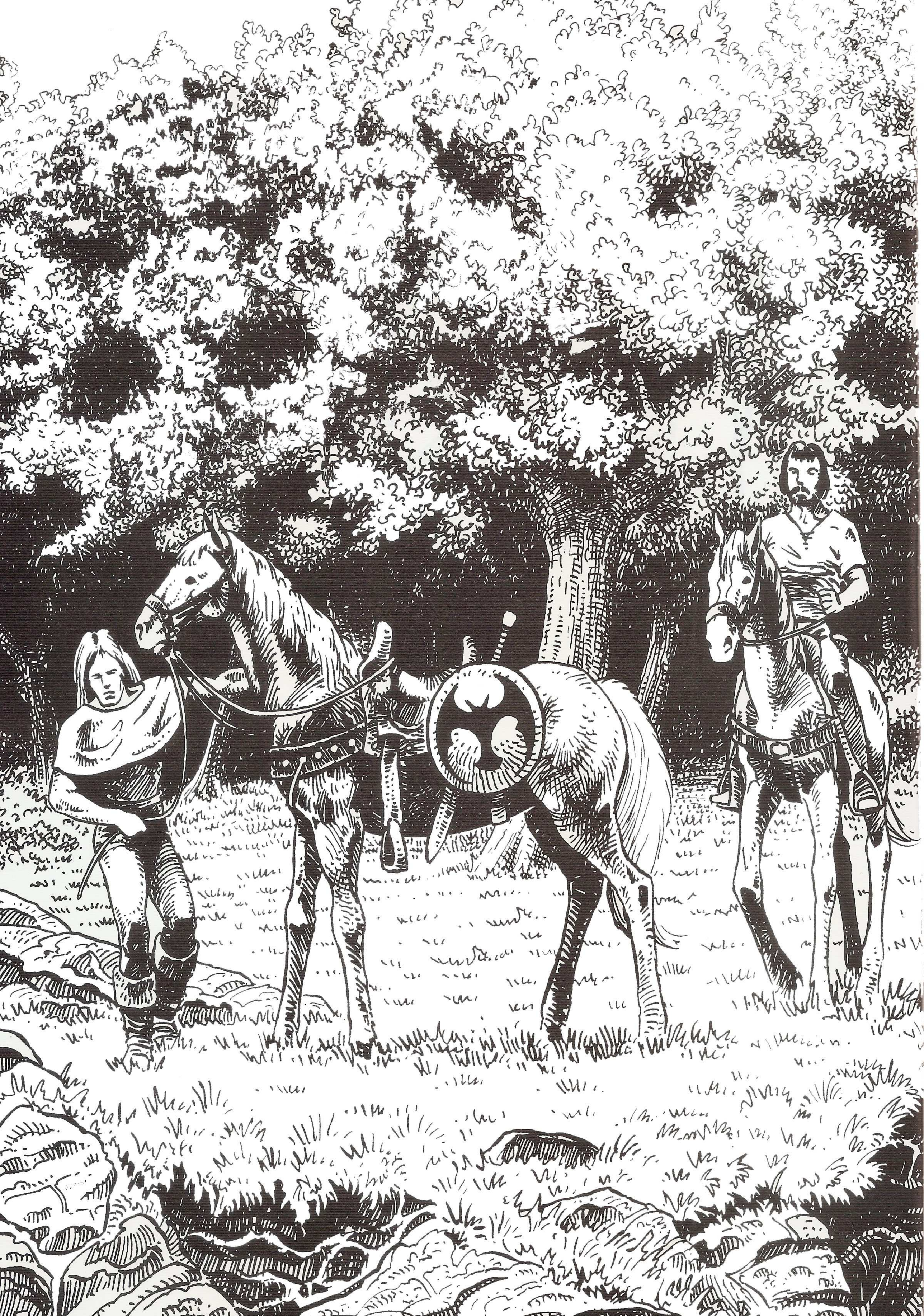
Remerciements à Caly pour le travail de correction qu'elle a effectué sur cet Atlas, ainsi que pour la réalisation du glossaire.

Les 150 premiers exemplaires de cet Atlas, imprimés sur papier et numérotés, sont réservés aux collaborateurs et aux premiers lecteurs souscripteurs.

Imprimerie LEOSTIC - SEYSSINET

N° ISBN : 2-906500-02-K

Exemplaire N°



SOMMAIRE

Avant-propos ..... Page 6

Géographie générale
du monde ..... Page 7

Présentation
du Royaume d'Ellansdale ..... Page 9

Présentation
du Royaume du Kirkwall ..... Page 41

Présentation
du Royaume de Fellendar ..... Page 61

Glossaire
des termes originaux ..... Page 80

Cartes détaillées ..... Page 83

PRESENTATION

Avant-propos : le Monde de Trégor a fait l'objet d'une première publication, intitulée "Trégor Univers Médiéval", dans laquelle l'histoire et la géographie générale des trois royaumes qui composent la partie connue de cet univers, ont été décrites. L'objet de cet atlas n'est point de répéter ce qui a été déjà énoncé par ailleurs, mais de donner une description plus détaillée des paysages, des climats, des peuples, de la faune et de la flore que l'on peut rencontrer en Trégor. Une place importante a été réservée également à l'étude de l'économie et des phénomènes culturels essentiels. Afin que le lecteur prenne plaisir à découvrir les pages qui vont suivre, et surtout pour éviter une description qui aurait pu paraître trop aride à certains, j'ai inclu dans cet ouvrage quelques légendes typiques, ainsi qu'une présentation détaillée de certains sites pittoresques. Ces récits sont directement exploitables par des Maîtres de jeux soucieux de construire leurs propres campagnes en Trégor. Les joueurs prendront plaisir également à découvrir de nouvelles anecdotes ayant trait aux régions dont ils sont originaires. Avant d'aller plus avant, j'invite le lecteur qui ne l'aurait pas encore fait, à se reporter à la brochure originale, afin de mieux comprendre l'évolution historique dont le Monde de Trégor est le résultat...

Plutôt que de créer un Univers figé à un instant quelconque de són histoire, j'ai préféré développer une situation politique et diplomatique complexe, conflictuelle et diplomatique. Ce choix n'a guère de conséquences sur les données physiques exposées dans cet atlas, surtout compte tenu du fait que le temps s'écoule maintenant en Trégor à peu près à la même échelle, ou peut-être même un peu plus lentement que dans notre monde bien réel. On a rarement vu par exemple une succession d'époques climatiques ou géologiques se dérouler en quelques années. Il est donc probable que les paysages ne seront pas modifiés avant un très lointain avenir !

Le découpage actuel en Royaumes, provinces, districts, est par contre, lui, soumis à une éventuelle remise en cause, et il se pourrait bien par exemple qu'un nouveau Royaume apparaisse, ou que le tracé de certaines frontières évolue. Ces changements peuvent présenter l'inconvénient de placer certains personnages dans des situations parfois contradictoires - vivre une aventure quelconque dans le quartier d'une ville puis apprendre ensuite par les "Chroniques Officielles" que ce quartier a été détruit par un incendie... - mais il présente l'immense avantage de permettre au maître de jeu créateur de scénarios de découvrir sans cesse de nouvelles situations, et d'offrir à ses joueurs une multitude d'intrigues reposant sur des contextes diplomatiques, politiques ou stratégiques, toujours passionnants. De même, les joueurs auront des personnages de plus en plus influents, et prendront une part non négligeable dans la construction de l'avenir du Monde.

Je précise pour terminer que deux au moins des lacunes que certains trouveront peut-être dans cet Atlas sont volontaires :
- les chapitres de "Trégor Univers Médiéval", concernant la Magie et la Religion, vont être longuement développés, et feront l'objet d'une publication spécifique, dans un avenir, espérons-le, relativement proche. Ces deux sujets ne sont qu'effleurés, voire même ignorés, dans cet atlas de géographie physique et humaine, où ils n'auraient de toutes façons pas été vraiment à leur place.
- afin de préserver l'aspect "multi-jeux", donné dès le départ à ce Monde, les caractéristiques techniques des personnages importants ou des créatures originales proposées n'ont pas été données. Les indications fournies devraient cependant permettre aux joueurs et aux maîtres de jeu connaissant bien leur système de simulation, de créer sans peine une fiche technique correspondant à leurs besoins.

Morestel. Avril 1988.

GEOGRAPHIE

Le Monde de Trégor, ou tout au moins sa partie connue, les trois Royaumes, a la forme générale d'un anneau, légèrement ouvert à l'ouest. Que ce soient les Mers d'Ergûn ou d'Arain, se trouvant au centre, ou les vastes océans qui l'encadrent à l'Est (Océan Galarc'h) et à l'Ouest (Ergs Mâa et Synruef), à moins que l'on ne parle simplement de lacs immenses comme le Mellùn ou de fleuves imposants comme l'Entir, l'eau est présente quasiment partout dans le monde. Les déserts de sable, ou de glace, que l'on rencontre au Sud-Est, au Sud-Ouest ou au Nord, ne représentent qu'une faible partie de la surface totale des terres connues. L'une des premières conséquences de ce phénomène n'a rien de surprenant : mers et océans ont une influence considérable sur le climat, qui, pour l'essentiel du territoire, est plutôt tempéré. Par contre, là où les faits divergent de ce que l'on aurait pu logiquement attendre, c'est au niveau des conséquences humaines de cette omniprésence de l'eau : les habitants de Trégor ne sont pas, dans l'ensemble, des voyageurs, et surtout pas des navigateurs. Les mers intérieures ont représenté longtemps un obstacle terrible aux communications (tout comme le sont actuellement les vastes zones désertiques que l'on devine, mais dont on ignore l'étendue, au Sud). Quant aux océans, à l'Est et à l'Ouest, ils forment purement et simplement une barrière infranchissable. Ceci est important à comprendre dès le départ, car cette "allergie" aux expéditions maritimes dépasse le simple stade du comportement pour atteindre celui du concept d'origine quasi-génétique. Les habitants de ce Monde n'envisagent même pas qu'il puisse y avoir quelque chose au-delà de la ligne bleue de l'horizon. L'idée d'une expédition à visées exploratrices, leur est totalement étrangère. Seuls, quelques individus, au tempérament moins casanier que leurs congénères (ce sont principalement des Elfes, et particulièrement les Vaniens), se posent quelques questions au sujet du lointain Sud. L'idée "d'aller voir au-delà des monts Garintur, au-delà du chaos de Snargondha", est parfois abordée dans les conversations, bien qu'elle semble encore particulièrement folle. Ce rôle de "cocon protecteur" joué par les vastes étendues océaniques, dans l'évolution culturelle du monde, explique aussi son immobilisme relatif, et l'échelle de temps considérable qu'il a fallu pour que certains progrès technologiques se réalisent. Peuplé tout d'abord principalement par les "Premiers nés" (les Elfes) le Monde a vécu à leur rythme, et à celui des Dragons, qui furent parmi leurs premiers compagnons.

Nains, Mingalas, Sandars sont venus après. Quant aux humains, ils ont été parmi les derniers à prendre place dans cette mosaïque complexe, apportant avec eux tout un cortège de problèmes psychologiques et matériels, fondentalement étrangers à l'Univers mental des premiers habitants. Leur arrivée a marqué la fin d'une première phase dans l'histoire de Trégor, celle que je qualifierai de période "Elfes-Dragons". A suivi une seconde phase de coexistence entre les deux races numériquement les plus importantes, elfes et humains, et pendant un temps, jusqu'au passage de la Grande Comète, on a pu se demander lequel des deux systèmes de valeurs l'emporterait. An'Akamet a en fait marqué le début de la troisième phase, celle de l'"humanisation" du monde, et du repli des "premiers nés". Il semble que l'on vive actuellement les prémisses d'une nouvelle ère, celle du déclin, et de l'apogée du chaos, bien que les sages proposent des interprétations très diverses des événements actuels.

Trois races sont exclues de ce schéma d'évolution, non parce qu'elles ont joué un rôle mineur, mais parce qu'elles sont restées repliées sur elles-mêmes, au cours de l'histoire, et ne sont intervenues qu'accessoirement dans les débats ou les conflits qui concernaient l'évolution du Monde. L'apport des nains a été essentiellement technologique dans le développement de Trégor. Les Mingalas n'ont jamais représenté qu'une fraction infime de la population, et ont pendant longtemps préservé leur peuple de tout contact avec les autres races, en restant très fermés. Quant aux Sandars, eh bien ils constituent un peu la force inconnue sur l'échiquier qui se met en place. Le développement de leur civilisation a été semblable au flux et au reflux de la marée, et certains aspects de leur société échappent encore à la connaissance des sages.

L'interprétation des événements du passé donne déjà lieu à de nombreuses polémiques, et il est évident que les pronostics concernant l'avenir ne peuvent être que plus hypothétiques. La force admirable qu'ont les elfes de nos grandes forêts, ou les semi-hommes si discrets de Fellendar, est peut-être leur capacité à se détacher de ces notions de futur et de passé, afin de vivre pleinement l'instant présent, au rythme de la goutte de pluie qui tombe, et de la feuille qui balance au vent.

INFORMATIONS GENERALES CONCERNANT LES TROIS ROYAUMES

ELLANSDALE	Capitale	Population de la province	Monnaie principale	Langue	Peuplement(s) humain(s)	Autres races
Dorrennion	Kerrydu	250 000	Grone	Canalion	Canalions	—
Pays Eluesh	Mantor	2 000 000	Sonne d'Or	Ish	Elueshs	Elfes (Vaniens ou Elvassär) - Nains
Gorrenion	Eritas	1 000 000	Sonne d'Or	Atish	Atishs	Elfes (Elvassär) Nains (Andurïn)
Pays Atuesh	Moganon	4 500 000	Sonne d'Or	Atish	Atishs - Elueshs Médalions	Nains Elfes - Sandars
Gedden Sandar	Arek	2 000 000	Ecu Ged	Sandek	Atishs	Sandars
Olverg	Nielas	600 000	Sonne ou Darique	Atish + divers dialectes	Atishs - Elueshs Savaks - Skrulls	—

KIRKWALL	Capitale	Population du district	Monnaie principale	Langue	Peuplement(s) humain(s)	Autres races
Madaras	Gwilaùn	1 000 000	Grone	Canalion	Canalions Médalions	—
An'Akamet	Valaur	400 000	Kol	Médil	Canalions Médalions	Elfes
Kirk	Kirk	2 000 000	Kol	Médil	Médalions	—
Mellùn	Nerrulken	1 000 000	Kol	Médil	Médalions	Elfes - Nains
Naradut	Naradut	800 000	Strine	Médil	Naradekks Médalions	—
Boren Galarc'h	Boren	800 000	Denier d'Or	Médil	Médalions	Nains

FELLENDAR	Capitale	Population de la province	Monnaie principale	Langue	Peuplement(s) humain(s)	Autres races
Ereflaïn	Raflaïn	800 000	Denier d'Or	Elvassär	Médalions	Elfes - Nains Semi-hommes
Rhû	Rhû	1 000 000	Denier d'Or	Rovénien	Rovénallions Médalions	Elfes - Nains
Rovendell	Roven	600 000	Ecu Rovénien	Rovénien	Rovenallions	Elfes - Nains
F'Elerianc	Erianc	600 000	Ecu Rovénien	Rovénien	Rovénallions	Elfes - Nains
Effir	Sorcumeth	500 000	Ecu Galarc'h	Rovénien	Kurnes	—
Earsüd	Sentillas	300 000	Darique	Rovénien	Divers	—
Gorgonoth	Morloth	?	Sokkor	Argar ou Médil	Divers	Elfes

Le royaume de l'Ellansdale

3.1 PRÉSENTATION DU ROYAUME D'ELLANSDALE

Il est rare que les limites politiques des pays soient conformes à des limites géographiques naturelles. Le royaume d'Ellansdale dont les frontières ont eu un tracé plus que fluctuant au cours de son histoire illustre parfaitement cette théorie. Rien ne distingue de façon marquée les terres et les populations se trouvant de part et d'autre de la frontière avec le Kirkwall, au Nord. Au Sud, également, les paysages des Baronnies de Sentillas, faisant partie de Fellendar, ressemblent étrangement à ceux de la grande plaine d'Odivernon, appartenant aux Céterks d'Ellansdale. L'importante différence qui existe entre la structure politique des deux provinces a peut-être plus influé cependant sur le mode de vie des populations. Ce n'est pas l'unité géographique intérieure qui caractérise le Royaume d'Ellansdale non plus. Il n'y a pratiquement aucun rapport entre les paysages nordiques au climat rigoureux, de régions comme le Dorrenion, et les zones rocheuses brûlées par le soleil que l'on trouve par exemple à la Pointe de Crovar. Près de deux mille kilomètres à vol d'oiseau (ce qui en représente facilement plus de cinq mille par les routes sinueuses), séparent les extrémités Nord et Sud.

L'Ellansdale est certainement le plus montagneux des trois royaumes : une longue chaîne formant l'épine dorsale de cette partie du continent, nommée cordillère d'Ellans, sépare l'Est et l'Ouest du pays. Seules, certaines vallées fluviales, comme celle de la Gedivna, ou un couloir d'effondrement comme la plaine d'Onavira, permettent une communication facile entre les côtes occidentales et orientales. Certains sommets s'élèvent en effet à près de 4000 m et les parties les plus basses de la chaîne atteignent au moins 1000 à 1500 m. Cette muraille naturelle limite également l'influence océanique, et crée une différence assez marquée sur le plan climatique entre les plaines de l'Ouest, plus humides en toutes saisons, et celles de l'Est, généralement plus froides en hiver, à latitude égale. Les températures les plus basses que l'on peut atteindre dans la région de Fornost, sont facilement inférieures de dix degrés à celles du Dorrenion.

La faune et la flore de l'Ellansdale dépendent étroitement de ces données climatiques, et nous les étudierons région par région. Quatre races peuplent principalement le Royaume d'Ellansdale. Ce sont, par ordre décroissant d'importance numérique, les humains (parmi lesquels on distingue plus de six peuples différents), les Sandars, les Nains et les Elfes. Il faut citer également les croisements qui se sont produits entre ces races (elfes et humains uniquement), et ceux qui se sont produits avec des races de créatures plus ou moins sauvages et jugées inintelligentes (humains et Orcs principalement). Ce dernier a donné naissance à des êtres dont l'apparence (faciès en particulier) tire plutôt sur les orcs, et dont le mode de fonctionnement intellectuel rappelle, grossièrement, celui des hommes. On trouve ces populations métisses plutôt dans les villes, les elfes des grandes forêts (Vaniens ou Elvassàr) ayant conservé la pureté de leur lignée. Il faut noter également qu'il existe quelques croisements entre les humains et les Sandars, que l'on nomme Neddir, mais le caractère génétique "Sandar" étant nettement dominant, ce type racial est généralement assimilé aux Sandars.

De même que les limites extérieures du royaume ne respectent pas les limites physiques, la séparation politique entre les différentes régions ne correspond pas forcément au découpage géographique. C'est ce dernier que nous allons retenir pour l'étude des différentes zones du pays. On distingue sept régions essentielles : le Fornost, le Dorrennion, le pays Eluesh, le Gorrennion, le Pays Atuesh, le Gedden Sandar, et l'Outre-mer. C'est dans cet ordre que nous allons étudier le pays. Les différentes îles qui bordent la côte seront rattachées aux régions voisines, bien que certaines d'entre elles, comme Kernarig, présentent des particularités bien spécifiques. Quant à l'immensité désertique du Fornost, elle sera décrite à la fois dans le paragraphe concernant le Dorrennion, et celui décrivant le Nord du Royaume voisin, le Kirkwall. Cette région est en effet pratiquement inhabitée et ses caractéristiques essentielles sont proches de celles des zones voisines.

3.2 LE PAYS DE DORRENNION

3.2.0 Présentation

"...J'arrivais en vue de cette étrange construction que j'avais repérée sur la carte achetée chez un vieux moine de Kerrydu. Je savais que l'on nommait cette forteresse solitaire Donjon de Gemayel, mais je ne connaissais point l'origine de son nom. Il me fallut plusieurs fois justifier de mon identité et des buts de mon voyage, pour franchir les enceintes successives qui protégeaient le village fortifié blotti au pied de l'énorme bâtisse. Les seigneurs des multiples donjons qui se dressaient dans le vaste pays de Dorrennion étaient marqués par l'isolement de leurs demeures, et l'âpreté de la vie quotidienne dans une région aussi désolée. Cela expliquait tout à la fois la méfiance première que l'on rencontrait puis l'hospitalité chaleureuse que l'on recevait une fois les barrières franchies. Mon ami Sevenhire le Kéari m'avait prévenu de ce fait, et j'avoue que je ne fus pas déçu par mon séjour à Gemayel. Pour l'heure, j'étais heureux d'être arrivé car le trajet depuis la belle cité de Kerrydu m'avait épuisé. Je n'avais en effet pas voulu suivre la piste confortable qu'utilisent habituellement les marchands caravaniers et les soldats. J'avais préféré errer longuement parmi les collines sauvages, et la durée du trajet en avait été rallongée d'autant.

Les vallonnements que l'on découvre en remontant vers la source du Sinthiel, petit fleuve côtier au cours tumultueux, sont typiques des paysages du Dorrennion que j'allais découvrir plus amplement au cours de la suite de mon voyage : pentes douces, brutalement coupées par des escarpements rocheux, plateaux inclinés entrecoupés de crevasses profondes, vastes étendues de mousse sombre et de lichens où ne poussent que quelques rares arbustes, fonds de vallons humides où l'on pénètre dans des bois très denses de feuillus rabougris et d'épineux agressifs. Ces collines sont le royaume des Cravens et des buis, et l'on n'y trouve guère de Mallornes et de Chadarnes. Seuls quelques Vernules au feuillage rougeoyant viennent un peu égayer le paysage. Ces arbres dressent majestueusement leurs longs fûts rectilignes, au milieu de leurs compagnons rabougris et tortueux. Quand on pense que ces vernules sont les seuls arbres sur lesquels les Elfes de Vani n'osent appuyer leurs constructions car ils craignent leur faiblesse ! On ne fait pratiquement pas un pas sans déranger un Slorn. Ces animaux ressemblent aux chiens de prairie que l'on trouve dans les plaines du pays Atuesh. Ils sont tout aussi pacifiques que leurs cousins, et beaucoup plus facétieux aussi. Ils n'hésitent pas à dérober un accessoire quelconque au voyageur imprudent, et il faut s'en méfier comme de la peste.

Je ne crois pas, à part les Trolls et les Ours bruns, que de graves dangers menacent les visiteurs dans ces collines. C'est pour cela d'ailleurs que les druides et les guérisseurs, nombreux, s'y rendent, pour la cueillette des baies de Craven, aux vertus toniques bien connues. Il est certes préférable d'éviter de se réfugier dans les cavernes la nuit, bien que le nombre de Trolls ne soit plus aussi élevé qu'autrefois. Mieux vaut, pour dormir, rejoindre la grand-route, et s'abriter dans l'une des auberges-relais qui jalonnent le parcours entre Kerrydu et Gemayel..." (extrait des notes de voyage du barde Néfalkar, appartenant au clan de Majorven dans les monts Karrap, appelé aussi "Grand Livre Pourpre").

3.2.1 Description

Le pays de Dorrennion se divise en trois grandes zones présentant chacune un paysage bien spécifique :

- la plaine des lunes qui s'étend entre la route de Kerrydu à Carafayel et les Monts Tissnar, barrant l'horizon en direction de l'est.
- les collines sauvages, nommées Sessnia pour leur partie sud, et Loranya pour leur partie côtière Nord, qui marquent la transition vers
- les monts Kilklinians qui terminent cette gigantesque presqu'île vers l'ouest.

Les îlots de Tiemlyn, d'Ydurn et de Shangpar se rattachent, au niveau paysage, assez facilement à la dernière zone.

La plaine des lunes présente un paysage plutôt régulier dont la monotonie n'est rompue que par le cours du fleuve Ynost. L'approche de ce large cours aux eaux grises, profondes et tumultueuses, est marquée par quelques vallonnements, puis par une cassure brutale dans la planitude, due au laborieux travail d'érosion qu'ont accompli les eaux. L'Ynost prend sa source assez loin au Sud aux fins fonds du plateau de Zikkane, à une altitude modérée, et se jette dans l'Erg, après avoir accompli une grande boucle vers le Nord. Il est extrêmement difficile de franchir ce fleuve lors de sa traversée de la plaine des lunes. Deux passages importants existent, à Kerrydu et un peu plus au sud pour la piste de Tuesh. Les voyageurs qui ne veulent pas accomplir un aussi long détour doivent se renseigner dans les petits villages d'agriculteurs situés à l'intérieur de la boucle, sur l'emplacement des différents gués. Quelques ponts en bois ont été également construits, mais leur existence, soumise aux crues et aux décrues importantes du fleuve tout puissant, est plutôt aléatoire.

Aussitôt quitté les vallonnements de l'Ynost, on se retrouve au début d'une plaine immense, avec des prairies à perte de vue. Lorsque les brumes se dissipent vraiment, ce qui est rare dans cette région froide et humide, on aperçoit les contreforts impressionnants des monts Tissnar. Lorsque la nature s'éveille, assez tard au printemps, le spectacle devient beaucoup plus agréable. La prairie se couvre d'une multitude de taches colorées dues aux nombreuses variétés de fleurs. Les villages sont rares et ne dépassent en tout cas jamais le millier d'habitants. Les grosses fermes fortifiées, isolées, sont plus fréquentes, et il est assez facile, sous réserve d'avoir fait preuve de son honorabilité, de s'y faire héberger pour la nuit. Les fermiers sont assez méfiants, cependant, car ils ont affaire à des agressions de plus en plus nombreuses de bandes de pillards, venues de la montagne. Les vastes troupeaux que l'on peut croiser le long des pistes sont à cause de cela, et à cause des prédateurs multiples, toujours surveillés par plusieurs cavaliers armés. Le village qui se dresse au pied du Donjon du Guest, est une place économique importante. A plusieurs reprises dans l'année s'y déroulent d'importantes foires aux bestiaux, et les troupeaux convergent alors, de toutes les directions, vers cette sympathique bourgade. Après les festivités, d'importantes caravanes de marchands reprennent alors la route, en direction de Carafayel, de Kerrydu, ou même de Gwilaùn en pays de Kirkwall (bien que le trajet vers la frontière soit soumis à de nombreux aléas).

Le barde Néfalkar vous a présenté les collines de Sessnia au Nord de Gemayel. Il me reste quelques points à ajouter pour compléter son récit. Deux grandes routes sinueuses, aux tracés parallèles, traversent cette contrée. Toutes deux convergent vers le Donjon d'Etujan, au pied des monts, mais celle du Sud est beaucoup plus fréquentée. Le trajet par le nord est plus risqué car les auberges ou les fermes relais sont rares et le voyageur devra effectuer de nombreux bivouacs. Certaines collines de Loranya ont franchement mauvaise réputation. D'après les contes que l'on entend dans les auberges des petits villages de Lory, de Svarn, ou d'Avnia, tout au long de la route, trolls et géants hantent les petits vallons des coins déserts, et il ne fait pas bon venir se désaltérer au bord des clairs ruisseaux sans prendre quelques précautions élémentaires pour sa sécurité. La région est cependant magnifique et quelques sites méritent vraiment le détour. Par temps clair, du haut de la petite tour en pierre qui a été construite au sommet du Dol de Gomb (une des collines les plus élevées), on aperçoit la vaste étendue grise de l'Erg Synruef à la fois au Nord et au Sud. Il existe aussi, en se rapprochant de la côte Nord un petit désert de roches où se dressent une multitude de cheminées des fées toutes plus hautes les unes que les autres. Au milieu de ces sculptures naturelles se trouvent d'autres constructions, empilements de rocs, dalles de pierre dressées ... qui, elles, semblent parfaitement artificielles. Leur origine est inconnue. La couleur très foncée de la roche (par endroit elle est presque noire) donne aux collines de Loranya un aspect encore plus désolé qu'à celles de Sessnia.

La transition vers les monts Kilklinians est extrêmement progressive. Les collines s'élèvent peu à peu et elles dépassent les mille mètres d'altitude lorsqu'on se rapproche du Donjon d'Etujan. Peu à peu les vallonnements laissent la place à des pentes plus escarpées : de grands dômes dénudés et noirâtres, témoignant de la présence d'importants gisements d'ardoise, alternent avec des sommets boisés moins inhospitaliers. La forêt elle-même, constituée principalement de Piré gliens, résineux à aiguilles permanentes, est sombre. En suivant la route qui mène vers la pointe d'Esniel, après avoir traversé le Val Sénestre (le nom lui-même de cet endroit est fort bien choisi), les veines d'ardoise se font plus rares, ou affleurent beaucoup moins, et elles sont peu à peu remplacées par des masses granitiques. Ce changement géologique amène quelques transformations subtiles dans le paysage. Les Piré gliens laissent la place à des bruyères touffues et à des Cravens. La côte du pays


BEN

de Dorrenion au nord des Kilklinians est très découpée, et la plupart du temps de hautes falaises empêchent tout accès direct à l'océan. Ce fait, ainsi que l'extrême rudesse du climat explique qu'à part la forteresse du Corbeau, il n'y ait plus aucun village peuplé.

L'extrémité Ouest du Dorrennion, et les différents îlots qui se trouvent le long de ses côtes, présentent à peu près les mêmes particularités. Au sud de la pointe du Fou, les falaises s'abaissent cependant peu à peu, et l'on trouve quelques villages de pêcheurs, blottis dans les creux protecteurs, et reliés par une unique route côtière qui joint Bjor à Gemayel. Les monts Kilklinians protégeant ces rivages des tempêtes nordiques, le climat y est un peu plus agréable, et l'on trouve même, le long des ruisseaux côtiers, dans les plus basses vallées, quelques champs de seigle et de panais.

3.2.2 Vie politique et économique

3.2.2.0 Généralités

Le système qui régit l'ensemble de la vie politique et économique de l'Ellansdale est de type féodal, mais avec une séparation considérable entre les pouvoirs économiques et politiques qui évite l'excès d'autonomie des différentes régions. Le pouvoir politique et militaire est entre les mains de gouverneurs que l'on nomme les MADORS. Ce titre, sauf conflit particulier, se transmet par filiation directe. Il s'agit donc généralement d'un représentant de la noblesse locale. Chacune des six grandes régions est contrôlée par un Mador. Seul Fornost, trop faiblement peuplé, échappe à cette règle. Le pouvoir des Madors ne couvre pas la totalité des régions qu'ils sont censés représentés, mais leur influence va grandissante. Le nombre des fiefs "autonomes" se réduit considérablement. Trois parties du royaume échappent à ce mode de gouvernement. Il s'agit :
- de la forêt de Vani
- de la forêt de Manissielle (toutes deux peuplées par les elfes)
- du domaine du roi nain Ridel-Gonfulrin

Ces régions en grande partie indépendantes constituent de mini-royaumes au sein du Royaume. La dernière province bénéficiant d'un statut particulier est le Gedden Sandar ; nous en reparlerons. Tous les Madors sont féaux du Céterk de Moganon et leur rapport avec l'autorité centrale est conforme à celui de la féodalité classique.

Parallèlement à cette organisation existe un deuxième pouvoir, la gestion économique et financière, qui est au main de personnages également très influents, nommés NEDERKS. Ces "Super-Intendants" appartiennent à la noblesse locale, mais ils peuvent être issus aussi de la bourgeoisie influente (chefs de Guildes de Négociants par exemple). Contrairement aux Madors, les Nederks sont nommés par le gouvernement central de Moganon, et ils sont révocables à tout moment. Ils ont pour tâche principale la collecte des taxes et des impôts, qu'ils envoient ensuite au Grand Argentier du Royaume, après avoir octroyé à la Province la part qui lui revient (part souvent déterminée par le Céterk lui-même). Le Mador local fait alors appel aux services d'un deuxième intendant, portant le titre de FOLDOR, et placé directement sous ses ordres. C'est le Foldor qui assure la gestion du budget provincial.

En résumé, il y a donc trois personnalités importantes par province, dont une placée sous le contrôle direct du Céterk. Ce système, en place depuis près de mille ans, semble fonctionner de façon satisfaisante, même si des heurts plus ou moins violents se produisent parfois entre Néderks et Madors.

3.2.2.1 Le Dorrennion

Si cette province est l'une des plus vastes du Royaume, elle est loin d'être la plus peuplée. Son éloignement relatif de Moganon et la pauvreté de ses ressources économiques expliquent sans doute le peu d'influence dont jouit le Seigneur GEMELOWYIN, son Mador, à la cour du Céterk. Les impôts collectés par le Néderk SEVENIEL, chef de la guilde des négociants en fourrure, auprès des seigneuries locales, ne sont guère élévés pour deux raisons principales. La première, déjà mentionnée est la pauvreté générale du pays. La seconde est l'esprit d'indépendance de la noblesse de race Canalion. L'époque n'est pas éloignée où les Donjons vivaient en autarcie quasi-totale, ne rendant de comptes à personne, et se livrant une guerre effrénée pour augmenter leurs privilèges particuliers. L'augmentation du contrôle exercé par le pouvoir de Gemelowyin, à Kerrydu, n'est accepté qu'avec de nombreux grincements de dents par certains barons. Le Foldor régional Jan de Sveig est le Seigneur du Donjon de Gemayel.

Les principales ressources du Dorrennion proviennent de l'élevage, de l'exploitation des forêts et des mines (houille, étain, fer, cuivre principalement). La région n'importe que peu de marchandises de l'extérieur, et n'exporte que depuis un millier d'années environ. L'essentiel de la production locale est consommé sur place. L'ensemble de la région, et surtout la zone Nord, vit en autarcie complète. Ceci s'explique facilement par les difficultés de communication. L'hiver, la plupart des axes de circulation sont bloqués par la neige (sauf les routes côtières au Sud, vers Gemayel, qui jouissent d'un climat plus tempéré). Quelques marchandises sont toutefois traditionnellement importées depuis des millénaires. Il s'agit principalement des étoffes colorées (en soie naturelle particulièrement), en provenance des ateliers du Pays Atuesh, que les femmes des Donjons achètent ou troquent contre des vêtements en laine, et d'objets luxueux en or ou en argenterie. Les négociants du Sud redescendent ensuite en emportant des marchandises variées : fourrures, bois de rennes, bois déjà ouvragé (manches d'outils ou d'armes), viande ou poisson séché, minerai de cuivre ou d'étain. Même dans les cités les plus importantes comme Kerrydu ou Carafayel, il n'y a que peu d'ateliers importants. Les forges par exemple disposent de ressources importantes en minerai de fer et en houille noire, mais ne produisent strictement que les objets utilisés sur place. Chaque village groupé autour de l'un des donjons importants fonctionne de la même manière, et dispose d'une forge, d'un maréchal-ferrand, d'une écurie importante, d'un boulanger, d'un charpentier... Il n'y a donc pratiquement aucun échange sur les produits issus de ces ateliers. Certains domaines ont la réputation d'avoir des artisans brillants dans telle ou telle spécialité, mais cela n'entraîne aucune transformation de leur production. Si vous souhaitez acquérir l'une des superbes cottes de maille fabriquées par Maître Till il faudra vous rendre au donjon du Guest; si vous désirez déguster le meilleur hydromel de la Province, vous ne le trouverez qu'à l'auberge du Cerf sans cornes à Carafayel ...

Seuls les nains exploitent de façon totalement autonome quelques gisements d'étain et de fer. On rencontre parfois leurs caravanes sur les routes au Sud de Kerrydu, en direction des plateaux de Zikkane, lieu où ils sont concentrés de façon importante. Enfin, à la belle saison, quelques apothicaires des villes de Tuesh, Grannon ou Moganon, envoient des "cueilleurs" spécialisés à la recherche de plantes médicinales rares. Des groupes de trappeurs-chasseurs indépendants, plus ou moins braconniers, viennent également pour se procurer fourrures, bois de cerfs, défenses de morses, et viandes raffinées de certains gibiers. Une fois leur récolte terminée, ils migrent ensuite vers le Sud et alimentent discrètement les cours de certaines notabilités. Ces négociants "sauvages" sont pourchassés par les Milices locales, et par les trappeurs ou éleveurs du pays car ils commettent de nombreux excès. Leur comportement est de plus en plus assimilé à celui des bandes de pillards descendant des monts Tissnar.

Signalons, pour terminer, que la pêche en mer est pratiquement nulle. Sur la côte Sud du pays, seuls quelques villages se livrent à une pêche côtière très limitée et nullement exportée. Ceci s'explique par le fait que leurs bateaux sont extrêmement primitifs, mais aussi par les tempêtes redoutables qui se déchaînent fréquemment sur l'Erg Synruef.

3.2.3 Climat, faune et flore

Le Climat du Dorrennion est froid et humide. Cette tendance générale, due principalement à la latitude est cependant à modifier fonction des zones précises où l'on se trouve. L'influence océanique due à la forme péninsulaire du Dorrennion, se limite à une bande de 20 à 100 km sur les côtes, variant avec le relief intérieur. L'influence continentale se ressent plus nettement dans l'intérieur des Monts Kilklinians et dans les collines de Loranya, et s'accentue encore dans la plaine des lunes. La moyenne des températures oscille ainsi entre -2° l'hiver et 12° l'été à Gemayel, alors que la variation se situe entre -25° et 17° en certains points des Kilklinians ou de la plaine des Lunes. Les sommets des Kilklinians dépassant 1500 m sont couverts par les neiges éternelles, et l'hiver, le cours des rivières et du fleuve Ynost est totalement pris par les glaces. Il faut cependant remonter jusqu'au désert de Fornost pour trouver les neiges éternelles à basse altitude, puis progressi-

vement la banquise. Les précipitations sont abondantes en toutes saisons, surtout dans la zone côtière. Les orages violents sont rares, la pluie tombant plutôt sous forme d'une bruine épaisse et persistante. Il y a cependant quelques orages spectaculaires à la belle saison dans la région des collines.

Nous avons déjà mentionné les noms de quelques arbres et arbustes typiques des collines de Loranya, tels le Craven ou le Piréglien. Les Mallornes majestueux ou les immenses Chadarnes supportent mal les froids intenses, et si on en trouve quelques beaux spécimens dans la zone la plus méridionale, leur nombre diminue progressivement en remontant vers le Nord. Ils sont totalement absents de la côte de Loranya ou dans les landes de Carafayel. Les vernules rougeoyantes, plus résistantes poussent encore deci delà, mais souvent rabougries, jusqu'à la limite du Fornost. La majorité des forêts est constituée de conifères à aiguilles permanentes, tels le Piréglien, espèce particulièrement rustique, le Pin de Fornost, qui disparaît, lui, en descendant vers le Sud, et quelques arbres assez rares comme le Sycomore pourpre ou le Fellyan.

Les territoires immenses s'étendant au Nord du Monde de Trégor étant en fait fort peu peuplés, on peut y rencontrer une faune sauvage abondante : castors, marmottes, ours bruns, aurochs, poneys, aigles et vautours géants, cerfs, morses, élans, ours blancs, Slorns (chiens de prairie), tigre des neiges... (pour ne citer que les plus communs).

Nombre de créatures plus ou moins intelligentes y ont élu domicile. Leurs origines remontent, selon les croyances, à l'aube de la sorcellerie, ou à la malveillance originelle de certaines divinités. Aucun recensement de ces monstruosités n'a d'ailleurs été fait, mais les trappeurs en connaissent un certain nombre de réputation. Afin d'inciter le voyageur qui emprunte les pistes peu fréquentées à une certaine prudence, je citerai (pour les avoir entendus mentionner par quelques prédécesseurs heureux) : des trolls, des orcs, des gobelins (assez nombreux dans les collines centrales, fréquents dans les grands monts à l'Est, en bordure de la plaine des Lunes), quelques Wyvernes et autres pseudo-dragons, d'immenses chauves-souris, les Salagornies, qui ont fait la sinistre réputation de quelques cavernes des monts Kilklinians, et, de façon plus hypothétique, plusieurs espèces de géants. Quelques légendes courent au sujet des dragons, autrefois nombreux, plus au sud, dans les plateaux de Zikkane. Certains d'entre-eux se cachent peut-être encore en Fornost, ou dans les parties les plus sauvages des Monts Tissnar. En tout cas ils sont plus discrets que leurs compagnons des Monts Karadorn, au Sud, ou que leurs cousins des lointaines îles légendaires de l'Erg Mâa.

3.2.4 Population, villes et Culture

Le pays de Dorrennion est peuplé essentiellement par des humains de race Canalion. Ce sont des individus d'une taille légèrement supérieure à la moyenne, physiquement très robustes. La plupart d'entre eux ont les cheveux bruns et les yeux sombres. Les femmes présentent des caractéristiques proches de celles des hommes, et surprennent généralement par leur grande vigueur et leur résistance. Dans bien des domaines, elles se révèlent tout aussi compétentes que leurs compagnons : ce sont par exemple des cavalières accomplies, connaissant parfaitement le tir à l'arc ou à la fronde. Elles sont également très belles, et ont souvent un visage aux traits fins et expressifs. Nombre de seigneurs du Pays Eluesh ou Atuesh sont venus courtiser dans le nord, et à la cour de Moganon, il est fréquent de rencontrer l'une de ces belles dames aux longs cheveux bruns, le front ceint d'un bandeau de toile orné de pierreries, et portant la longue robe traditionnelle de leur région d'origine (un assemblage de losanges multicolores reliés les uns aux autres par des galons). De par leur vie souvent rude, les Canalions ne sont guère portés sur les arts. C'est pourtant de leur milieu que sont issus les kéaris, sortes de troubadours errants, dont les talents de conteurs et de musiciens sont réputés.

Remarque : un personnage joueur de race Canalion aura obligatoirement un score élevé en Force (ou caractéristique équivalente suivant le système de jeu que vous utilisez). Une aventurière dont le pays d'origine est l'Ellansdale aura une chance sur deux, si elle est humaine, d'être originaire du Dorrennion. Elle aura un score élevé en dextérité, et sera certainement jolie et pourvue d'une aura élevée.

Les Canalions sont habiles de leurs mains, et on trouve, dans les donjons et dans les cités, pratiquement toutes les catégories d'artisans. Les domaines isolés ne pouvant se permettre de nourrir des bouches inutiles, étant donné la faiblesse de leurs ressources, la plupart de leurs habitants ont plusieurs talents qu'ils mettent au service de la communauté. Il n'y a pratiquement pas de soldats permanents, mais un système de tour de rôle qui permet à tous les adultes de devenir homme d'armes pendant une période de moindre activité. Il ne faudra donc pas s'étonner si l'on rencontre un artisan menuisier, possédant une cotte de mailles et maniant l'épée longue avec autant de dextérité qu'un soldat de carrière.

La ville la plus importante du pays de Dorrennion est Kerrydu, où siège le Mador de province, GEMELOWYIN. La cité proprement dite, entourée par des remparts élevés, abrite une population de 30 000 âmes. De nouveaux quartiers se sont installés hors murailles, mais le nombre des habitants est plus difficile à estimer car variable suivant les saisons. Il dépasse certainement la dizaine de milliers de personnes. Le château se trouve exactement au centre de la ville, et les grandes rues qui partent des trois portes y convergent précisément. Tout un dédale de ruelles relie ces trois axes principaux entre eux, donnant ainsi au plan de la ville l'apparence d'une véritable toile d'araignée.

Par ordre d'importance de population, viennent ensuite les villes de Carafayel (15 000 habitants environ), et de Gemayel (10 000 habitants). Seuls les villages blottis au pied des donjons de Karnost, d'Etnost et du Guest dépassent les 3000 habitants. Tous les autres ne dépassent généralement pas le millier d'âmes. La population totale de la province peut être estimée à 250 000 habitants environ, avec une importante fluctuation saisonnière due à l'arrivée de trappeurs et de bûcherons des provinces Sud.

Dans l'ensemble, les Canalions sont plutôt croyants. Les religions les plus répandues sont : le culte de Malleva, déesse des forêts, celui d'Ethelanor, "l'oiseau de feu", et pour les adorateurs du chaos, le culte de Ternor, l'ombre noire. Dans le Nord du pays on trouve encore quelques traces d'un culte célébré à l'égard du Dieu Momonos "le voyageur", remontant sans doute à l'époque lointaine où les Canalions émigrèrent de l'ancien royaume des glaces d'Eciven, puisque telle est leur origine historique.

3.2.5 Quelques hauts-lieux historiques

3.2.5.0 Le champ des Mille Morts : au Nord de la plaine des Lunes eut lieu en 5217 une violente bataille opposant les troupes du Mador de Kerrydu, Gurn de Krief, soutenu par quelques régiments de mercenaires Eluesh, aux soldats rassemblés par les Seigneurs des Provinces Nord du Kirkwall. Ce conflit, resté très localisé, eut pour origine la volonté du Mador de Kerrydu d'annexer à sa province la région de Gwilaùn. Deux mobiles le poussaient à agir ainsi : d'une part la richesse relative de la région à conquérir, d'autre part le fait que les districts de Kor et Gwilaùn faisaient anciennement partie du Royaume d'Ellansdale, et que Gurn de Krief, ambitieux, estimait posséder le droit légitime d'y régner. Un corps expéditionnaire franchit donc les monts Tissnar, progressa quelque peu dans la plaine de Cafaras, puis après quelques violentes escarmouches, fut obligé de se replier.

Entre-temps, le Roi du Kirkwall avait eu le temps de rassembler des renforts, tandis que le Céterk de Moganon, hésitant à s'engager dans un conflit dont il estimait l'issue douteuse, gardait une prudente neutralité... Bref, l'attaquant devint l'attaqué, et fut obligé de livrer une bataille mémorable dans la plaine des Lunes, pour protéger ses propres territoires. Les hommes du Dorrennion aménagèrent à la hâte un ancien temple qui se trouvait en lisière de la plaine et des collines de Loranya et l'envahisseur fut stoppé. La nouvelle forteresse était essentiellement souterraine, et de violents affrontements eurent lieu dans les sous-sols. Ce fut la maladie qui eut finalement raison des combattants. Les morts n'étant pas évacués, et les blessés étant mal soignés, une violente épidémie se déclencha. Au millième mort dans ses régiments le général qui commandait les troupes de l'Ellansdale capitula. Le céterk de Moganon, fort de sa neutralité, intervint alors pour calmer les esprits, et les deux camps retournèrent sur leurs positions antérieures. Le Mador de Kerrydu fut la principale victime des transactions. Il fut jeté en prison à Moganon, puis éliminé discrètement, sans autre forme de procès. L'emplacement exact de la forteresse, et certaines de ses entrées, sont toujours connus des habitants de la plaine.

3.2.5.1 "Le Hâvre"-maison des Kéaris à Kerrydu : une très belle légende circule au sujet de cette vaste demeure qui se dresse dans

la ruelle de la Lyre, au centre d'un grand jardin, à quelques centaines de mètres du château seigneurial. Il semble que les tous premiers kéaris, il y a de cela près de cinq mille ans, aient possédé des pouvoirs magiques, que leurs descendants actuels ne possèdent plus. Cette particularité leur attira énormément d'ennuis, et pendant plusieurs siècles ils furent traqués et persécutés par les Seigneurs des Donjons, comme "oiseaux de mauvaise augure". Les kéaris possédaient déjà à cette époque quelques uns des éléments philosophiques qui dictent leur ligne de conduite. L'un de ces préceptes importants était leur répugnance à utiliser les armes ou toute forme quelconque de violence. Ces principes ont évolué mais toujours dans le respect de leur philosophie initiale. Les kéaris ne pratiquent plus aucune forme de sorcellerie, mais apprennent, au cours de leur formation, certaines techniques de combat au corps à corps, leur permettant de maîtriser des adversaires trop agressifs.

"Le Hâvre" fut créé à l'origine par une kéari du nom de Cerelia. Condamnée à être brûlée vive, par les habitants de Kerrydu, elle réussit à émouvoir le seigneur de la ville, par ses chants, et fut grâciée. Comme la colère de la populace privée de sa proie était grande, le maître annonça que Cerelia serait enfermée à vie dans la tour située à l'angle de la place. Toutes les ouvertures du bâtiment seraient murées, un étroit guichet étant conservé, à la place de porte en bois, pour ravitailler la prisonnière. Au bout de quelques jours, celle ci ne faisant plus usage de sa nourriture, on considéra qu'elle s'était donnée la mort. Le lieu, jugé maudit par des gens qui, somme toute, n'avaient pas la conscience bien tranquille, resta clos pendant un siècle.

Deux kéaris en ouvrirent la porte une nuit, et furent aussitôt troublés par un très grand prodige : à l'intérieur de la tour, sur les pierres de la salle ronde du premier étage, résonnaient encore les échos de la voix pure de Cerelia. Personne ne revendiquant le lieu, les kéaris s'y installèrent. Peu à peu la considération dont ils jouissaient dans la province grandit, et aux environs de la tour se développèrent toute une série de bâtiments et un somptueux jardin... La voix de Cerelia résonne encore sur les vieilles pierres...

3.3 LE PAYS ELUESH

3.3.0 Présentation et description

Ce sont les Monts Tissnar, dans leur partie la plus élevée, qui marquent la séparation la plus nette entre le Nord-Est du Pays Eluesh et la province du Dorrennion. A l'Ouest, la limite géographique est beaucoup moins franche. On rattache traditionnellement les plateaux de Zikkane au pays Eluesh, bien que cette partie de la province présente des aspects très particuliers et se trouve aussi coupée de la capitale régionale, Tuesh, par l'imposante barrière des Monts Tissnar. Les plateaux de Zikkane s'inclinant en pente douce vers le Nord, suivant le cours du fleuve Ynost, vers la plaine des Lunes, il n'y a pas de frontière bien précise dans ce secteur. Nous considèrerons pour les besoins de cette étude que c'est la route Est-Ouest, Kerrydu-Tuesh, qui tient lieu de séparation à l'Ouest.

Tout comme dans le cas du Pays de Dorrennion, il faut dans l'étude de la province d'Eluesh, marquer une distinction assez nette entre les différentes régions qui la composent. Entre les plateaux de Zikkane, dont l'altitude moyenne est supérieure à 1000 m, les hautes vallées glaciaires de la chaîne du Tissnar, ou les collines boisées de la presqu'île d'Almandarn, il n'y a que peu de points communs. De même, les paysages de la Grande Plaine Bleue, de la presqu'île de Vani, ou simplement de la plaine côtière de Gedivna entre Tuesh et Mantor, "coeur" du pays, ont leurs propres particularités. C'est d'ailleurs de cette région, de loin la plus peuplée de la province, que nous parlerons en premier.

On décrit sous l'appellation plaine de Gedivna, tout l'arrière-pays côtier, qui s'étend entre les ports de Tuesh et Mantor, et le pied des monts Tissnar. Il ne s'agit pas à proprement parler d'une étendue véritablement plane. De nombreux vallonnements boisés viennent couper la monotonie du paysage. D'innombrables haies, de magnifiques chemins creux, établissent la séparation entre des champs ou des prairies souvent minuscules, mais généralement parfaitement exploités. Le fleuve Gedivna compte de nombreux affluents sur sa rive gauche, et le long de leurs cours sont bâtis quantité de villages. Il existe, à travers la campagne, tout un réseau de pistes et de chemins, bien entretenus, qui relient les grosses fermes les unes aux autres. Si la vie de la région est centrée sur les deux grosses cités du bord de mer, il n'en reste pas moins que les villages de l'intérieur ont également une forte personnalité et une animation qui leur est particulière. Les rivières prenant leurs sources dans les monts Tissnar ont un cours rapide, utilisé pour entraîner de nombreux moulins (à céréales, à huile), et divers mécanismes ingénieux, pour la plupart conçus par les nains habiles. Tout ceci explique le nombre élevé d'artisans que l'on trouve dans la région. Les flancs escarpés des premiers contreforts des monts Tissnar abritent des sites pittoresques ou même grandioses : cascades, gorges profondes, immenses réseaux souterrains...

En remontant vers le Nord, le paysage de bocage laisse la place à des étendues beaucoup plus vastes, et les vallonnements s'estompent peu à peu. La Grande Plaine Bleue qui s'étend entre le fleuve côtier Smoggar et le géant Naormis dont les flots agités viennent de parcourir plus de 1300 km depuis leur source, mérite bien son appellation. Les prairies et les terres cultivées alternent toujours, mais cette fois ce sont les herbes sauvages qui dominent. Au printemps, chaque année, la plaine se couvre, par endroit, d'un immense tapis de fleurs bleues étoilées, que les paysans Eluesh nomment bruliak. Cette plante joue un double rôle, esthétique, certes, puisque le nom de la plaine vient de sa couleur, mais aussi économique, car, une fois séchée, elle constitue un fourrage de premier choix pour les chevaux. Il n'est donc pas étonnant que le voyageur suivant la route de Gwilaùn, ait l'occasion de croiser d'immenses troupeaux de chevaux blancs ou pommelés, particulièrement réputés pour la selle.

En continuant ce vaste périple à travers les régions basses du pays Eluesh, une fois traversé le Naormis, et en se dirigeant à nouveau vers le sud, on pénètre dans la presqu'île d'Almandarn. L'environnement change alors à nouveau, d'une manière progressive, puis brutale lorsqu'on arrive au sud de Karùn. L'emprise de l'homme sur la nature se fait de moins en moins sentir, et les landes et les bois remplacent les terres agricoles. Les collines d'Almandarn à la pointe de la presqu'île, sont cependant fort peuplées, car elles recèlent des richesses d'un autre genre : minerai de fer, cuivre, et houille noire y abondent en effet, et ce dans des gisements souvent à ciel ouvert. Les agriculteurs se font de plus en plus rares, et sont remplacés par des mineurs ... et des soldats. L'ennemi, le sombre pouvoir du Gorgonoth, n'est en effet plus distant que d'une trentaine de kilomètres, par la mer, depuis que la presqu'île d'Enmoc, dans le royaume voisin, est occupée par ses troupes. Des raids de pillage et de destruction ont lieu de plus en plus fréquemment, et le gouverneur de la province a dû renforcer les nombreuses citadelles qui se dressent à la pointe de la presqu'île. Les entrepôts de marchandises sont surveillés activement, et on murmure que certaines galeries de mine serviraient maintenant à tout autre chose qu'à produire des minerais. L'aspect de la pointe de la presqu'île, à l'origine paysage de collines sauvages, couvertes de bruyères et de genêts, est donc profondément modifié maintenant par l'industrialisation et la militarisation.

La presqu'île de Vani, aux charmes si particuliers, justifiant une étude distincte à elle seule, nous en avons terminé avec la partie basse de la province. Les monts Tissnar ne forment qu'un élément de la longue chaîne montagneuse qui tient lieu d'"épine dorsale" à l'ensemble du pays. Leur altitude élevée et la rigueur du climat en rendent la traversée difficile. Seuls deux passages permettent vraiment le transit des marchandises entre l'Est et l'Ouest. L'un, conduisant aux plateaux de Zikkane, est le cours de la Gedivna, le long duquel les nains ont construit une large voie empierrée. Son tracé sinueux mène le voyageur soit en direction d'Eritas et du Gorrenion, soit en direction de Kerrydu et du Dorrenion.

On peut juger de l'importance stratégique de cet axe, et l'on comprendra que les nains, du temps où leur colonie de Zikkane était florissante, aient jugé bon d'en surveiller le trafic par de nombreuses fortifications, à demi-souterraines. Depuis que bon nombre d'entre eux ont quitté les plateaux pour s'installer dans les hauts quartiers de Mantor, la plupart de ces forteresses souterraines ont été abandonnées, et beaucoup d'entre elles sont maintenant peuplées de créatures infernales venues des profondeurs. Les nains ont cependant conservé un poste économiquement important, à savoir le péage situé sur la route Nord, à quelques kilomètres du carrefour d'Eritas, juste avant le débouché sur les plateaux, en un site pittoresque, nommé "faille du dragon". Les voyageurs et les caravanes qui veulent utiliser le passage, doivent acquitter un droit, du reste peu élevé, ou faire demi-tour, ce qui se produit rarement ! Les caravaniers vexés par cette formalité peuvent se rabattre sur le second passage Est-Ouest : la route de Tuesh à Kerrydu.

Cet axe est plus court (il suffit de regarder la carte pour s'en apercevoir), mais, contrairement aux apparences, plus difficile aussi. Au lieu de suivre le fond d'une vallée, la piste s'élève peu à peu sur les flancs de la montagne, et franchit une série de trois cols entre 2000 et 2300 m. Le plus impressionnant d'entre eux est le col du "jeteur de faux", réputé pour la violence des orages qui s'y déroulent. Le refuge offert aux voyageurs, en ce lieu, construit en pierres et en planches, est d'ailleurs régulièrement détruit par la foudre et reconstruit. Les Monts Tissnar sont réputés pour la brutalité des phénomènes météorologiques qui s'y produisent : tempêtes de neige l'hiver, orages de grèle, voire même tornades ou tourbillons à certaines périodes. Ces faits s'expliquent probablement par leur position géographique, à mi-distance des côtes Est et Ouest. Les courants atmosphériques venus de ces deux directions se heurtent de plein fouet à la verticale des pics et des sommets, et les Dieux de ces contrées ont ainsi tout loisir pour défouler leurs colères respectives et régler leurs comptes. Dommage pour le voyageur ou la caravane qui sont pris dans de tels affrontements ! Tout ceci explique sans doute la fortune des quelques jeteurs et jeteuses de sorts qui se sont installés dans les villages aux pieds des monts. Quelques ermites ont construit des sortes de temples abris, à flanc de montagne, et ils acceptent d'y loger, moyennant des offrandes copieuses, les malheureux voyageurs égarés.

A part ces deux grandes voies, il n'existe aucun itinéraire connu ou jugé sans risque, qui permette de franchir les Monts. Quelques nains connaissent encore peut-être les chemins discrets qui permettaient aux envoyés du roi Zarahad et à ses descendants de joindre en quelques jours seulement, et en toute saison, les palais souterrains de Zikkane et le port de Tuesh. Il est possible de se déplacer dans les monts Tissnar en utilisant les pistes construites depuis des millénaires par les bûcherons. Mais leur tracé se perd souvent dans les éboulis rocheux ou les cheminées verticales, et surtout, il est facile de les confondre avec des chemins construits par d'autres créatures, moins amicales, habitant les zones sauvages. A titre d'avertissement, sachez que les mercenaires qui acceptent d'escorter les caravanes sur la route des cols, sont parmi les mieux payés du Royaume ! Cette dernière information, tout à fait confidentielle, ne se rapporte en fait qu'à un phénomène récent, et parfaitement inexact à l'époque où le Royaume des nains de Zikkane était au faîte de sa splendeur.

3.3.1 De la splendeur de Zikkane aux Mystères de Vani.

Je ne vous conterai point à nouveau le déclin de la colonie des "longues barbes", dû, en grande partie, à un affrontement sanglant avec les dragons blancs venus du Nord. Cette anecdote est connue de tous, et je ne voudrais pas m'attirer l'inimitié des descendants du grand roi qui s'occupent maintenant de certaines tavernes de Mantor. Les nains n'aiment guère qu'on leur rappelle les trop grandes épreuves traversées par leur peuple, et surtout qu'on évoque, sans délicatesse, leur "grandeur passée"... L'actuelle colonie Andùrin ne comporte plus que deux à trois mille sujets, dont trois cent artisans, réputés pour leur travail du bois, du cuivre et de l'étain. Les carrières de pierres ont été totalement abandonnées, mais les mines de cuivre, longtemps concurrencées par celles d'Almandarn, ont repris de l'importance depuis un siècle. Cette rivalité économique justifie certainement le mépris qu'ont les nains Andùrin du plateau, pour leurs cousins Velderin qui travaillent dans la presqu'île et acceptent d'obéir à des humains, certes *"supérieurs par la taille, mais inférieurs par la race !"*. A cause de leur tempérament, mais aussi à cause de la rigueur climatique, l'ensemble de la colonie mène une vie constamment souterraine. La cité des nains est divisée en trois grands quartiers. Les deux plus récents se trouvent dans les monts à l'Ouest de la route de Kerrydu. Ils sont reliés entre eux par des galeries souterraines, mais on peut y accéder par deux portes distinctes : la porte de Zarahad (du nom de son constructeur), ou celle de Ildur Naldor Ilnudir (mot pour mot cela donnerait à peu près "étoile protégée du dragon"). Le troisième quartier, le plus ancien, se situe à l'Est du plateau. Il ne communique avec les deux autres que par des chemins extérieurs, grandes voies empierrées, rectilignes, traversant les prairies d'herbes folles. Deux portes permettaient autrefois d'accéder aux galeries intérieures. La plus grande, nommée porte d'Or, a été obstruée par les éboulements (ce quartier est en effet celui qui a le plus souffert de la guerre contre les dragons). Il ne reste plus qu'une entrée, située à une trentaine de mètres en dessus du niveau du sol, à laquelle on arrive grâce à un long plan incliné, construit à la manière d'un pont. Seuls les quartiers Ouest sont encore peuplés par les artisans. Le quartier Est n'est plus exploité, mais il est cependant fortement surveillé, car il recèlerait, dans les niveaux inférieurs, d'importantes richesses ayant appartenu aux grands rois. L'actuel roi, le sage Narlen Olric, se contente de gérer soigneusement le patrimoine de ses ancêtres, espérant que l'âge de la grandeur de son peuple reviendra un jour. Il a établi, dans cet espoir, de nombreux contacts avec les autres colonies, mais l'orgueil de son cousin Ridel-Gonfulrin, des Monts Karrap, ne vient guère en aide à ses projets.

A quelques centaines de kilomètres de là, le calme des Chadarnes centenaires de la forêt de Vani contraste de façon étonnante avec les bruits de pilons et d'enclumes que l'on entend dans les cavernes de Zikkane. Un autre peuple, tout aussi ancien que les nains, mais ô combien différent, a établi, depuis des millénaires, sa résidence sous les vastes ombrages. La forêt abrite les êtres les plus singuliers, mais aussi les plus discrets de ce royaume. Le voyageur ignorant peut effectuer de longs trajets sous les feuillages, sans jamais rencontrer l'une des créatures de ce peuple, et sortir de ce monde quelque peu magique, sans savoir que ses pas mystérieusement guidés, l'ont empêché de pénétrer dans l'une des grandes cités que les Elfes Vaniens ont bâties à la cîme des Mallornes ou des Chadarnes vénérables. Il est en réalité plus fréquent de rencontrer l'un de ces personnages discrets dans d'autres régions du Monde, car les Vaniens ont un goût immodéré pour l'errance et l'aventure, ou à défaut dans la classique cité d'Ellovel, où ils sont fort nombreux, qu'au coeur même de leur sanctuaire. Seul le voyageur ami et invité aura la chance de pénétrer dans l'un de leurs palais de verdure. Mais qu'il ne compte pas retrouver par lui-même le chemin mystérieux suivi. Que ce soit par le simple usage d'un bandeau, ou grâce à l'aide d'un puissant sortilège, son guide saura lui faire oublier par quel étrange cheminement il est arrivé au coeur même du rêve. Rares sont les témoignages de ceux qui ont rencontré en cette forêt autre chose que des renards à la queue touffue ou des Slorns rieurs. Aussi prêtai-je grande attention à ce récit :

"Lors de ma première rencontre avec la toute jeune Ellessiel, j'eus l'occasion de pénétrer dans l'une des plus importantes des quatre cités de la forêt. A Sin-Etheniel se trouvent en effet les plus grands parmi les sages du peuple Vanien, ainsi que la grande salle du conseil où ils se réunissent pour prendre leurs décisions. Je ne sais exactement comment nous parvînmes à cette grande clairière ensoleillée, où nous fîmes notre première rencontre : un groupe d'archers s'entraînait au tir à la cible, avec un tel sérieux que les seuls bruits que l'on entendait étaient la vibration de la corde des longs arcs verts, et le sifflement caractéristique des flêches. Ellessiel s'adressa à l'un d'eux, et sa voix, étrangement musicale, vint troubler le silence. Les jeunes guerriers reprirent leur travail, et nous nous dirigeâmes vers l'autre extrémité de la clairière.

Je m'aperçus alors que le chemin principal qui s'en détachait était complètement obstrué par les broussailles. Ce détail ne sembla pas gêner mon guide outre-mesure. Contournant un Orme de grande taille, elle commença à en escalader le tronc en se servant d'échelons mi-artificiels, mi-naturels, qui avaient été disposés ou taillés à cet usage. L'ascension me parut interminable, mais nous arrîvames enfin au coeur de l'arbre. Une plate-forme avait été construite, prenant appui sur les branches principales, et plusieurs passerelles souples en partaient, dans toutes les directions. Arrivé dans cette zone de la forêt, la circulation ne pouvait plus se faire que par la voie des airs, ce qui offrait une sécurité certaine. Les ponts de liane s'élançaient à une hauteur suffisante du sol pour être dissimulés par les menus branchages des niveaux inférieurs. Nous commençâmes alors notre progression au coeur d'un véritable enchevêtrement de voies aériennes.

Parfois nous croisions d'autres créatures, d'apparence semblable à Ellessiel, et celle-ci échangeait, tantôt un signe discret de la main, tantôt quelques paroles de sa voix chantante. Je m'étais habitué aux particularités physiques des Vaniens, et plus le temps passait en leur compagnie, plus je les trouvais agréables au contact et à la vue. Ils ressemblaient beaucoup aux humains : leur taille était légèrement inférieure à notre moyenne, mais leur corps, élancé, était proportionné en conséquence. Leur visage était particulièrement troublant, parce qu'il était singulièrement expressif. Amour, colère, joie, tristesse... chaque sentiment modelait tour à tour leur expression, et si la vue d'un elfe en proie au chagrin le plus terri-



ble ne pouvait pas laisser indifférent, le bonheur exprimé par de grands yeux pétillants était tout aussi communicatif.

Nous arrivâmes à la première maison importante que je découvris dans cette forêt : elle était installée sur les branches d'un Ourbuis (arbre au branchage imposant, et au feuillage vert sombre persistant). Le pont de lianes aboutissait à une première plate-forme sur laquelle se trouvait une pièce ronde aux murs faits d'un entrelacs de brindilles à l'extérieur, tapissés d'écorces souples à l'intérieur. Le toit, en forme de cône tronqué, était recouvert très régulièrement par une série d'écailles vert-brun de dimension moyenne. Par la suite, je devais m'apercevoir qu'il s'agissait de morceaux d'écorce de Ourbuis, jointés avec une sorte de glue. Je n'aurai jamais cru que l'on puisse réaliser une construction aussi proche du milieu végétal, et en même temps aussi sophistiquée. L'intérieur n'avait en effet rien à envier au confort de nos demeures les plus riches, et eût semblé un véritable palais pour ceux des nôtres qui habitent les masures de certains bas-quartiers. D'autres pièces, rondes ou rectangulaires, situées sur d'autres plate-formes à des niveaux légèrement inférieurs ou supérieurs de l'arbre, étaient accessibles par des échelles et par des ponts. Suivant l'âge des maisons, et les désirs de leur constructeurs, ces passages d'un lieu à un autre étaient soit à l'air libre, exposés aux intempéries, soit couverts avec le même matériau que les salles. En réalité, l'enchevêtrement des salles était si complexe que l'on ne savait plus quand s'arrêtait la demeure d'une famille pour commencer celle d'une autre. La vie sociale était extrêmement importante, et il semblait d'ailleurs que certaines pièces n'aient eu d'autre fonction que de servir de carrefour de rencontre entre deux, trois ou quatre familles.

Cette notion de famille est d'ailleurs à peu près aussi complexe que l'habitat. Elle englobe, semble-t-il, aussi bien la parenté proche que les alliés (l'union entre deux êtres est souvent désignée par le terme d'alliance, qui n'a dans ce cas aucun sens diplomatique), certains éléments de la descendance, et une partie de l'ascendance. Peut-être le terme de "clan" serait-il plus approprié en référence aux coutumes humaines. Chaque elfe parvenu à l'âge adulte héritait de droit d'un élément de ce complexe modulaire d'habitation. Libre à lui, ou à elle (car nulle distinction n'était établie, au niveau social, entre les deux sexes) d'agrandir son centre de vie. Dans certains emplacements déjà bien peuplés, l'imagination était de règle, et l'on commençait à voir des plate-formes, non plus soutenues par les branches principales, mais maintenues, telles des ilôts suspendus, par leur trois ou quatre passerelles d'accès.

Les salles carrefour, je m'en aperçus lors de mon séjour, servaient aussi de point de rencontre et d'échange économiques. Par contre, les réunions "politiques" importantes, ayant trait à la vie de la cité, ou de l'ensemble des clans de la forêt, avaient lieu au sol, dans des clairières sacrées, emplacements voués à cet usage depuis des millénaires. Sous les branchages protecteurs des arbres les plus anciens, on questionnait alors les sages, ou l'on discutait sans passion de tel ou tel sujet qui intriguait le peuple de la forêt. Les Vaniens, peuple de voyageurs, parcouraient le monde en tout sens, puis revenaient à leur point de départ faire le récit de leurs découvertes. Tel était leur tempérament, et aussi le sens de leur vie. Et cela, Ellessiel allait me le faire comprendre dans les mois qui suivirent." (notes de voyage de Simon LORNE, futur compagnon d'Ellessiel, envoyé en ce lieu par Mélius le Sage).

3.3.2 Vie politique et économique

Le pays Eluesh est régi par le même système politique que les provinces voisines. En réalité, seul le noyau économique important de la région, à savoir la zone que nous avons décrite en tant que "bas-pays", est véritablement contrôlé par le Mador Enguerrand de Tech, demeurant à Mantor. Une certaine rivalité l'oppose par ailleurs à l'ancien Mador de la province, Anglin de Marolz, Seigneur de Karùn, et vient limiter quelque peu ses pouvoirs. Les hauts-plateaux de Zikkane, ainsi que les Monts Tissnar ne l'intéressent guère. Quant à la presqu'île de Vani, elle jouit d'un statut particulier dans le royaume : son autarcie politique est complète, et sur le plan économique les rares échanges organisés se font plutôt avec l'Atuesh, au sud, lors des grands marchés annuels d'Ellovel. Une certaine méfiance règne d'ailleurs toujours dans les rapports avec les Elfes, et les intendants des Ceterks ne se mêlent pas de ce qui se passe dans la sombre et mystérieuse forêt. Pour éviter de trop grandes rivialités entre les cités, le Néderk nommé par Moganon est un riche négociant du port de Tuesh, Jan Devienne, propriétaire de plus de la moitié des entrepôts de la ville. Il contrôle lui-même le Foldor, intendant nommé en principe par le Mador, et fait régner sur la province une véritable terreur économique. Les impôts sont parmi les plus élevés de tout le pays et il a réussi à créer un système de taxations et de droits de péage défiant l'imagination. En réalité, une bonne partie des fonds collectés retombe dans ses caisses personnelles, et le tribut payé par la province au trésor du Royaume reste tout à fait raisonnable. Jan Devienne est un homme habile qui profite à fond de la rivalité entre Tech et Marolz. Il est cependant haï par une bonne partie de la population à cause de sa cruauté. On dit en effet que les cachots de Tuesh sont surpeuplés de "criminels" n'ayant pu payer leurs dettes à l'égard du grand intendant. Plusieurs requêtes ont déjà été déposées à la cour de Moganon, auprès du Conseil des Pairs, par des notabilités de la Province "génées" par les excès du pouvoir local. Il semble cependant que ces plaintes discrètes n'aient abouti à rien d'autre qu'à l'élimination "accidentelle" de certains maladroits. Ses adversaires disent de Devienne que ce n'est pas pour rien qu'il a du sang d'Orc dans les veines...

La province d'Eluesh est l'une des régions les plus polyvalentes du royaume, et ses productions seraient suffisamment diversifiées pour qu'elle puisse vivre en autarcie économique. Ce n'est en fait pas le cas car les habitants de ce pays sont d'habiles commerçants et on les retrouve à marchander aux quatre coins de ce monde. De plus, de par sa position géographique, l'Eluesh joue le rôle de couloir de circulation des marchandises, à la fois sur l'axe Nord-Sud, vers l'Ouest par voie terrestre vers le Kirkwall, et par voie maritime vers l'Ellansdale. Ellovel, et surtout Tuesh et Mantor, figurent parmi les plus grands ports de commerce du royaume, Karùn étant plutôt voué à des tâches militaires. Les routes traversant le pays Eluesh en tout sens sont très bien entretenues, et sont pourvues d'une multitude d'auberges-relais, où les courriers rapides peuvent faire échange de chevaux, et les caravaniers se reposer. Pour conclure avec le commerce, signalons que la plupart des villes et villages de la province organisent de façon régulière d'importants marchés et foires. Celle d'Ellovel par exemple, est l'une des rares où l'on puisse voir des Elfes venir commercer, et troquer de précieux objets contre les étoffes du pays Atuesh ou les farines de Gedivna.

Outre le fourrage mentionné plus haut, les grandes plaines d'Eluesh produisent seigle, blé et sarrasin en abondance. Les collines de Gedivna sont réputées pour leurs vignes et leur production fruitière. Au voisinage des villages on cultive de nombreux légumes (certains d'entre eux ne sont pas connus en dehors de la région, et font la renommée des tables de plusieurs auberges). Le pays étant riche, et le niveau de vie des habitants plutôt élevé, malgré l'imposition, la viande d'élevage ne manque pas, et, fait assez rare pour être mentionné, figure même sur la table des foyers les plus modestes au moins deux ou trois fois par semaine. La chasse par contre, est peu pratiquée, et le gibier, provenant des montagnes ou de quelques zones restées sauvages dans la presqu'île d'Almandarn, est réservé aux tables les plus riches. On trouve dans certaines échoppes les galettes noires ou "faïvolas" fabriqués par les elfes de Vani, à partir de farine de seigle, de feuilles de Ourbuis pilées et de Sève de Chadarne. Cette sorte de biscuit, d'un goût très moyen, présente la particularité de concentrer en peu de volume une forte quantité d'éléments nutritifs, et, du fait de sa très bonne conservation, est extrêmement recherché par les voyageurs. Autre spécialité de la région, les vins de Valhalla, produits sur les coteaux sud de la vallée de la Gedivna, à une centaine de kilomètres de la côte. Ces vins, fortement alcoolisés, se retrouvent en abondance, non seulement sur les tables des tavernes locales, mais aussi dans les salles de réception des riches maisons de Mantor, de Moganon, et de ... Rhû, de l'autre côté de la mer.

En dehors des productions agricoles, on trouve en pays Eluesh tout un échantillonnage de créations artisanales. Dans chacune des grandes villes se trouvent des quartiers spécialisés dans le travail de telle ou telle marchandise. Sont ainsi réputés :
- le "méridien" de Mantor, quartier des nains tailleurs de pierre, exploitant les carrières situées en amont de la ville,
- la "bûche" d'Ellovel, nom de baptême du quartier des charpentiers de cette ville (humains ou demi-elfes pour la plupart),
- le "Shaggarn" de Tuesh, rue des orfèvres aux trente échoppes tenues par des nains que l'on dit tous plus voleurs les uns que les autres,
- le quartier des terrassiers de Mantor, où l'on peut aller quérir la main d'oeuvre spécialisée dont on a besoin pour construire une

route, un pont, ou les fondations d'un édifice imposant,
- l'"Assgarth" de Karùn, district des forgerons et des ferrandiers (ce terme désigne un métier assez proche de celui du maréchal-ferrand) ...
Il n'est pas possible de les citer tous tant ils sont nombreux. Chacun de ses quartiers est généralement constitué en guilde autonome, et organise ses cérémonies particulières. Ce phénomène est particulièrement important à Tuesh, où existent ainsi plus de 60 fêtes spécifiques chaque année. D'autres productions restent particulières à une ville : ainsi, par exemple, les diverses monnaies ayant cours dans la province ne sont frappées qu'à Karùn. Certaines fabrications sont plus réputées dans une cité que dans une autre : les lames d'épées forgées à Mantor sont ainsi particulièrement cotées.

A toute cette production artisanale des grandes villes, il faut ajouter les objets provenant des ateliers de villages. Les torrents tumultueux descendant des Monts Tissnar, entraînent de nombreuses roues à aubes, et font tourner moulins à céréales, et lourds pilons des parcheminiers et des forgerons. Dans les gros bourgs de la plaine bleue, au Nord, on trouve également les tanneries les plus importantes de la province. Toutes ces fabrications sont commercialisées sur place, vendues sur les foires des villes ou exportées vers les autres provinces du Royaume. Il faut savoir aussi que la plupart des minerais extraits dans la presqu'île d'Almandarn, ou dans les plateaux de Zikkane, sont travaillés dans la province et que l'essentiel des exportations se fait sur des produits ouvragés et non des matériaux bruts.

3.3.3 Population, villes et Culture.

Il est difficile d'évaluer de façon précise la population d'une telle province, d'autant que subsistent certaines inconnues (forêt de Vani, ou presqu'île d'Almandarn dont la population minière est soumise à une importante fluctuation saisonnière...). On peut cependant estimer que le Pays Eluesh abrite au moins deux millions d'habitants : des humains (pour les trois quarts), des nains, des elfes, des demi-elfes ou des demi-orcs. Cette répartition est évidemment variable suivant les différentes zones de la province. Vos chances de rencontrer un elfe Vanien, de lignée pure, seront bien plus élevées aux environs d'Ellovel qu'au coeur des hauts plateaux. Quatre grandes villes, Mantor (300 000 h), Tuesh (200 000 h), Karùn (80 000 h) et Ellovel (70 000 h) se partagent une bonne partie de la population. Viennent ensuite une dizaine de grosses bourgades, sans grande originalité, comptant entre 10 000 et 50 000 habitants, situées pour la plupart le long des grands axes de circulation, ou en bordure de mer entre Mantor et Tuesh. Dans la presqu'île d'Almandarn ne se trouve aucun village important, mais dans les fortifications sont cantonnés au moins vingt mille soldats (ce qui pose parfois de délicats problèmes de ravitaillement). Le restant de la population se répartit dans une multitude de petits villages situés au coeur de la grande plaine bleue, sur les contreforts des montagnes ou nichés dans les vallonnements des collines de Gedivna. Personne ne sait combien d'Elfes vivent réellement dans la forêt de Vani, mais on pense qu'ils sont au moins deux ou trois dizaines de milliers... Quant aux nains de Zikkane, leur nombre se limite seulement à quelques milliers (3 ou 4 000, tout au plus).

Les habitants les plus pauvres de cette contrée ne parlent généralement que le dialecte local, l'Ish. C'est cependant la langue d'une province voisine, l'Atish, qui s'est imposée comme langue commune pour les échanges. Les marchands, les soldats, et de façon générale les humains fortunés, sont donc généralement bilingues. Il faut ajouter à cela le langage particulier des nains, connu seulement d'un petit nombre de sages, en dehors de leur peuple, et celui des elfes vaniens, en usage dans la forêt. Ce mélange de races, de langues et de cultures donne aux cités Eluesh un côté cosmopolite, surprenant au premier abord, pour le voyageur étranger, puis finalement assez attachant. D'autant plus que l'ordre règne généralement, et que les différentes populations se côtoient sans trop de heurts. Outre les marchés, les foires, et les festivités organisées par les différentes guildes, la vie dans la province est assez mouvementée. Les humains Eluesh aiment s'extérioriser, et sont particulièrement hospitaliers. Les visites officielles d'une ville à une autre, les réceptions de personnalités extérieures, les défilés, banquets, tournois sont donc fréquents. Même si les rumeurs de guerre, les présages concernant un avenir sombre se font de plus en plus nombreux, ces faits n'ont pas encore réussi à affecter la bonne humeur générale. Bien entendu, ce tableau quasi-idyllique de la province doit être quelque peu tempéré. De lourdes taxes frappent les populations, et les arrestations arbitraires, pour motifs économiques ou simplement politiques, ne manquent pas. Les cachots des forteresses sont surchargés de prisonniers. Pauvres et mendiants abondent dans la province, et il est certains quartiers à Tuesh ou à Karùn, que les âmes sensibles se doivent d'éviter. Les guildes de voleurs profitent dans ces cités, et le nombre de prostituées et autres "filles de joie", souvent très jeunes, est assez alarmant. Il n'y a en principe ni servage, ni esclavage dans la province. Mais comment qualifier l'état de ceux qui travaillent nuit et jour dans les mines d'Almandarn, êtres faméliques que des "négociants en bras" ont "achetés" à d'autres "négociants" peu scrupuleux des ports du Sud ? De même, beaucoup de ces filles que l'on trouve dans les ruelles des ports ont une couleur de peau et des traits qui rappellent plus les habitants de provinces lointaines du Royaume de Fellendar comme l'Effir ou l'Earsud. Certains négociants de Tuesh s'enrichissent ainsi en commerçant avec leurs homologues des ports de l'Est, Milkendell ou Meriandor. A l'aller, les navires partent les cales remplies de Résine de Gorfu (une plante hallucinogène originaire du Sud du Royaume et de la Corne de Crovar en particulier), et reviennent avec une cargaison humaine pitoyable.

Les habitants de la province sont très croyants, et le nombre et la diversité des temples que l'on peut trouver dans les villes et dans les villages, suffisent, à eux seuls, à en témoigner. Citons, pour mémoire, les cultes de Malleva, d'Ethelanor, d'Amonis, les sombres religions de Ternor et de Crovassàr, parmi les humains, la vénération de Septoviel, de Fenirell, et de Carendowin, pour les elfes, et enfin les célébrations se rapportant à Unadàr et Otethingor chez les nains. D'autres cultes particuliers, d'autres temples existent, surtout dans les grands ports, et nombre de clercs errants parcourent les campagnes ou les ruelles des quartiers pauvres pour recruter de nouveaux adeptes. Cette diversité religieuse fait également partie de la vie de tous les jours en pays Eluesh ...

3.3.4 Climat, Faune et Flore

A l'exception des hauts plateaux de Zikkane, l'ensemble de la province est soumis à l'influence climatique de la mer d'Ergùn. La moyenne des températures est donc plutôt fraîche l'été, et plutôt tempérée l'hiver, ce qui explique en grande partie la vocation agricole de la province. A Mantor, les températures évoluent de 22° à l'époque la plus chaude, à 2° pendant les mois froids. Les jours de gel sont rares, et plus encore des températures inférieures à -10°. La situation est sensiblement la même à Tuesh, et à Ellovel (avec une moyenne estivale plus proche des 26° à cause de la latitude). La presqu'île d'Almandarn jouit d'une situation encore plus privilégiée, car elle est réchauffée par les courants chauds qui circulent à l'intérieur de la baie du Mandar Noir. En hiver, les températures atteignent rarement 0° et avoisinent plutôt 10 ou 12°. L'été, quand les vents sont totalement absents (ce qui est rare), certaines parties abritées de la presqu'île peuvent devenir de véritables fournaises. A certaines époques de l'année, généralement aux saisons de transition, se produisent de violentes tempêtes particulièrement destructrices.

Toutes ces observations ne sont bien entendu pas valables pour les hauts sommets des Tissnar, dont certains restent enneigés en permanence. Les températures aux cols peuvent ainsi atteindre -30° ou même -40° au coeur de l'hiver, et l'été, elles ne dépassent que rarement les 18°. Quant aux plateaux de Zikkane, que nous avons mis à l'écart, dès le début, leur climat se rapproche plus de celui du Dorrennion central que de celui de l'Eluesh.

Toutes ces données climatiques ont bien entendu une influence considérable sur la flore et la faune. Le Pays Eluesh, dans son ensemble, est extrêmement verdoyant. Les terres, abondamment irriguées par un important réseau de cours d'eau, régulièrement arrosées par des pluies bienfaisantes, sont fertiles. Les flancs orientaux des Monts Tissnar sont protégés par un important couvert forestier : pirégliens, sycomores pourpres, colliantès, ourbuis... y poussent en abondance, et ce jusqu'à une altitude élevée. Seuls les sommets dépassant 3 000 m, tels le Pic du feu ou l'Ellbronn, sont dénudés. Dans les forêts des plaines, on rencontre des arbres gigantesques tels le Mallorne, le Chadarne ou le Ourbuis, parmi les plus grands de tout le royaume (seule une forêt comme celle de Manissielle, dans la province voisine du Gorrenion, peut véri-

tablement rivaliser). Il n'y a pas vraiment d'espèce végétale spécifique à la province et qu'on ne retrouve en nul autre endroit. Ce sont plutôt les proportions que prennent certaines plantes qui sont vraiment surprenantes. Notons également que certaines espèces d'arbustes voient les propriétés médicinales de leurs baies augmentées lorsqu'elles poussent sous cette latitude. Clercs et apothicaires envoient ainsi régulièrement leurs apprentis faire des cueillettes sur les landes côtières ainsi que dans les prairies sauvages de Zikkane.

Mammifères et oiseaux abondent dans les contrées les moins peuplées. Nous avons vu par ailleurs que le défrichage, et l'intense exploitation agricole des terres, avaient chassé le gibier de certaines zones. Tout un échantillonnage d'oiseaux, marins comme montagnards, nichent dans la province. On peut ainsi rencontrer côte à côte de gigantesques Autours au plumage somptueux et les grises mouettes des rivages. Noblesse oblige, ce sont cependant les aigles royaux qui règnent en maîtres sur les hauts sommets. Certains d'entre-eux entretiennent quelquefois des rapports avec les humains. Quelques voyageurs parlent, dans leurs récits de druides (nombreux dans les montagnes) de ces oiseaux majestueux, ou parfois même les ont adoptés comme compagnons. Les elfes, de leur côté, protègent un grand nombre d'animaux dans leur domaine, et la forêt de Vani est un véritable paradis pour les Slorns, les cervidés de tous genres, les loups, les lynx et les chevaux sauvages. Dans les villages situés à l'extérieur de la forêt, et peuplés par des humains, il est passé dans les moeurs de dresser une variété particulière de cervidé : le varral. Cet animal, aux épaules larges et puissantes, convient particulièrement à l'attelage. Les varrals, calmes et pacifiques, acceptent facilement d'être couplés, et ils peuvent ainsi tirer une charge particulièrement impressionnante. Cet usage tend peu à peu à gagner les contrées voisines, mais son extension est limitée par le fait que l'animal se reproduit encore difficilement en captivité. On commence cependant à trouver des varrals sur les marchés d'Ellovel et de Mantor. Leur prix est équivalent à celui d'un cheval de trait.

La faune des Monts Tissnar est beaucoup moins connue , et l'on y rencontre certainement des créatures plus impressionnantes que les loups ou les lynx. Ours bruns gigantesques, tigres des neiges, molosses... abondent dans les récits des caravaniers. On dit aussi que toutes les créatures plus ou moins hybrides et difformes, rejetées par la communauté humaine, y trouvent refuge. Qui n'a point entendu parler, le soir, lors de la veillée dans une auberge, de malheureux promeneurs poursuivis pendant des heures et des heures, par des créatures garous, sous le regard moqueur de la Lune ? La nuit, dans certaines vallées de sinistre réputation, tout un peuple apparemment immobile de Trolls, de Géants et d'Ogres se met en mouvement, partant en quête de gibier bipède et néanmoins comestible ! Certes les vapeurs de certains crus alcoolisés élaborés dans les caves voisines ne sont pas toujours étrangères au caractère romancé des récits. Mais n'y a-t-il point, dit-on souvent, une part de vérité dans toute exagération ?

3.3.5 Quelques lieux pittoresques ou maléfiques

"L'auberge de l'Ours à Trois Pattes" à Rivegrain ... Qui a dit qu'il n'y avait point de Semi-Homme en Ellansdale ? Est-ce un voyageur suffisamment sobre ou suffisamment distrait pour ne point connaître l'établissement de haute réputation que dirige Maître Poilcornu à Rivegrain sur la route de Mantor à Eritas ? A moins qu'il ne s'agisse d'un individu mal embouché au point d'avoir pris notre célèbre aubergiste pour un nain parmi les nains, et imberbe de surcroit ! Certes, nul ne sait dans la région que Maître Poilcornu est le représentant à part entière d'une race discrète et numériquement peu importante, dont l'origine se situe de l'autre côté de la grande mer. Notre homme est plutôt considéré comme une curiosité, mais une curiosité que l'on respecte vu ses talents de cuisinier, et son caractère ombrageux. La deuxième originalité de cet "Ours à trois pattes" est le contraste saisissant entre la taille de l'établissement et celle de son propriétaire. Dans les salles à manger de ce bâtiment grandiose on peut en effet réunir plus de quatre cents convives (de telle manière que chacun, bien entendu, peut bénéficier d'une place assise et d'une écuelle). Quant aux chambres, eh bien Maître Poilcornu se vante de pouvoir faire dormir une centaine d'ivrognes notoires ou d'aventuriers fatigués. Et encore, précise-t-il, je ne compte ni les écuries, ni les granges à foin ! L'auberge, à elle seule, emploie près de 80 personnes, cuisiniers, marmitons, serveuses, valets, musiciens (oui, vous avez bien lu musicien, car Maître Poilcornu, se flattant d'être lui-même un artiste, a voulu disposer en permanence, dans sa grande salle, de joueurs de cordes et de flutiaux).

La fréquentation de l'auberge est importante à tout moment de l'année car elle occupe un point hautement stratégique, au carrefour des routes d'Ellovel, de Grannon et d'Eritas. La plupart des voyageurs se rendant vers le Nord du pays, par les routes de l'Est, ont l'occasion de passer un jour devant sa porte, après avoir franchi la Gedivna sur un large pont de pierres. Le grand bâtiment est facile à repérer, car Maître Poilcornu, légèrement vaniteux, a tenu à ce que la façade en soit ornée par de grandes fresques peintes, présentant le décor grandiose des montagnes que l'on aperçoit à l'horizon. Des individus de toutes les races, de toutes les nationalités et surtout de morales très diverses se côtoyant dans son établissement, les bagarres y sont fréquentes. Mais notre aubergiste, prévoyant, a su s'entourer de quelques "gros-bras" efficaces, et son service d'ordre est réputé pour son efficacité. De nombreuses anecdotes courent sur les multiples incidents survenus à l'auberge, mais aucune ne fait mention d'une quelconque défaite de l'hôte. Cet endroit pittoresque joue aussi un rôle politique dans la région : ses arrière-salles et cabinets, secrets ou simplement discrets, abritent de nombreuses réunions pendant lesquelles se déroulent des tractations plus ou moins recommandables. Nombre d'aventuriers "chercheurs d'emplois" savent d'ailleurs qu'en séjournant quelques jours à l'Ours à Trois pattes, ils trouveront assez facilement quelqu'un qui sache faire usage de leurs compétences.

"L'arche du démon et le Val Clos"

Croyez vous qu'il existe des objets que l'on puisse voir à certains moments et plus à d'autres ? Un tel fait parait à première vue troublant. Surtout lorsque l'objet en question est un pont en pierre enjambant d'une seule arche une gorge de vingt mètres de large. Un tel prodige se produit pourtant, et de nombreux voyageurs peuvent en témoigner, dans le Val Clos, l'une des multiples vallées étroites qui entaillent le massif du Tissnär. Il est un pont, nommé "arche du démon" (à bon escient, je crois), qui n'est visible que la nuit. A l'aurore et au crépuscule, se forme dans la gorge une brume épaisse voilant tout le paysage. Lorsque ce brouillard s'estompe, le pont apparait ou disparait suivant les cas. Inutile de préciser que ce n'est pas là le seul côté mystérieux de cette étrange passerelle. Il est un autre fait pour le moins troublant : aucun chemin n'accède ni ne repart de l'Arche du démon, et cette construction semble totalement dénuée de tout intérêt...

3.4 LE GORRENION

3.4.0 Présentation et description

Beaucoup de voyageurs, étrangers à l'Ellansdale, ont tendance à confondre cette région avec la province septentrionale du Dorrenion. Il faut dire, à leur décharge, qu'une simple lettre permet de distinguer ces deux zones géographiques. Peut-être aurait-il été plus simple de conserver le nom que leur donnent les elfes, plutôt que d'adopter le terme du dialecte Atish, parler commun du pays. Le Gorrenion aurait ainsi été nommé Vintel'Etess, image poétique que l'on peut traduire approximativement par "terre de la déesse", ce qui aurait été phonétiquement plus simple. L'appellation choisie par les Elvassär (elfes de Manissielle), allusion à Fenirell, déesse de l'eau, correspond assez bien à la réalité :
- le lac d'Ef, limite orientale du Gorrenion, occupe en effet une étendue importante, vu la faible superficie de la province,
- la côte occidentale, très découpée, donne l'impression que l'Erg (océan) et les terres du littoral, sont étroitement emmêlés,
- les torrents et les cascades abondent dans les monts Karrap, presque autant que les cours d'eau et les étangs dans la forêt de Manissielle,
- et, pour finir, il ne faut pas oublier de mentionner que le climat vient ajouter, lui aussi quelques touches à ce tableau humide.

C'est peut-être le climat, d'ailleurs, qui va servir de trait d'union à l'ensemble de la province. Il semble en effet que ce soit le seul élément véritablement commun aux Monts Karrap, à la forêt de Manissielle, à la vaste plaine d'Etess (mot pour mot "La Terre" en Elvassär), au Nord, et à celle plus modeste de la Fayade, au Sud, principaux éléments du puzzle géographique que constitue le Gorrenion. Puzzle politique également, faut-il préciser, car seules les plaines côtières sont véritablement gouvernées par le Mador d'Eritas, Guenièvre de Manterne. Les Monts Karrap, peuplés par

BEN

les nains andurïn, et gouvernés par le Roi Ridel-Gonfulrin, forment en effet une entité politique nettement distincte du restant du royaume. Il en est pratiquement de même pour les Elvassär de la forêt de Manissielle. Lorsque l'on sait, de plus, que ces deux peuples ne s'entendent que fort peu, on réalise très bien quelle peut-être l'unité politique du pays...

De par sa taille, proche de celle du Gedden Sandar, le Gorrenion est l'une des plus petites provinces du royaume. Son importance politique et économique est de ce fait limitée.

Le Lac d'Ef constituant une barrière imposante, les voyageurs découvrent généralement le Gorrenion soit par le Nord, en arrivant à Eritas, la capitale régionale, soit par le Sud en remontant depuis Moganon. De ce côté-là, les pistes sont nombreuses, joignant la plaine de la Fayade ou le grand lac, en empruntant les fonds de vallées ou les cols, mais elles sont mal entretenues et peu commodes. Contrairement à ce que pourrait laisser croire la présence relativement proche de Moganon, la capitale du Royaume, la circulation générale se fait plutôt vers le Nord. Ceci s'explique principalement par la présence côte à côte, des Monts Karrap et de la forêt de Manissielle, blocs géographiques et politiques dont la traversée n'est pas toujours évidente. Nous suivrons donc, dans notre itinéraire de découverte, les pas d'un voyageur abordant la province dans sa partie septentrionale. Le rôle de capitale a été certainement attribué à Eritas en raison de sa position de nœud routier. Il est en effet possible d'atteindre ou de quitter la ville pratiquement par toutes les directions de la rose des vents ! L'importance des routes dépend bien entendu de l'importance du trafic qui s'y déroule. La voie de l'Est vers Mantor et celle de l'Ouest vers Eritas sont de loin les plus importantes. La piste qui s'éloigne vers le Nord-Ouest et les villages côtiers est maintenant réservée à un usage local. C'est cette dernière qu'il faudra suivre cependant, si l'on veut se faire une idée réaliste des paysages de la plaine d'Etess. Son tracé sinueux permet de découvrir les aspects les plus sauvages et les plus pittoresques du littoral nord et nord-ouest du Gorrenion.

L'une des premières choses qui peut surprendre un voyageur arrivant de l'Est, ce sont les couleurs extrêmement sombres du paysage dans cette partie nord de l'Etess. Une bonne partie des terres est encore inculte, et les bandes d'un vert presque noir des landes de genêts Santernes alternent avec des étendues de lichens marrons, ou de simples prairies où dominent les aghaves, grandes herbes de couleur claire, striées de noir. Cet ensemble assez sinistre ne s'illumine qu'une fois par an, au renouveau des saisons, lorsque les Santernes se couvrent de boutons dorés, ou que les fleurs jaunes des Jarles prennent, un temps, leur revanche sur les aghaves. Le premier mois où les feuillages renaissent prend d'ailleurs l'appellation de "mois de Jarle" dans le dialecte régional. Le relief étant de plus légèrement vallonné, la lumière du soleil met en valeur certaines couleurs plus que d'autres, à certaines heures du jour, et crée ainsi des effets de miroitement et d'ombrages spécifiques à l'Etess. Au détour de la route on découvre de petits villages agricoles ou de simples fermes fortifiées. La côte est, dans l'ensemble, plutôt abrupte. La plaine se termine en effet sur son côté Nord par des falaises plus ou moins hautes dominant l'Erg Synruef. Dans les replis de ces falaises se blottissent frileusement quelques petites bourgades de pêcheurs. Ceux-ci se limitent généralement à des expéditions le long de la côte. Leurs embarcations ne sont en effet pas conçues pour résister aux tempêtes de la haute mer. Il n'y a que peu de sources d'énergie exploitables sur l'ensemble de la plaine, et les habitants utilisent, pratiquement en toutes saisons, vu les températures, de gros blocs de tourbe noire, séchée, pour se chauffer. Les quelques arbres qui résistent aux vents violents venus du large, sont en effet conservés précieusement, et il ne viendrait à personne l'idée de les utiliser comme combustible.

Il n'est pas rare de rencontrer des Elvassär sur les chemins d'Etess car les marins atuesh de la côte font appel à eux comme charpentiers pour entretenir et même construire leurs bateaux. Quelques uns de ces elfes résident en permanence dans les bourgades de pêcheurs, mais la plupart préfèrent se déplacer, depuis la forêt de Manissielle, à la mauvaise saison, lorsque les barques sont mises en cale sèche. Cette tradition est maintenant établie depuis des générations, et elle est liée à une certaine superstition, puisque l'on dit dans les chaumières que *"risque la colère des Dieux de la mer, le malheureux qui s'aventure sur les flots dans un navire que les êtres des forêts n'ont pas touché de leurs mains"*. Ce fait culturel est assez remarquable en Ellansdale, car les Elfes sont généralement perçus avec beaucoup de méfiance et de craintes par les humains qui ont l'occasion de les côtoyer. Il est en tout cas extrêmement rare qu'on leur attribue ainsi un rôle essentiellement bénéfique.

Lorsqu'on abandonne la partie septentrionnale de la plaine pour se diriger vers le sud, les champs cultivés se font plus nombreux, de même que les villages, même si ceux-ci ne paraissent pas plus importants en population. Le seigle, le sarrasin et le lin, principalement, remplacent peu à peu les landes sauvages. Au centre de tous les villages se dresse une grande halle couverte, où a lieu plusieurs fois par mois un important marché. Les tissus aux couleurs chatoyantes et les poteries de l'Etess sont en effet réputés. Ces foires sont l'une des rares occasions où les nains acceptent de descendre des Monts Karrap pour se mêler à la population autochtone. Au fur et à mesure de la progression vers le sud, le relief s'accentue peu à peu, et il est marqué par quelques failles importantes : ce sont les vallées des petits fleuves côtiers qui rejoignent l'Erg. La route traverse alors l'extrême limite de la forêt de Manissielle, avant de rejoindre le port de Foltomb, le plus important de la province, abrité au fond du golfe Karrap. La plaine côtière se fait alors plus étroite, et les monts Karrap se rapprochent peu à peu, à l'horizon.

La plaine de la Fayade, au sud de Graniel, présente un paysage différent. Bois et cultures y sont plus fréquemment associés que dans l'Etess, et on n'a plus du tout cette impression d'étendue sauvage. Le bocage domine largement sur les landes. La Fayade est d'ailleurs fortement peuplée, et depuis des millénaires, car sa terre est extrêmement fertile. Le climat s'est aussi notoirement adouci, à cause du changement de latitude. Les petites villes de la région ne présentent que peu de traits particuliers, à l'exception de Silkorn, second port, par ordre d'importance après Foltomb, et surtout Viorn, ville de garnison pittoresque, en partie troglodyte, située au pied des premiers contreforts des monts Karrap. Avant de parler plus en détail des deux autres grandes régions pittoresques de la province, la forêt de Manissielle et les Monts Karrap, il me reste à vous dire quelques mots sur la ville d'Artrap, située à la lisière nord de la grande forêt, en bordure de la plaine d'Etess. Cette cité importante présente en fait suffisamment d'originalité pour être examinée à part.

Sa dénomination tout d'abord, est l'une de ses premières particularités : la ville est l'une des seules du royaume à porter cinq noms différents, suivant les peuples qui la nomment. Artrap est son nom de baptême en langue atish, parler officiel du royaume. Mais les gens du pays Eluesh la nomment Arakarùn ("la petite Karùn", allusion sans doute à sa situation de port au bord du lac d'Ef). Les nains Andurïn l'ont baptisée "Cité du Roi Blanc", Nol-Orgathor. Les elfes Vaniens l'appellent "perle du lac", Sininthiel, et les Elvassàr, "quatre tours sous les étoiles", Ethendell-Niràn, allusion à une très vieille légende de leur forêt. Sa situation géographique également est originale : la "cité au cinq noms" est en effet construite au point de jonction entre le lac, la forêt et les landes. Elle constitue un point d'échanges et de rencontres entre le peuple des Elvassär, habitants de Manissielle, et celui des humains Atuesh. Bâtie des millénaires auparavant par les elfes, puis transformée peu à peu par les hommes qui leur ont succédé, elle présente un mélange particulier de styles architecturaux : des constructions aux tours élancées s'élancent fièrement vers le ciel, et d'étranges ponts couverts traversent les ruelles à la hauteur des premiers étages, pour relier les demeures entre elles. Les murs de ses palais, et les grandes murailles qui la ceignent sont d'une blancheur presque scintillante. Les bâtisseurs d'Artrap ont en effet largement fait usage du granit blanc des carrières voisines des Monts Karrap. A la porte du lac, un quai important a été construit. Les grandes barques qui y sont amarrées portent bien haut les couleurs flamboyantes de la famille de Manterne, ajoutant à l'ensemble du tableau une note bigarrée, le rendant encore plus pittoresque.

3.4.1 Elvassär et Andurïn

Contrairement aux Vaniens, dont le lieu d'origine exclusif est la forêt de Vani, à l'est du Royaume, les Elvassär sont beaucoup plus disséminés. S'ils constituent l'essentiel du peuplement de la forêt de Manissielle, on en rencontre également dans différentes régions du royaume des Sept Provinces, le Fellendar, de l'autre côté de la mer. Ceci explique leur importance numérique par rapport aux Vaniens. Les différences, physiques et morales, entre ces

deux peuples sont importantes (beaucoup plus marquées par exemple qu'avec les Sylvains ou les Andins, autre peuple elfe de Fellendar). L'origine de toutes ces particularités remonte à l'aube des temps anciens. De nombreuses légendes, plus ou moins contradictoires, expliquent ce partage du peuple des elfes en plusieurs grandes familles. Aucune ne semble véritablement satisfaisante. Les Elvassär sont parmi les plus renfermés et les plus traditionalistes de tous les elfes. Leurs rapports avec les humains sont souvent difficiles, mais de nombreux demi-elfes ont cependant des ascendants Elvassär. Les habitants de Manissielle sont gouvernés par un Roi, Merruviel, qui réside dans la cité d'Ethel Avenador au coeur de la forêt. La vie politique de ce micro-royaume est beaucoup moins conviviale que celle de la forêt de Vani. Il existe parmi les Elvassär une hiérarchie et des règles de vie assez strictes. L'approche des cités sylvestres est difficile pour un voyageur étranger, non pas parce que les chemins sont particulièrement secrets, ou que les elfes se dérobent au contact, mais au contraire parce que la forêt est très bien surveillée. Quiconque tente de s'écarter de la piste située en bordure du lac d'Ef se heurte inévitablement aux postes ou aux patrouilles de surveillance établis par les gardes de Merruviel. Sans être forcément agressives, les réactions de ces soldats, archers réputés, sont néanmoins fermes : nul ne pénétre en Manissielle, sans y être préalablement invité.

Les villages des Elfes ressemblent beaucoup à ceux de la forêt de Vani, mais une partie importante des habitations se situe au niveau du sol, les Elvassär, habitués aux habitats humains classiques, ayant peu à peu transformé leurs habitudes. La forêt est traversée en tous sens, par un important réseau de chemins recouverts d'une mousse claire typique. De nombreux cours d'eau, particulièrement calmes, la sillonnent également. Les Elvassär utilisent de petites barques à fond plat pour s'y déplacer. Le site d'Ethel Avenador se présente ainsi comme une sorte d'îlot, entouré par deux bras de la rivière Valad'jär. Plusieurs milliers d'Elfes y résident en permanence. A l'exception de quelques collines élevées, dans la partie centrale, la forêt est plane, et il est d'autant plus facile de s'y égarer. Certaines parties, considérées comme des sortes de sanctuaires, sont rigoureusement interdites aux étrangers. Quiconque pénétre dans ces zones, même involontairement, y est en danger de mort immédiate. Toute cette méfiance, parfois même teintée de cruauté, remonte à l'époque des affrontements avec les nains des Monts Karrap. Une sourde hostilité règne toujours entre ces deux peuples, et si les incidents violents sont devenus rares, c'est uniquement parce que les occasions de contacts sont quasi-nulles.

Dans la partie Nord du légendaire lac d'Ef se trouve un îlot rocheux, Ol Inthiel, où les elfes possèdent un sanctuaire important : l'ancien palais des princes, maintenant en ruines, aurait été l'oeuvre du Dieu Un-Tilluv lui-même. Celui-ci aurait fait jaillir l'îlot, et le palais construit en son centre, du fond des flots, répondant ainsi aux prières désespérées de la princesse Tin'Orvjhèl poursuivie par une créature démoniaque. Outre cette très belle légende, de nombreux autres récits concernant le Lac d'Ef, site d'une exceptionnelle beauté, sont contés dans la région.

La méfiance que l'on rencontre chez les nains du Roi Ridel-Gonfulrin, est bien à la hauteur de celle des gardes du prince Merruviel, et leur obstination bien plus grande encore, et ceci explique sans peine l'opposition conflictuelle entre les deux peuples. Il est aussi difficile d'accéder aux cavernes somptueusement aménagées qui tiennent lieu de palais au Roi Ridel, qu'à la sylvestre Ethel Avenador. Les monts Karrap, et surtout, depuis quelques millénaires, leur partie méridionale, du côté de l'extrémité Sud du Lac d'Ef, sont le domaine privilégié des nains Andurïn. Ce royaume, longtemps disputé aux orcs, aux gobelins, aux trolls et aux autres créatures infâmes qui peuplaient abondamment les monts dans les temps anciens, est maintenant reconnu par tous. Le caractère ombrageux du vieux roi a longtemps rendu difficile les rapports diplomatiques avec le voisinage, et surtout avec les Céterks de Moganon, mais la force des habitudes a fini par imposer cette situation étrange d'un micro-royaume au sein du grand. Les nains des Monts, guerriers valeureux, quoique un peu indisciplinés, ont d'ailleurs, dans l'histoire, rendu plus d'un service au pays, lors des guerres intérieures ou extérieures. D'autre part l'importance numérique du peuple nain dans ces contrées a considérablement régressé, ainsi, par contre-coup, que la surface véritablement contrôlée.

Bien que dénommés différemment, les monts Karrap sont le prolongement naturel de la chaîne montagneuse des monts Tissnar ou Canalion, plus au Nord. S'ils s'abaissent progressivement, au Sud, pour laisser le passage au fleuve Tekenia, leur altitude dans leur partie centrale, n'a rien à envier aux sommets du Nord. Le mont Z'coll, situé non loin de la source du fleuve Gedivna, s'élève à près de 4000 m. Plus de dix autres sommets connus (l'Orcuesh, le Klish, le pic des Aragnes, le pic Zardès, le Dol-Meniel...) atteignent ou dépassent 3000 m. Les nains ont établi leurs demeures souterraines dans des zones plus basses, dans les vallées intérieures, ou sur la face des montagnes qui domine le lac d'Ef. Certains territoires, proche de Manissielle, et longtemps disputés aux elfes, ont été abandonnés. Le paysage des monts Karrap ressemble beaucoup à celui des Monts Tissnar. L'étage forestier remonte jusqu'à 1500 ou 1800 m, suivant les secteurs, puis il est remplacé par des prairies verdoyantes, jusqu'à 2500 m, et enfin par un désert de rocaille et de cailloutis. Pics, aiguilles et falaises dominent nettement sur les sommets arrondis, et le paysage, au soleil couchant, prend des allures véritablement fantastiques. L'humidité domine partout, et les sources sont abondantes. De nombreux équipement hydrauliques ont été installés par les nains sur le cours de certains torrents. On trouve divers gisements de métaux précieux, moins exploités qu'autrefois, ainsi que de l'étain et du cuivre. Il semble que les nains Andurïn possèdent également le secret d'un alliage célèbre l'Istark qui avait fait la célébrité de leurs cousins des Monts d'Effir en Fellendar, mais ce n'est pas certain. Ce métal ne figure en tout cas pas parmi les productions que les Andurïn ont coutume d'échanger sur les marchés locaux.

3.4.2 Vie politique et économique

Comme toutes les autres provinces de l'Ellansdale, le Gorrenion a à sa tête trois personnages importants :
- son Mador (gouverneur) réside à Eritas. Il s'agit de Guenièvre de Manterne, portant également le titre de Comtesse d'Athanor (l'Athanor est une petite plaine côtière très fertile, située au Nord-Est d'Eritas, et qui se rattache politiquement au Gorrenion). Guenièvre de Manterne a la réputation d'être une femme extrêmement habile sur le plan diplomatique, mais aussi très droite. Sa haine du chaos et des embrouilles politiques a tendance à l'opposer à l'actuel Céterk de Moganon, Jorg Sanaluv. La comtesse d'Athanor serait partisan d'une intervention rapide de son pays dans le conflit Gorgonoth-Kirkwall. Elle fait partie des gens clairvoyants qui craignent le développement du pouvoir du sorcier Urreighem VI. Ses opinions ne sont malheureusement guère partagées à la cour.
- le Néderk, nommé par Moganon, réside également à Eritas. Il se nomme Isaac Estienne. C'est un homme discret, plutôt timide, mais d'une grande intelligence. Ses conseils de gestion, particulièrement éclairés, sont responsables en partie de la nouvelle prospérité de la province. Il oeuvre actuellement à un rapprochement avec le peuple des Elfes de Manissielle.
- l'intendant placé directement sous les ordres de la Comtesse, le Foldor, se nomme Mivel Ellindiel. C'est également un conseiller très compétent. De par son origine raciale (demi-elfe), il soutient activement la politique de rapprochement conduite par Estienne.

L'unité qui règne au sein de ce triumvirat politique est suffisamment originale en Ellansdale pour être mentionnée. Les céterks jouent généralement sur la division entre pouvoirs politique et économique, pour imposer leurs propres points de vue. Depuis que cette équipe dirigeante est en place, la vie du pays a fait un bond en avant considérable. Le Gorrennion dont l'économie était essentiellement autarcique, exporte maintenant des quantités de marchandises. De nombreuses caravanes quittent la province, en direction de Mantor ou de Moganon, et les tissus colorés d'Etess connaissent actuellement une grande vogue parmi la classe dirigeante de la capitale. Les palais de la ville d'Artrap font l'admiration de nombreux visiteurs, et l'on commence à transporter vers les villes de la côte Est, d'énormes blocs de pierre taillée, extraits des carrières situées le long du haut cours de la Gedivna dans les monts Canalion.

Il est à craindre cependant que cette période de prospérité ne soit menacée. Certains personnages bien informés disent que le Céterk Sanaluv rêverait secrètement de se débarasser de ce trio d'ambitieux à la première occasion. La comtesse de Manterne serait l'une des premières victimes figurant sur la liste noire de ses ennemis personnels. Certains indices laissent également à penser que des manœuvres encore plus discrètes seraient en cours pour essayer

de réactiver les forces du chaos dans la contrée. Une troupe de mineurs, des nains du Roi Ridel-Gonfulrin aurait été massacrée par une créature monstrueuse encore inconnue, et ce dans des circonstances encore mystérieuses.

3.4.3 Population et vie culturelle

La population du Gorrennion peut se chiffrer à un peu plus d'un million d'individus, parmi lesquels une colonie d'environ cent mille nains, et un nombre à peu près équivalent d'Elfes. La ville d'Eritas abrite 80 000 habitants, puis viennent ensuite Artrap, 40 000 h, Foltomb, 30 000 h, Silkorn, 18 000 h, et une dizaine de bourgades de 8 à 12 000 h (voir cartes en fin de volume). Le restant de la population vit, soit dans des villages d'importance nettement inférieure, soit disséminé dans des fermes isolées ou des habitations de montagne.

La longueur de la mauvaise saison, mais aussi les liens historiques extrêmement forts qui unissent les habitants de cette contrée, ont permis le développement d'une vie sociale et culturelle importante. Solidarité et assistance ne sont pas de vains mots pour les nains de la montagne, ou les agriculteurs d'Etess. Autour des villages de la plaine côtière, de vaste champs "communaux" servent de pâture aux animaux domestiques, et quelques-uns sont cultivés en céréales. Ces terres sont travaillées en commun par les habitants adultes du village, et le produit de la récolte est conservé dans un silo collectif, destiné à venir en aide aux plus démunis lors de la mauvaise saison. Une partie des impôts "en nature" devant être versée au Néderk d'Eritas, est également prélevée sur cette "caisse". Par ailleurs, les autres terres, de propriété individuelle, sont fréquemment exploitées en commun. Dans l'ensemble de la région, le sol est ainsi, pour l'essentiel, partagé entre une pseudo-propriété collective (ces terres communales sont, dans la réalité des écrits, toujours des propriétés seigneuriales), et une réelle propriété individuelle. Dans les faits, le servage n'existe plus depuis environ deux siècles (même avant cette date il était fort rare), et les paysans travaillant sur des terres encore exploitées directement par la noblesse locale ont un statut se rapprochant plus de celui d'ouvrier agricole.

Les nobles complètent généralement leurs revenus par un service régulier, assez bien rétribué, dans l'armée nationale. Leur fortune n'est cependant plus aussi importante que celle des grands marchands d'Eritas ou de Foltomb, ou celle des bourgeois propriétaires d'ateliers d'orfèvrerie ou de marqueterie dans les villes importantes. La prospérité régnant depuis un siècle dans la province a permis le développement de nombreuses innovations techniques :
- les charrues utilisées par les agriculteurs de la région sont parmi les plus évoluées du royaume, et permettent d'obtenir des rendements agricoles élevés.
- les machines hydrauliques créées par les nains dans les ateliers du roi Ridel, sont parmi les plus complexes que l'on ait jamais vues. Certains pilons martelant les barres d'acier disposent ainsi, grâce à d'ingénieux systèmes d'engrenage, d'une puissance double de celle des broyeurs que l'on fabriquait jusqu'à présent.
- on commence aussi à parler d'autres inventions encore plus prodigieuses, telle la machine pressante de l'écrivain public Wulberg à Artrap, qui permettrait de reproduire certains écrits à plusieurs exemplaires.

Sur le plan artistique également la situation évolue. On prend plaisir à écouter musique et poêmes dans les riches demeures des grandes cités. Il n'est pas rare de rencontrer aussi des troupes de baladins présentant de courtes saynettes sur les places des villages ou des villes. Quelques peintres travaillent à demande, pour les plus fortunés, réalisant fresques ornementales ou grandes peintures, sur les murs blancs des grandes pièces. Les elfes de Manissielle produisent des sculptures incrustées de marqueterie qui sont très appréciées dans toute la contrée. Quant aux nains, leurs travaux d'orfèvrerie, et de joaillerie, sont également très cotés, et les belles dames d'Artrap aiment à se promener parées de quelques luxueuses pierreries.

La tradition des veillées hivernales est bien établie en milieu rural, et rares sont les communautés où l'on ne se soumet pas à cet usage. Chants, contes, légendes et anciens récits trouvent à cette occasion leur place d'honneur. Il arrive parfois que les "kéaris" du lointain Dorrennion descendent jusqu'à Artrap ou Eritas; ils trouvent en ces lieux un public nouveau et particulièrement ouvert à leurs



étranges récits mi-parlés, mi-chantés. L'une des filles de Guenièvre de Manterne, Mathilde, aurait d'ailleurs rejoint les rangs de ces étranges troubadours, et s'initierait à leur art dans leur école de Kerrydu.

3.4.4 Lieux étranges et mystérieux

"La chaussée de mer" de Silkorn

Il existe, au sud de la ville de Silkorn, un site naturel d'une extrême beauté : le cap Sylczitz. Ses falaises, sculptées par les flots tumultueux de l'Erg, évoquent par endroit une véritable dentelle, et le mélange subtil des bruyères, des genêts et d'une roche couleur lie de vin crée un tableau d'une très grande richesse visuelle. Ce n'est cependant pas cet aspect "merveilleux" qui attire notre regard : pareil spectacle est en fait assez commun le long de la côte Ouest. Une autre particularité du cap, ainsi que la légende qui s'y rattache, captive notre attention. A quelques mètres de là, une série de blocs rocheux vient prolonger la pointe du promontoire, s'enfonçant peu à peu sous les flots. La partie connue de cet étrange chemin avance de près d'un kilomètre sur l'océan, et la suite se perd dans les profondeurs. A marée basse, les rochers affleurent sur le tiers de cette distance environ, puis ils sont peu à peu recouverts par les flots gris.

Il y a peu de chances qu'une oeuvre aussi régulière et aussi importante soit d'origine naturelle. Il semble peu plausible également qu'elle soit le fait des hommes car certains des blocs, imposants par leur taille, doivent peser plusieurs dizaines de tonnes. L'origine de cette "chaussée de géants" a donné lieu à diverses interprétations. Je note cependant que toutes attribuent aux Dieux la responsabilité d'un tel ouvrage. Un-Tilluv, selon la mythologie des Elfes, fut l'un des derniers demi-dieux à intervenir sur la création du monde. Il revint en Trégor alors que le conflit avec Calafindel avait déjà pris des proportions considérables. Les deux divinités s'affrontèrent sauvagement et Calafindel empêcha Un-Tilluv de quitter le monde en empruntant la voie céleste par laquelle il était arrivé. Si grandes étaient les forces que Gengalad le mauvais avaient concentrées entre les mains de son adepte, que Un-Tilluv "le modeleur" se retrouva en fort mauvaise posture. Il ne dut son salut qu'à l'intervention de Fenirell, déesse de l'eau, qui était aussi sa sœur céleste en ce monde. Fenirell ouvrit les flots devant ses pas pour qu'il puisse s'enfuir en empruntant la voie du feu, le chemin du coeur de la terre. Calafindel ne pouvant atteindre son adversaire dans ce domaine qu'il ne contrôlait pas, décida de marquer le chemin par lequel le Dieu s'était enfui, en transformant chaque empreinte de pas en un roc indestructible. Le Monde conserverait ainsi le souvenir de la fuite honteuse de l'un de ses créateurs que Calafindel, maintenant serviteur de Gengalad, avait maudit. Depuis des millénaires, les flots gris, serviteurs de Fenirell, s'acharnent à détruire ces traces infâmes. Les Elfes pensent que les récifs ont déjà perdu la moitié de leur dimension originale, et que la victoire de la grande déesse est proche.

3.5 LE PAYS ATUESH

3.5.0 Les contrées sauvages

Le pays Atuesh est la province centrale du Royaume d'Ellansdale. Etroite bande de terre, au Nord, séparé du Gorrennion par la chaîne des monts Canalion, il descend, au Sud, jusqu'à la vaste plaine d'Onavira. Dans sa partie septentrionale, il est plutôt orienté sur les mers intérieures, Ergün et Arain, alors que dans sa partie méridionale, il possède des ouvertures sur les deux côtes, Est comme Ouest. Trois particularités rendent son étude particulièrement intéressante :

- la présence de paysages aussi diversifiés que la presqu'île de Tajidnu, la vallée du Tekenia, les monts Armalekk au nord d'Onavira, ou les vastes îles de Kernarig et de Corrennon, auquel nous consacrerons une partie de notre étude.
- le fait que la province soit l'une des plus importantes du royaume sur les plans démographiques, politiques et économiques.
- son rôle de leader politique dans le royaume, dû à la présence de la ville de Moganon, cité la plus importante du monde connu, et capitale du Royaume depuis plusieurs millénaires.

L'essentiel de la population et de l'activité aussi bien agricole qu'artisanale se concentre autour des trois villes de Grannon, Moganon, et Onavira. Les plaines d'Eccelia, de Sijevick, et d'Onavira (partie Nord), ainsi que la zone côtière extrêmement fertile située en arrière des ports de Sellem, Arthim et Valira, sont intensivement exploitées, et présentent un paysage somme toute peu original, sur le plan géographique. Nous en parlerons plus en détail en évoquant les cités qui constituent leur pôle d'attraction. Ces zones actives et peuplées contrastent de façon notoire avec d'autres régions plus sauvages comme le Tajidnu, la pointe d'Azihm, ou le Klesh.

Les monts Armalekk font partie, comme le Karrap ou le Canalion, dont ils sont le prolongement naturel, de la longue chaîne formant l'"épine dorsale" du Royaume. Ils sont cependant séparés des hautes montagnes qui entourent le lac d'Ef, par une importante entaille, constituée par la haute vallée du Tekenia. Cette coupure justifie, en plus de la latitude, les changements que l'on peut observer dans le paysage, et en particulier dans la végétation. Leur altitude, surtout dans la partie située au levant, n'a rien à envier à celle de leurs voisins du Nord. La barrière rocheuse qui s'élève en arrière du pays d'Arthim atteint 2600 voire même 2700 m en des lieux célèbres comme le Dardelienn, le pic Singar, ou le Mont Dargon. Une seule route relie d'ailleurs directement les ports de la côte Ouest à Moganon, en traversant l'Armalekk. Son tracé, ainsi que la multitude d'ouvrages qu'il a fallu construire pour lui permettre de s'élever jusqu'au col de la Piave, au pied du Dardelienn, constituent un véritable défi aux lois de la nature. Sa construction, oeuvre d'architectes et d'ouvriers Sandars, remonte à l'époque de la dynastie des Gdelunn, régnant à Moganon (se reporter à l'histoire détaillée du Monde). Une sculpture énorme, représentant les armoiries de cette importante famille Sandars, sorte de tête de dragon stylisée, a d'ailleurs été taillée au col de la Piave, pour marquer l'ouverture du passage. La route, mal entretenue, est devenue une piste de montagne, en très mauvais état, et même dangereuse en certaines parties de son tracé. Les caravanes préfèrent emprunter les routes tranquilles de la plaine côtière Est, et effectuer une boucle au sud en passant par Onavira. Le trajet, ainsi exécuté, prend en fait moins de temps que la traversée directe par les Monts.

Outre la nature de la végétation, deux autres faits marquent une différence importante avec les Monts Karrap. D'une part, l'étage forestier s'arrête beaucoup plus bas en altitude, et laisse souvent la place, non à une prairie verdoyante, mais à un chaos rocheux particulièrement sauvage. D'autre part les teintes sombres de la plupart des couches géologiques affleurant, créent une impression beaucoup plus sinistre. Le taux d'humidité est proche de celui des Montagnes plus au Nord, mais les roches étant sans doute beaucoup plus perméables, la végétation en tire beaucoup moins profit. Il existe probablement à grande profondeur un important réseau de rivières et de lacs souterrains. Le Tekenia, par une multitude de petits affluents, ainsi que les nombreux petits fleuves côtiers se jetant dans la baie de Sikkhij, sont ainsi régulièrement approvisionnés, et bénéficient en conséquence d'un débit quasi-constant, quelle que soit la saison.

Comme je l'ai dit dans le texte d'introduction à cette partie concernant le Royaume d'Ellansdale, la plaine d'Onavira est en fait la seule coupure importante dans l'axe montagneux Nord-Est/Sud-Ouest du pays. Contrairement au sillon tracé par le cours du Tekenia, nous n'avons pas à faire ici à une vallée d'origine fluviale. Nul cours d'eau important ne suit le tracé de la large plaine. Les deux bras fourchus du Smirn, petite rivière côtière dont les sources se situent dans les collines avoisinant Onavira, ne peuvent être à l'origine de cette cassure importante dans le relief. Ce terme de "cassure" paraît d'autant plus approprié que les Monts Armalekk se terminent, en-dessus de la plaine, par de véritables falaises. Ils donnent l'impression par endroit, qu'un géant colossal aurait tranché la roche, rejeté les débris dans la mer (formant ainsi les îlots comme celui de Sandra), et nivelé ensuite le terrain, en écrasant l'ensemble avec ses bottes monstrueuses. Cette interprétation figure dans de nombreuses légendes Atuesh, et l'on précise, en outre, que le géant, parti de la côte Est, aurait fini par se fatiguer, et par bâcler son travail. Ce "manque de finition" expliquerait la présence des collines à l'Ouest, et serait l'explication mythologique du "talon de botte" au fond duquel a été construit la grande cité d'Onavira. D'autres versions ont été données de ces mêmes faits, par exemple dans le "Grand Livre Pourpre" des anciens Atuesh, qui fait allusion à l'arrivée mystérieuse des Sandars sur ce monde. Aux yeux du barde qui rédigea les principaux chapitres de cet important ouvrage, la plaine d'Onavira n'était autre qu'une voie tracée par les Dieux, leur permettant de se rendre en ce monde lorsqu'ils quittent leurs abîmes célestes. Puisque j'évoque, en ce passage, la mythologie de cette province, signalons que dans la langue des nains, les monts Armalekk sont nommés Odenjar-Medin, qui se traduira en langage commun par "domaine de Medingathar". Lorsque l'on connait le rôle extrêmement néfaste joué par ce Dieu dans les traditions des nains, on comprendra que les Monts Armalekk soient considérés comme maudits, et que nulle colonie ne s'y soit jamais installée (et ce alors que les nains du Roi Gonfulrin ne se trouvent qu'à quelques dizaines de kilomètres). Au fond d'un petit vallon traversé par la route dont nous parlions au début de ce chapitre, se trouve d'ailleurs un lieu que l'on nomme "tombeau des treize nains". Plusieurs rochers, allongés au centre d'une prairie, évoquant la forme de ces petits êtres, seraient en réalité les corps pétrifiés de treize guerriers, victimes d'un châtiment cruel de leur Dieu coléreux.

La presqu'île de Tajidnu, celle de Klesh, et son prolongement naturel, l'île de Corrennon, présentent de nombreux éléments communs. La température moyenne, plus élevée que dans les environs de Moganon, ainsi que les précipitations moindres que dans la zone centrale, donnent au paysage un caractère particulier. Dunes de sable imposantes, affleurements rocheux rougeoyants, et maquis d'arbustes épineux et de grandes herbes jaunes et sèches qui s'emmêlent étroitement. Il faut rentrer dans l'intérieur du pays pour trouver un couvert forestier plus important. Encore le terme de "couvert forestier" paraît-il exagéré pour désigner ces vastes étendues où poussent, de façon plus ou moins clairsemée, les Pins Raga et les Orgons noueux. Quelques genêts Santernes viennent apporter une note de couleur gaie au tapis herbeux de Flogens qui constitue l'essentiel de la couverture du sol. Une piste sableuse desservant quelques ports de pêcheurs, fait consciencieusement le tour des deux grandes presqu'îles. Quelques fermes disséminées dans le paysage, accueillent les rares voyageurs de passage. Le sol est ingrat et l'on n'y pratique guère la culture, sauf dans quelques cuvettes humides. Les habitants de l'intérieur vivent principalement de l'élevage d'une race de chèvre extrêmement rustique, l'Agnolle, qui leur procure lait, viande, et surtout de longs poils souples que l'on travaille un peu comme la laine.

Le Tajidnu, bénéficiant à tort ou à raison d'une très mauvaise réputation dans l'imagination populaire (de multiples histoires de sorcellerie s'étant déroulées dans la contrée agrémentent les veillées des cabarets de Grannon), n'est que très peu fréquenté. Il constitue, par ce fait même, un abri de grande valeur, pour des personnages de moralité douteuse, ou désirant se livrer à des expériences discrètes. Les rencontres que l'on peut faire dans cette partie de la province sont donc parfois fort risquées, et il est généralement conseillé de ne s'y promener que solidement armé. Le Klesh est un peu moins mal fâmé, d'autant que le petit port de Kernon qui se situe à son extrémité connait un regain d'activité depuis quelques dizaines d'années. Le maire de ce village a établi une

liaison maritime avec le port de Valdinia sur l'île de Correnon, qui redonne de l'importance à la route Grannon-Kernon. La traversée est encore assez aléatoire car la présence de nombreux récifs côtiers la rend périlleuse.

3.5.1 Les riches plaines centrales.

Il y a certes un contraste saisissant entre les régions quasiment sauvages que nous venons de décrire, et les zones d'activité que nous allons aborder maintenant. Il est important de noter que la répartition en trois points, Nord, Centre et Sud, des régions économiquement importantes, donne à la province une assez grande homogénéité.

La plaine d'Eccelia est consacrée surtout aux cultures céréalières. Les champs de blé, de seigle et d'orge alternent régulièrement de part et d'autre de la route Moganon-Mantor. Un climat somme toute facile, ainsi que des techniques agricoles évoluées ont permis aux paysans de la plaine de maîtriser à peu près leurs récoltes. Les moissons, sans être abondantes, sont cependant régulières, et il est important de noter que depuis des siècles et des siècles, voire même des millénaires, aucune famine importante ne s'est jamais déclarée dans le royaume d'Ellansdale. Le calme relatif qui règne sur le plan politique et militaire dans le pays, ainsi qu'une bonne organisation de l'économie intérieure, ont permis, non la suppression des inégalités, mais la disparition des misères les plus criantes. Les villages sont nombreux : entre Moganon et Grannon, on en dénombre plus de cinquante sur la route principale. Les grandes villes ayant drainé toute l'activité artisanale, les bourgs agricoles ne dépassent jamais une population de mille ou deux mille habitants. Beaucoup d'entre ces agglomérations correspondent en fait plus à une juxtaposition de fermes qu'à un village structuré, au sens où on les conçoit en Gorrenion par exemple. Chaque unité de population correspond au nombre de bras dont la terre avoisinante a besoin pour être cultivée. Lorsqu'on s'écarte à l'Est ou à l'Ouest du grand axe de circulation Nord-Sud, les villages laissent plutôt la place à de grandes fermes fortifiées (ce phénomène s'explique facilement par le fait que dans les temps anciens, les contreforts des Monts Canalion ou les landes désolées du Tajidnu abritaient de nombreuses bandes de pillards). A l'intérieur de chaque ferme habitent le propriétaire et ses proches, ainsi qu'une douzaine d'autres familles d'ouvriers agricoles. Le statut social de ces familles dépend évidemment de l'esprit du maître de céans. On voit ainsi se côtoyer des domaines dont le fonctionnement est proche du servage des contrées Sud, ou au contraire rappelle l'égalitarisme de certains villages de l'Etess.

Ce type de domaines fortifiés disparaît complètement, plus au sud dans les environs de Moganon. La plaine de Sijevick est, elle aussi, très agricole, mais la population se regroupe dans des villages beaucoup plus classiques. Les cultures sont plus diversifiées que dans la plaine d'Eccelia. Aux céréales, s'ajoutent du lin, de nombreuses cultures potagères ainsi que des arbres fruitiers. En dehors du port d'Eccik, plus au sud, il n'y a pratiquement point de villages de pêcheurs. La vie économique est orientée sur la terre. La plaine de Sijevick, coupée par la vallée du Tekenia, présente de fort jolis paysages, dont les Monts Armalekk et Karrap forment la toile de fond. Un trafic important de grands bateaux à fond plat a lieu sur le fleuve, effectuant le transport des marchandises qui arrivent dans les grands voiliers au fond de la baie de Milva, jusqu'aux marchés de Moganon. S'il n'y a que peu d'activités humaines liées à la présence de la mer, il n'en est pas de même pour le fleuve. Moulins, hangars de bateliers, auberges... se succèdent le long de ses rives.

Au fil des années, les zones non peuplées bordant le Tekenia se font de plus en plus rares ! En amont de Moganon, les cultures s'espacent peu à peu, la vallée se faisant plus encaissée, et les espaces exploitables devenant plus rares. Moulins et pressoirs sont toujours nombreux et entraînent un important trafic local : les marchands y apportent en effet grains à moudre, et fruits divers à presser, provenant parfois de plusieurs centaines de kilomètres à la ronde. Les meuniers constituent une classe sociale particulière dans la province. Ils sont généralement très riches et leur guilde, dont la maison se trouve à Startz, un petit village situé à vingt kilomètres à l'Ouest de Moganon, est extrêmement importante. Pour pouvoir exploiter leurs moulins, ils doivent acheter leur charge auprès du Néderk, et verser chaque année une dîme importante dans les caisses du royaume. Ils se font cependant grassement payer, et souvent directement en marchandises lorsque leurs clients ne sont pas assez fortunés. Il n'est pas rare de voir un meunier prélever le quart ou le cinquième d'un chargement, au titre de droit de mouture. On ne s'étonnera donc pas par exemple en apprenant qu'il existe, à Ornon, autre petit village situé sur le cours du Tekenia, un propriétaire de moulin qui s'est fait construire un château sur une colline à l'écart des autres habitations. La collecte des dîmes a lieu chaque année au premier jour de la saison du renouveau. Les envoyés du Nederk, solidement escortés, passent de moulin en moulin pour collecter la taxe. Il n'est pas rare alors de croiser, le long du fleuve, des convois de plusieurs dizaines de mules chargées d'Ecus, escortées par une troupe de cinquante à cent soldats.

La route qui se rend de Moganon à Onavira, rejoint assez rapidement la côte de la Mer d'Arain, et longe la baie de Cikaharna. La chaleur augmente peu à peu, et l'on découvre les premiers arbres à Olives. Les monts Armalekk descendant jusqu'à la mer, le tracé de la route, contraint de suivre les escarpements rocheux, est particulièrement sinueux. Il n'y a plus aucune place pour la culture, et seuls quelques troupeaux d'ovins habitués à une maigre pâture, viennent animer le décor. Sur près de cent kilomètres, jusqu'au carrefour permettant au voyageur de se diriger soit sur Onavira soit sur Eccik, il n'y a aucun village. Seules deux ou trois auberges isolées peuvent servir de refuge pour la nuit. Ce sont cependant des établissements importants, et confortables, car le trafic sur la route est important, et leur permet de prospérer. Deux chemins, l'un par la côte, l'autre direct à travers la plaine, se dirigent vers le port d'Eccik. Ils délimitent une nouvelle zone de terre fertile, qui présente la particularité de disposer d'un important réseau d'irrigation. Ce sont les Sandars qui ont réalisé ce travail, de même que dans la bande de terre cultivée située le long de la route d'Onavira. Les montagnes dans lesquelles ils ont installé leur royaume ne sont pas réputées pour leur fertilité, et ils s'approvisionnent en céréales essentiellement dans le nord de la plaine d'Onavira.

L'influence de ces êtres étranges, et surtout de leurs connaissances techniques développées, se fait ici sentir pour la première fois. Outre l'irrigation très performante, de nombreux autres détails vont attirer l'attention du voyageur :
- les charrues utilisées par les laboureurs sont entièrement métalliques.
- les charrues à bras ont totalement disparu. Tous les labours se font avec un attelage de boeufs puissants et bien nourris.
- les semailles se font à l'aide de semoirs mécaniques entraînés par une manivelle, et les céréales poussent de façon très régulière.
- les brûlis de chaumes et de broussailles, en usage intensif dans le nord, ne sont plus pratiqués.
- sur les routes, ou dans les chemins de terre, on peut croiser d'énormes charrettes chargées d'algues et de varech récoltés en bord de mer. Ces produits sont ensuite épandus à la surface du sol avant labour, et ont la propriété d'augmenter les récoltes de façon très satisfaisante...

Les Sandars sont nombreux dans toute la région, et en particulier les Sandars Neddir, plus proches de la race humaine. Ils détiennent en fait une grande partie des postes économiques importants.

Leur grand art de la navigation et leurs connaissances maritimes importantes expliquent également le rôle qu'ils jouent dans un grand port comme celui d'Eccik. Eccik est l'un des points de départ de tous les grands bateaux qui font la traversée de la mer d'Arain en direction de Mériandor ou Milkendell en Fellendar. C'est l'un des plus grands ports de la côte Sud-Est, même si la ville par elle-même n'est pas très importante. Il bénéficie en effet d'un site exceptionnel à deux titres :
- d'une part, l'île de Kernarig et la presqu'île de Tajidnu le protègent en grande partie des courants violents et des tempêtes qui se déchaînent dans la mer centrale,
- d'autre part, il est établi dans l'une des rares parties de la côte qui soit exempte de récifs dangereux (la présence de cette barrière côtière explique certainement le fait qu'il n'y ait pas de port de pêche dans le site pourtant exceptionnel de la baie de Cikaharna.

Eccik

(P1) Port de peche
(P2) Chantier naval
(P3) Phare
(P4) Port marchand
(P5) Port de guerre
1 - Porte des Marais
2 - Porte des Larmes
3 - Porte d'Onavira
4 - Porte Sud
5 - Porte de la Côte
6 - Cimetierre

(A) Quartier du peuple
(B) Quartier bourgeois
(C) Quartier des nobles
(D) Quartier marchand
(E) Quartier des ouvriers du chantier
7 - Cimetiere , tombeaux
8 - Marais Hurlents
9 - Marais des Pendus
10 - Passage de l'Arbre
11 - Place du marché
12 - forteresse

13 - Temple
14 - Arenes
15 - Temple
16 - Place des Jeux
17 - Guilde des marchands
18 -
19 - Ancienne forteresse de Eccik et necropole
20 - Temple

▶ Entree de Grotte

Je terminerai cette courte présentation des zones économiquement actives par quelques mots sur la plaine d'Arthim, au pied des Monts Armalekk, à l'Ouest de la province. Trois ports d'importance équivalente, Sellem, Arthim et Valira, donnent le ton à l'activité de cette région. Pour une fois, la pêche et toutes les activités annexes qui s'y rattachent, domine sur l'agriculture. L'absence de récifs, de courants violents, et un contexte climatique favorable ont permis à la population locale de s'intéresser depuis longtemps à la pêche côtière. Dans ce domaine également on retrouve l'influence des Sandars, présents en assez grand nombre à Valira surtout, qui ont permis l'amélioration notoire de certaines techniques. Ceux-ci ne disposant pas de site portuaire facile à aménager sur la partie de la côte Ouest qui longe leur province, se sont intéressés depuis longtemps aux trois ports de la plaine d'Arthim. La production importante de poissons de toutes sortes est transformée sur place (séchage, salage ou fumage) puis exportée soit vers le triangle d'Orn, tout au sud, en pays sandars, soit vers Onavira. Une bonne partie des habitants de la plaine est donc concernée par cette activité. Les autres vivent d'élevage ou de cultures essentiellement vivrières.

3.5.2 Trois perles pour une couronne

Depuis l'époque où le royaume a pris le nom de royaume d'Ellansdale, le pouvoir des Céterks s'est appuyé sur le Pays Atuesh, et plus particulièrement sur les trois grandes cités, Grannon, Moganon, et Onavira, qui en forment l'ossature. Ce sont des troupes levées dans cette région, puis par la suite, en Dorrenion ou en Eluesh, qui ont permis de contrer les révoltes Sandars, longtemps avant le passage de la comète. Ce sont également les mêmes forces qui ont aidé à l'intégration des provinces du Nord, ou à la conquête des terres d'outre-mer. Cette importance du rôle historique justifie certainement le fait que le langage Atish, parlé à l'origine par quelques millions d'habitants, soit devenu la langue commune du pays tout entier, acceptée même par les orgueilleux Sandars. Cette situation de capitale a permis également à la cité de Moganon, jouissant déjà d'un site géographique exceptionnel, de connaître un développement démographique hors du commun. Moganon, avec son million d'habitants, est en effet, non seulement la plus grande cité de l'Ellansdale mais aussi du monde connu de Trégor.

Lorsque j'aurai précisé que cette croissance fantastique n'a aucunement nui à l'attrait de cette ville immense, et ajouté que ses deux consœurs, Grannon et Onavira n'ont rien à lui envier, je pense que j'aurai pleinement justifié le titre de ce paragraphe. La capitale du royaume, qui est aussi la plus éclatante des trois perles, mérite cependant qu'on la présente plus en détail.

Il est difficile de chiffrer le nombre exact d'habitants car, lorsqu'on arrive en remontant le cours du Tekenia, par exemple, on ne sait jamais quand la ville proprement dite commence. Une dizaine de kilomètres avant les anciens remparts, au carefour de l'importante route du sud, les habitations forment déjà une ligne quasi ininterrompue. Les premiers signes d'agitation de la foule cosmopolite que l'on va découvrir dans le centre de la cité se manifestent déjà. Sur la large voie qui arrive à la porte du levant, se succèdent cavaliers, piétons affairés, chariots de marchandise ou même bergers conduisant leur bétail aux grands marchés. Le fleuve est constamment présent, distant de quelques mètres seulement, et séparé de la route, soit par des habitations, soit par un quai, légèrement surélevé, permettant l'amarrage des barques. Son cours est à peu près aussi encombré que la voie terrestre. De nombreuses barques à fond plat, endommagées et immobilisées sur la berge, ont été transformées en maisons. D'autres habitants sont venus par la suite, et s'appuyant sur ces navires échoués, ont bâti d'étranges plateformes de bois, supportant des constructions hétéroclites et branlantes. Le courant n'étant pas particulièrement rapide dans toute cette zone, le fleuve a, par endroit, une assez grande largeur. A cause de tout cet encombrement, le chenal réservé à la navigation ne mesure plus, à certains points critiques, que huit ou dix mètres. D'où des discussions sans trève sur la priorité de passage pour les barques qui montent ou celles qui descendent lorsque celles-ci ne réussissent plus à se croiser. Ce sont parfois de véritables rixes qui se déroulent sur les ponts des navires, mais les riverains n'y prêtent plus aucune attention.

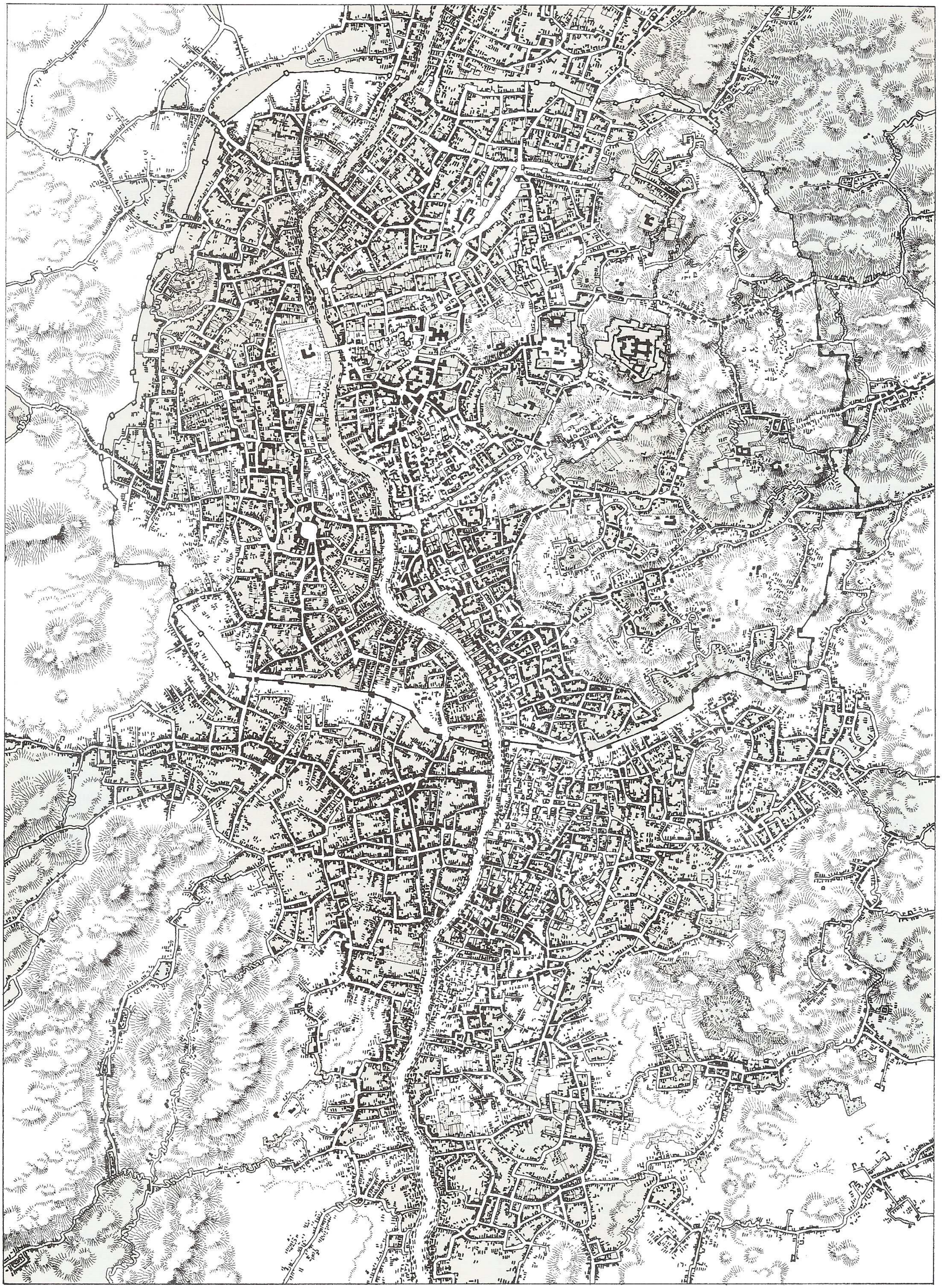
Le voyageur persévérant aura sans doute la chance, après une progression nécessitant patience et diplomatie, d'arriver à la grande porte du levant dont nous parlions plus haut. Rares sont ceux, surtout s'ils arrivent de loin, qui résistent à cette ultime épreuve, et ne succombent pas à l'attrait irrésistible de l'une des multiples auberges qui se pressent dans les faubourgs. Les taverniers semblent d'ailleurs bien connaître ce phénomène car les tarifs pratiqués baissent peu à peu au long du chemin, pour se stabiliser à des cours raisonnables dans l'enceinte de la cité. Gare à la bourse du visiteur qui faiblira devant les premières enseignes. Le premier lit qu'il trouvera ne sera pas le moins cher ! Deux enceintes successives, et maintenant largement insuffisantes, montrent les phases continues du développement de la ville. Les premières murailles, en partie désaffectées, limitaient Moganon à la rive Nord du fleuve. Ne se trouvent plus guère à l'intérieur que les demeures officielles, palais des Céterks, maisons des guildes, dans la partie haute, et quartier des marins, dans la bordure du Tekenia. Même les palais n'ont pas pu rester confinés dans ce premier périmètre. Les constructions les plus récentes tel le palais d'été des Céterks, sont passées sur la rive Sud du fleuve. La seconde enceinte, construite il y a presque 1500 ans, au début du septième millénaire, donnait à la ville princière une surface déjà cinq à six fois supérieure. Elle passait largement outre le fleuve. Son but étant de renforcer la défense de la cité, des tours imposantes furent construites de part et d'autre du Tekenia, et d'immenses chaînes, supportées par des piliers, permettaient d'en barrer le cours. Chaque nouveau quartier en construction témoignait des influences culturelles marquantes du moment. Cette juxtaposition de styles parfois totalement différents donne toujours à la capitale un charme très particulier. De nouvelles constructions ont fait leur apparition depuis l'achèvement des remparts. Des faubourgs importants se sont dressés en dehors des murs, doublant presque, encore une fois, la surface totale habitée. Hormis dans les quartiers les plus anciens, situés au Nord, où la pente naturelle du sol permet toujours de retrouver le fleuve, l'essentiel de la cité étant rigoureusement plat, le visiteur étranger se retrouve rapidement perdu dans un dédale de ruelles. Aucun axe important ne permet de traverser la cité d'une porte à l'autre. Aucune voie rectiligne ne permet un transit facile pour le voyageur pressé. Quiconque franchit les limites de la ville devient acteur du spectacle animé et coloré qui s'y déroule à tout instant.

Trois méthodes permettent cependant de ne pas se perdre dans les ruelles :

- utiliser un bateau pour remonter ou descendre le cours du fleuve. Cette solution, pourtant simple en apparence, présente divers inconvénients pour le commun des mortels (ce qui suit ne concerne pas les personnages officiels ou importants, invités par exemple par le Céterk ou le Néderk). Etant donné l'encombrement du fleuve, le trafic des marchandises, et la circulation des bateaux militaires ou officiels est prioritaire. Les barques de passagers attendent parfois cinq ou six heures avant de pouvoir circuler. Ce type de transport étant lourdement taxé, et nombre de capitaines appartenant de près ou de loin à l'une des guildes de voleurs de la ville, le prix du passage est souvent exhorbitant, surtout pour le voyageur qui omettrait de le discuter.

- traverser la ville en suivant le fleuve par les quais. Impossible par le quai Nord, car les quartiers nobles viennent jusqu'au bord de l'eau, et qu'il est impossible à quiconque n'est pas porteur d'un sauf-conduit en bonne et due forme, d'y pénétrer. Extrêmement risqué par le quai Sud car on traverse alors certains points "chauds" de la cité. Plusieurs tavernes du "Quai des Rats" telle "La corde à nœuds" servent de repaire à des bandes de truands de sinistre réputation.

- reste la dernière solution, de coût et de délai raisonnables : faire appel, sitôt arrivé à une porte, à l'un des nombreux guides qui se proposent de conduire le voyageur à son but. Là aussi quelques précautions sont indispensables... Mieux vaut que l'étranger fortuné ne fasse pas trop étalage de sa richesse, s'il veut éviter que son guide maladroit ne le conduise... au repos éternel. Certains quartiers comme celui de "La Loupe", le "Fagorn" ou la "Mal-Lune" (où se trouve le "Quai des Rats" dont je parlais plus haut) sont de véritables nids de voleurs ou d'assassins, possédant leurs usages et leur règlement intérieur. Même les patrouilles de la milice hésitent à y pénétrer, et ce quelle que soit l'heure du jour.



PLAN DE MOGANON LA CAPITALE

Il ne faudrait cependant pas déduire de mes propos que Moganon, capitale de l'Ellansdale, n'est qu'un immense bouge où seule règne la loi du plus fort. Si le visiteur peut effectivement avoir cette opinion de certains quartiers, il sera rapidement conquis par l'ambiance fascinante qui se dégage des rues marchandes, ou par la beauté des palais et de leurs jardins. Moganon se présente comme un gigantesque carrefour du monde de Trégor. Toutes les races de ce monde, mais aussi toutes les croyances et toutes les religions s'y retrouvent. Une quantité et une variété incroyables de marchandises est sans cesse proposée à la vente dans les échoppes ou lors des grands marchés. Nombre de désirs, des plus fous aux plus pervers, peuvent y être satisfaits, pourvu que celui qui les formule dispose des écus ou des relations nécessaires.

Quelques exemples des services ou des plaisirs que la capitale peut offrir au visiteur fortuné :
- Riche marchand, vous désirez trouver quelques mercenaires pour escorter une caravane importante ? En vous rendant par exemple dans les tavernes du quartier de "Fol-Nave", vous n'aurez que l'embarras du choix ... Elfes, nains, Sandars, barbares du sud, hommes de la race de Canalion... sont prêts à mettre à votre service leurs talents de guerriers, de voleurs, de rangers, de magiciens et pourquoi pas d'assassins. Il n'est guère que des semi-hommes ou des Mingalas que l'on ne rencontre que rarement dans cette cité.
- le cœur de la belle pour laquelle vous vous pâmez chaque soir aurait besoin de quelque philtre puissant pour être quelque peu dompté ? Des sorciers de puissance variée (plus ou moins scrupuleux parfois il faut bien le dire) ont élu leur domicile dans différentes parties de la ville.
- souhaitez-vous trouver une compagne ou un compagnon pour égayer vos nuits ? Rien de plus facile, mais là ne se situe pas l'originalité de Moganon par rapport aux autres villes de l'Ellansdale. Par contre, si vous désirez épuiser votre fortune en l'espace d'une nuit, avoir l'illusion que vous menez une vie de débauche permise seulement aux plus riches d'entre les riches, et avoir à vos pieds les femmes (ou les hommes selon votre tempérament) les plus désirables... Tout ceci est possible à Moganon, et à Moganon seulement. Certains palais, construits le millénaire précédent par les Sandars, ont quelque peu changé d'habitants, et connaissent une toute autre fonction. La résine de Gorfu y circule en quantité impressionnante, et vous serez peut-être troublé de reconnaître parmi les créatures impudiques qui viennent vendre leurs charmes aux étrangers, des personnalités parfois proches des hautes familles dirigeantes...

Tout ceci explique en partie qu'il n'est pas rare de rencontrer un voyageur venu d'une cité lointaine comme Sorcumeth à l'extrémité opposée de ce monde, résidant toujours à Moganon, deux ou trois ans après son arrivée, et ayant renoncé à tout projet de retour. La grande cité constitue en fait un royaume au cœur même du royaume, et la pendule qui gouverne son temps semble totalement différente de celle qui rythme le reste du monde.

3.5.3 Population et Culture

Le Pays Atuesh est la province la plus peuplée du Royaume. On peut estimer sa population à quatre millions d'habitants, de race humaine pour la plus grande partie. Les autres peuples, nains, elfes, Sandars, n'y sont que faiblement représentés (un dixième de la population totale, pour ces trois races réunies). Les créatures métisses, à des degrés divers (demi-elfes, demi-orcs, Sandars Neddir...), sont par contre beaucoup plus nombreuses, sans que l'on puisse vraiment préciser jusqu'à quel point. Semi-hommes et Mingalas y sont totalement inconnus. Parmi les humains, les races les plus représentées sont les Atish, et les Eluesh, mais il est possible de rencontrer des êtres provenant de toutes les régions du monde. On pourra croiser ainsi (par ordre de fréquence), Canalions, Médalions, Rovenallions, et quelques fois barbares du sud, ou Naradekks. Seuls les Kurnes et quelques autres tribus vivant en systèmes complètement autarciques, sont absents de ce tableau pittoresque. Ceci est vrai au moins pour les grandes villes. Dans la campagne ou dans les petites bourgades, les Atish sont largement dominants partout, ce qui est logique puisque cette province est en quelque sorte leur "berceau".

Il est possible de brosser un portrait physique et moral assez typé des représentants de ce peuple. Les hommes sont bruns, d'une taille située dans le haut de la moyenne (1m 75/1m 80), quoique généralement moins grands que les Elueshs. Leur peau est mate, assez sombre, et leur faciès assez caractéristique : aussi bien les hommes que les femmes ont les yeux légèrement bridés, les pommettes saillantes, et le bas du visage assez étroit. Les individus des deux sexes sont très bien conformés, et souvent robustes. Les femmes sont belles, et prennent grand soin de leur apparence : le port de parures dans les cheveux (bandeaux ornés par exemple - usage emprunté aux femmes Sandars), et de nombreux bijoux, est assez fréquent, suivant la fortune. Par contre, et ceci diffère considérablement des usages répandus dans les autres peuples, hommes et femmes portent souvent une tenue proche : longue tunique et braies plutôt amples, le tout serré à la taille par une large ceinture en toile servant de support à plusieurs poches ventrales et dorsales. Ce costume est très répandu dans les campagnes, et notamment chez les Atishs vivant dans l'Ouest de la province, ou encore en Gorrenion. C'est peut-être sur le plan de la morale et des usages quotidiens que les Atishs se différencient le plus des Elueshs par exemple. De façon générale, les Atishs sont plutôt réservés, peu expansifs, mais accueillants. Ils sont courageux et obstinés, et bien que l'art de la guerre ne soit guère répandu parmi leurs usages, ce sont de valeureux guerriers.
Leur système de valeurs morales suprendra parfois l'étranger qui les rencontre pour la première fois. Hommes et femmes vivent en couples, avec un nombre assez élevé d'enfants (3 à 4 semble être le nombre moyen) mais la jalousie n'intervient guère dans leurs relations (du moins tant que le partenaire étranger témoigne du respect nécessaire, et ne semble pas "dévalorisant"). La relation de l'homme ou de la femme avec les enfants par exemple, ou avec certains biens matériels tels le logis (en dialecte Atish on le nomme "Strutt"-"le don") est beaucoup plus exclusive. L'Atish cherchera plus facilement querelle à un étranger (même de sa race) intervenant dans ses rapports avec ses descendants, qu'à un prétendant éventuel souhaitant courtiser son ou sa partenaire (on est ici assez loin de la jalousie quasi-maladive des Elueshs par exemple). La notion de propriété, qu'elle soit vécue au niveau individuel, familial, ou à celui du clan (village, en Gorrenion par exemple), est extrêmement forte, mais elle ne concerne que les biens matériels, et non les êtres humains. Le cas des enfants est un peu particulier, et peut s'expliquer assez facilement par le fait que ceux-ci ne sont véritablement considérés comme des êtres vivants, indépendants qu'à leur passage à l'adolescence vers quatorze ans. Au préalable, ils sont assimilés aux autres possessions, par leurs parents.

Autre point important à préciser, parce qu'il s'agit là d'un usage répandu dans un petit nombre de provinces seulement, hommes et femmes bénéficient, sur le plan juridique, de droits absolument identiques.

S'il est possible de trouver des temples et des clercs de pratiquement toutes les religions dans les grandes villes, et surtout à Moganon, le culte de Lordfeld est largement dominant. La représentation, et la perception que les humains du Pays atuesh ont de cette divinité, est en fait assez proche de la vision du Dieu Yendell, père de la création, et guide incontesté du Nedill, le conseil des sages, pour les Elfes. Il est probable qu'il faut voir dans le rapprochement de ces deux cultes, l'influence considérable dont jouissaient dans le passé les Elvassär de Manissielle ou les Vaniens. Les Atishs ne sont pas un peuple fanatiquement croyant, et beaucoup d'entre eux n'accordent que peu d'importance aux questions religieuses. L'église de Lordfeld est cependant très riche, et de nombreux clercs parcourent les villages ou les chemins de campagne, pour prêcher la parole de leur Dieu. Depuis quelques dizaines d'années se développe un nouveau culte particulièrement maléfique, l'adoration de Crovassär l'oiseau des brumes. Il est fort probable qu'il faille interpréter ce phénomène comme une manigance des sombres pouvoirs qui règnent en Gorgonoth.

3.5.4 La vie politique de la province

On retrouve une séparation pouvoir politique/pouvoir économique, identique à celle des autres provinces. Le Mador, LECH DE SEVIO, seigneur des trois tours, réside à Grannon, afin d'éviter une trop importante concentration des centres de décision sur Moganon. Son intendant (Foldor), Marcus OTTAVIO, a élu domi-

cile dans la même cité. Le Néderk, Sorg GRISHAV, nommé par la cour royale, se trouve par contre à Moganon. Le Mador, ancien commandant des troupes royales, étant plus préoccupé par les questions militaires que par la gestion du pays, le pouvoir repose essentiellement sur Grishav. Celui-ci n'étant qu'un personnage assez falot prenant ses ordres au palais du Céterk, la province dépend en fait directement du pouvoir royal. Comme je l'ai dit précédemment, le pays Atuesh possède le privilège de posséder la capitale du royaume, Moganon. Cette ville est la résidence des Céterks d'Ellansdale depuis des millénaires (des archives retrouvées dans les bibliothèques de l'ancien palais font déjà état de l'existence de la ville, plus de deux mille ans avant le passage de la comète). Pendant longtemps, le pouvoir a appartenu à des dynasties de Princes Elfes, alors extrêmement puissants. Peu à peu les humains ont pris le contrôle de la vie politique, et une multitude de familles se sont succédées à la tête du pays. Seuls les Sandars, une première fois par le biais de la dynastie des Gdelunn (avant l'âge de la Comète), puis à plusieurs reprises au sixième millénaire des temps actuels, marqueront quelques points de rupture dans cette continuité. L'actuelle famille régnante, celle des Sanaluv, des princes marchands, est en place depuis près de deux cents ans. Jorg SANALUV, cinquième du nom, est Céterk de l'Ellansdale depuis vingt deux ans. C'est un personnage de faible envergure, cependant querelleur et sournois. Peu intéressé par les affaires du royaume, il préfère les intrigues de palais et les manoeuvres diplomatiques "sous le manteau". Conscient du "manque d'éclat" de son règne, il n'en jalouse que plus les personnalités actives du royaume, telle Guenièvre de Manterne, qu'il rêve de déposséder de son titre et de ses terres. Dans de telles conditions, les personnages ambitieux qui vivent dans son entourage n'ont eu que guère de peine à lui suggérer certaines décisions, parfois très impopulaires. D'autre part, et il s'agit là d'un événement plus lourd de conséquences, il est évident qu'une partie du "Conseil des Pairs", chargé de l'assister dans le gouvernement du pays, a été infiltré par des espions du Seigneur URREIGHEM VI de Gorgonoth. Ceci explique les atermoiements du pouvoir de Moganon face aux troubles divers qui se produisent dans le Monde de Trégor :
- invasion de son proche voisin, le royaume du Kirkwall, par les forces du chaos,
- troubles multiples à la fois outre-mer, face aux manoeuvres du baron de Malleyrargues, et dans la presqu'île d'Almandarn.

Cette situation risque de se dégrader dans les années à venir pour deux raisons essentielles :
- l'influence grandissante des conseillers douteux face aux personnages plus intègres qui tentent d'orienter les décisions de Sanaluv,
- le fait que le Céterk, dans la force de l'âge (il n'a que quarante deux ans), n'est pas prêt à être remplacé dans ses fonctions.

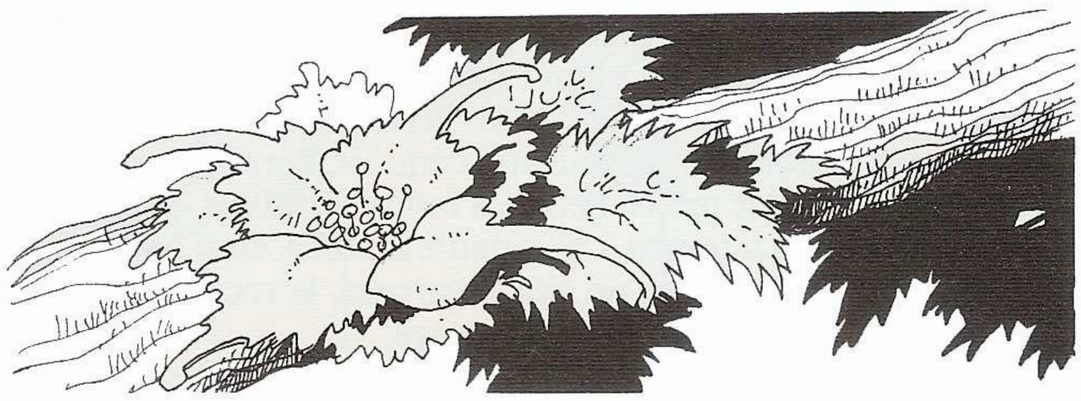
Il est important cependant de savoir qu'il existe, dans cette province comme dans toutes les autres, une forte tendance hostile à toute compromission avec les forces de Gorgonoth. Ceci empêche de façon quasi certaine une quelconque alliance avec les seigneurs de Morloth (alliance qui ne rentre d'ailleurs pas dans les vues actuelles du Céterk).

3.5.5 Faune, flore et climat.

L'ensemble du Pays Atuesh bénéficie d'un climat tempéré chaud, avec d'importantes variations locales, dues à la situation bien spécifique de certains sites. Les précipitations seront ainsi beaucoup plus importantes dans la minuscule plaine côtière d'Arthim que dans la presqu'île de Tajidnu ou au centre de la plaine d'Onavira. C'est dans cette dernière zone, ainsi qu'en Tajidnu, que l'on trouvera les températures les plus élevées. A proximité, les régions de Moganon et de Grannon, présentent une situation beaucoup plus proche de la moyenne. Voici les écarts de température moyenne que l'on peut observer dans ces différents lieux :
Kernon (pointe de la presqu'île de Klesh) : saison froide -3° / saison chaude 32°.
Onavira (sud de la province) : saison froide -10° / saison chaude 30°.
Arthim (plaine côtière ouest) : saison froide -5° / saison chaude 22°.
Moganon (zone centrale) : saison froide -15° / saison chaude 28°.

Pendant les saisons intermédiaires, l'ensemble de la zone côtière Ouest et une partie importante du couloir d'Onavira sont soumis à des tempêtes parfois dévastatrices. Les villages sont souvent construits dans des vallonnements, à l'abri de collines élevées ou au fond de baies plus abritées, afin de mieux résister au déchaînement des éléments.

Les régions les plus sauvages du Pays Atuesh abritent une flore et surtout une faune assez originales par rapport au restant du pays. Outre les plantes et arbres déjà mentionnés dans la description de ces contrées, les voyageurs un peu observateurs pourront découvrir :
- sur les pentes boisées des Monts Armalekk, outre les classiques Piregliens et Ourbuis, l'Erable atish, dont la feuille se referme en coquille avant de tomber, et le somptueux Chadarne noir, cousin du chadarne des forêts de plaine, dont les troncs, parfaitement rectilignes, sont utilisés pour construire des mâts de bateaux.
- dans la steppe au sud d'Onavira, des buissons aux épines redoutables, les Inn-Suave, (leur sève était utilisée dans le passé par les guerriers de la peuplade Krif, maintenant disparue), ou, à l'opposé, une plante grasse rampante nommée Stirn, véritable don des dieux pour le voyageur démuni tant sont grandes ses propriétés nutritives et désaltérantes.
- dans la péninsule rocheuse à l'Est de Farsk, poussent également quelques plantes très typiques. Apothicaires et herboristes recherchent par exemple la fleur de Longsol, réputée pour ses vertus antiseptiques, ainsi que les racines du Boulou, arbuste nain de forme contorsionnée et souvent grotesque, qu'ils vendent ensuite à leurs clients comme remède pour les "insuffisances amoureuses". C'est également dans cette région qu'il faut se rendre pour voir apparaître les premiers spécimens de Gorfu, particulièrement abondant plus au Sud, dans la Corne de Crovar. Outre ses magnifiques fleurs bleu turquoise à reflets argentés, le Gorfu présente la particularité, lorsqu'on incise son écorce, de secréter une résine aux effets très particuliers.



Celui qui inspire longuement les vapeurs odorantes dégagées par cette résine, qui en mâchonne longuement une boulette (ou qui l'incorpore au tabac de sa pipe, comme cela se pratique maintenant dans le lointain Fellendar), voit sa vision se transformer peu à peu : d'étranges colorations apparaissent dans le paysage (astres rouges ou prairies bleues sont des images alors courantes), puis l'effet de la drogue se communique plus loin encore dans le cerveau, et la réalité s'estompe alors peu à peu pour laisser place à des visions trompeuses. Suivant la quantité de Gorfu disponible, et surtout, suivant la qualité de la résine, les effets peuvent se prolonger plusieurs heures. L'usage de cette drogue hallucinogène est rigoureusement interdit dans la province, par le Néderk. Mais son commerce et sa cueillette sont largement développés, car la loi n'est pas appliquée au Gedden Sandar ni en Olverg (outre-mer). D'importantes cargaisons chargées dans les ports d'Eccik et de Madana, partent vers les ports de la côte Ouest du Fellendar (le Néderk autorise ce trafic hautement rémunérateur). Certains disent même que le Seigneur Urreighem en son domaine de Gorgonoth serait acheteur, sous le couvert d'honnêtes négociants du sud, d'importantes quantités de Gorfu, dont il commencerait à répandre l'usage parmi ses esclaves des terres occupées de Kirkwall... Le Gorfu, utilisé à petite dose, possède aussi la propriété de diminuer la souffrance occasionnée par les blessures des armes tranchantes. Il semble d'ailleurs que ce soit surtout à ce titre que la résine soit utilisée par les Sandars.

Le faible peuplement humain de régions telles les Monts Armalekk, le Klesh ou le Tajidnu, ont permis le développement de races animales ou monstrueuses hostiles et cruelles. D'étranges créatures errent dans l'intérieur des terres du Tajidnu, lieu de prédilection des sorciers. Les légendes disent que certains de ces monstres remontent à l'époque du sorcier Geddel (voir "Trégor Univers Médiéval"). Orcs et Wargs (loups noirs géants), Ours bruns et Shivels - sorte de hyènes de grande taille, sont en tout cas beaucoup plus fréquents. Quant aux profondeurs des Monts Armalekk, selon les nains, elles communiquent avec le cerveau dérangé de Medingathar, et mieux vaut ne pas déranger les "choses" répugnantes qui n'y dorment que d'un oeil.

3.6 LE GEDDEN-SANDAR.

3.6.0 Présentation du pays

Je me suis déjà longuement étendu sur l'origine largement controversée des Sandars dans la première brochure présentant ce monde, et je n'y reviendrai pas à cette occasion. Il est cependant important de souligner que lorsque les Sandars commencèrent à mettre en valeur les Monts Crovar, et la région avoisinante, l'ensemble du pays était pratiquement désert. Seules étaient peuplées à l'époque, la vallée du Kekkh, la côte de la baie de Svar, jusqu'à la ville d'Ivernon, et celle de la baie de Flu-Adirn aux environs de Madana. Le long travail d'aménagement et de construction que les étrangers albinos effectuèrent dans l'intérieur des Monts, resta donc longuement ignoré de tous, tout au moins jusqu'à la première guerre qui les opposa aux Céterks de Moganon. Les quelques peuplades plus ou moins barbares qui vivaient dans le pays se sont maintenant, soit totalement intégrées à la civilisation Sandar, soit, comme les nomades Krifs, complètement éteintes. Dans l'étude qui va suivre, j'ai décidé de traiter à part le fameux "triangle d'Orn", berceau de la civilisation Sandar car c'est dans ce lieu très mystérieux que les coutumes particulières de ce peuple sont les mieux préservées.

3.6.1 Description des paysages.

L'ensemble de la province possède un relief peu élevé (les sommets ne dépassent pas 1500 à 1800 m) mais fortement tourmenté. Exceptions faites du plateau intérieur de Sanak Datura où s'est construit le célèbre "triangle" Arek-Kriek-Cadur, de la steppe méridionale d'Onavira, et de quelques minuscules bandes côtières que l'on peut difficilement nommer plaines, les étendues planes sont rares et le roc brun-ocre domine partout. La nature géologique de la roche, et l'aridité du climat à la saison chaude, ont réduit terriblement le couvert végétal. Dans certaines zones se trouvent de véritables déserts de roc, plateaux dénudés, crevassés, couverts d'amoncellements de pierre. Seuls les fonds de vallées, les terrains côtiers et quelques terrasses à plus haute altitude, sont boisés. Dès que les pentes deviennent un peu escarpées, le roc apparaît nu, donnant à la contrée un aspect sauvage.

Avant l'arrivée des Sandars, le Sanak Datura présentait certainement un paysage assez proche, mais le travail effectué par les paysans avec l'aide d'habiles inventeurs, a permis de le transformer peu à peu. Sans être vraiment "riche", le plateau couvre maintenant une large part des besoins alimentaires des Sandars. Certaines vallées intérieures, comme celle du Kekkh, ou celle du Alar'ha (petite rivière se jetant en cascade, ce qui est rare, dans la baie de Flu-Adirn), ont été également largement mises en valeur. Quelques zones élevées des Monts Crovar, ainsi que la partie Ouest de la "Corne" restent au contraire totalement inhabitées. Contrairement à d'autres régions du Royaume, les paysages que l'on rencontre dans les différentes parties de la Province sont finalement assez homogènes. Seuls quelques sites de faible étendue se distinguent quelque peu de l'ensemble. La présence des Monts Crovar en arrière-plan suffit à les intégrer au décor. Rentre dans ce cas, par exemple, la minuscule et très fertile plaine de F'Olnarg, en arrière de la baie de Svar. La succession de champs cultivés, séparés par des haies rectilignes de Cyprès chauves, les empilements de pierres extraites du sol lors des labours, lui donnent une allure très particulière. Un important quadrillage de chemins et de canaux d'irrigation accentue encore cette impression d'univers très ordonné contrastant avec le chaos rocheux qui se découpe à l'horizon. Cette opposition entre une nature multi-forme, exhubérante, apparemment chaotique, et l'esprit parfaitement structuré, amateur d'ordre et de rectitude, de l'homme Sandars qui tente de la dominer, est l'un des éléments les plus frappants de la province, élément que l'on retrouve à de nombreux détours du paysage.

D'autres sites se distinguent de l'ensemble par une ou deux particularités notoires. Le Bec de Sjvak au sud de l'ancien port de Visnik, présente un relief aux formes beaucoup plus arrondies, comme polies par les eaux, que le restant des Monts Crovar. Creux et bosses semblent se succéder dans une harmonie parfaite. D'innombrables cuvettes semblables aux gourds que l'on rencontre dans certaines grottes, se sont remplies, au fil des ans, de déchets végétaux décomposés et de guano, formant un terreau très fertile. La roche se couvre ainsi, par endroits, de véritables nappes de végétation. A l'époque de la grande floraison, mimosas, lichens bleus et armandes, rendent le paysage tout à fait extraordinaire. Dans l'une des anses de cette région dont la beauté même semble être une offrande des dieux, on découvre, par contraste, la marque de l'une de leurs colères effrayantes. A quelques dizaines de kilomètres au Nord de Sjvak, se trouvait un charmant petit port nommé Visnik. La bourgade n'avait jamais connu un développement important, les Sandars lui préférant les ports d'Arthim et de Valira, plus au Nord. Une nuit de l'hiver 7617, un raz de marée terrifiant s'abattit sur la côte Ouest de la province, et la tranquille cité de Visnik fut totalement anéantie. Les ports du Nord subirent eux aussi d'importants dommages, mais ils ont été totalement restaurés, alors que le site de Visnik fut abandonné. Les ruines de ce village "fantôme" présentent maintenant un aspect de désolation vraiment affligeant.

Outre les villes du "triangle" dont je vais reparler ensuite, la province ne comporte que deux grandes cités : Madana et Ivernon. Les deux ports ont à peu près la même population, mais présentent bien des différences. Madana s'étant surtout développée à l'époque de l'occupation Sandar (avant, ce n'était qu'une petite bourgade, étape sur la route du Sud pour les voyageurs), a été fortement marquée par leurs conceptions architecturales. Son apparence la rapproche donc assez fortement des villes de l'ORN. On y retrouve les mêmes bâtiments à toits plats en terrasse, les mêmes tours surmontées d'un bulbe et des rues droites convergeant vers le port, qu'à Arek, capitale de la province, par exemple. Une activité économique extrêmement importante s'y déroule en permanence. Les échanges avec les provinces de Fellendar, outre-mer, sont encore nombreux malgré les actes de guerre et de piraterie qui vont croissant. Toute la partie centrale de la ville est donc occupée par les maisons des diverses guildes de commerce, les entrepôts, les hostelleries, et les riches demeures des négociants. Dans le quartier du port se dégage donc une très forte impression d'aisance et même de luxe. Cette vision que l'on peut avoir de Madana change à la périphérie de la ville. Des demeures beaucoup moins luxueuses, parfois même sordides, s'entassent dans des ruelles tortueuses et malsaines. Nombre de sans-travail se sont convertis à la mendicité ou au banditisme pour survivre.

Trois guildes de mendiants florissantes se livrent une guerre sans merci et pour passer sans encombres du quartier d'Ellevnïàr à celui du Hansen, il faut souvent accepter de se soumettre à d'étranges contrôles. La milice du gouverneur, la terrible Snada, tente depuis quelques années de remettre un peu d'ordre dans cette situation. De nouvelles prisons ont été construites ainsi que de nouveaux gibets, et la cruauté des bourreaux du tribunal est largement connue de tous. Lors des rafles organisées par la Snada, des centaines de mendiants et autres va-nu-pieds sont enfermés dans les cachots, ou traînés à l'extérieur de la ville pour y être exécutés sommairement. Mais ces mesures stupides et cruelles ne font que renforcer la détermination de ceux qui restent. Par ailleurs, la situation économique allant en se dégradant (la croissance de la ville est trop rapide par rapport au nombre d'emplois qu'elle peut fournir), la source du mal se renforce mois après mois. Cet état de fait a amené, il y a un siècle, à la construction d'un rempart entouré de douves profondes, à l'intérieur même de la ville. Les quartiers riches sont ainsi protégés de toute tentative d'infiltration par la racaille. Un millier de soldats du Céterk est cantonné en permanence à l'intérieur de cette étrange forteresse, et ils assurent la protection des cinq grandes portes et des remparts. Pour renforcer encore la sécurité des marchands, le gouverneur de Madana a interdit toute construction sur les derniers kilomètres de la grande route qui arrive de l'Ouest à la porte de l'Orn. Un poste de guet, véritable forteresse à lui seul, a été construit vers cette porte, et des patrouilles de soldats font un va et vient continu le long de la route. La pesanteur de cette surveillance militaire disparaît cependant lorsque l'on a franchi l'enceinte du quartier commerçant, et un accueil chaleureux est réservé, dans les tavernes du port, aux voyageurs étrangers.

Un déplacement de quelques centaines de kilomètres vers le sud, par la piste côtière ou par bateau (quelques navires Sandars font du cabotage le long de la côte) et nous découvrons la seconde ville importante de la province. Ivernon, seul port permettant d'effectuer une traversée rapide du détroit d'Ug'Nesh, a, de tout temps, été une ville importante. Les influences qui ont marqué le développement de la cité sont plutôt à rechercher outre-mer. Ivernon présente en effet plus de ressemblances avec Nielas ou Sentillas, qu'avec Onavira ou Grannon. La couleur ocre rouge des pierres utilisées pour la construction donne très fortement l'impression que la ville n'est qu'un prolongement rocheux de forme bizarre,



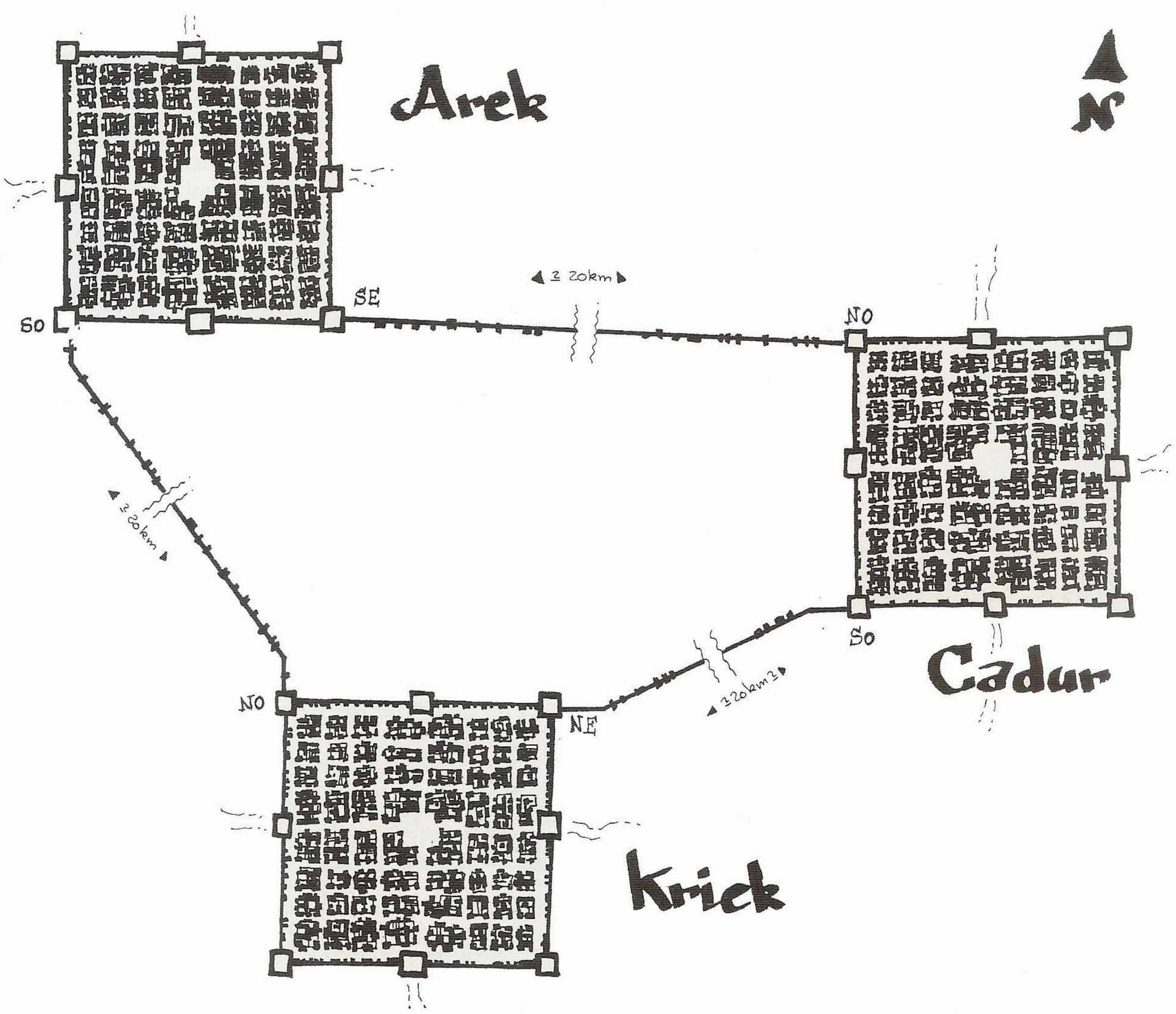
des Monts Crovar. Ses premières maisons s'appuyant contre les derniers contreforts des Monts, semblent sculptées dans la masse et non rapportées. La plupart des édifices sont recouverts par des dalles d'ardoise rouge produites dans les carrières de la vallée du Kekkh. La ville s'étend sur une grande superficie et ses constructions sont de faible hauteur. Seul le quartier du port, avec ses ruelles étroites et sinueuses, donne l'impression d'une forte densité de population. Sur la périphérie, d'importants jardins, des parcs ou d'immenses places réservées aux marchands ambulants, espacent les habitations.

La ville n'a jamais possédé de remparts, mais dispose d'atouts importants pour sa défense. Rares ont été les périodes de l'histoire où Ivernon a été réellement menacée. En cas d'attaque, les habitants se réfugient dans l'enceinte de la forteresse du Skrill, au centre de la ville, ou bien dans les cavernes fortifiées d'An'pash à l'Ouest. Cette dernière construction présente une caractéristique originale : seules quelques tours et quelques murailles permettent de déterminer que l'endroit est aménagé. Les architectes d'Ivernon, qui ont aménagé la forteresse, se sont servis d'un vaste dédale de couloirs souterrains naturels, qu'ils ont agrandis, renforcés ou au contraire murés pour limiter le nombre d'entrées possibles. En temps normal, le fort d'An'pash ne sert que de garnison pour les cinq mille hommes appartenant au corps expéditionnaire Sud du Céterk. Le château du Skrill, confortablement aménagé dans sa partie centrale, est réservé au gouverneur de la ville, dépendant directement du Néderk résidant à Arek. Un régiment Sandars cantonne également dans les tours périphériques de la forteresse. Dans le port, à la fois civil et militaire, règne une grande animation. Suivant les périodes de l'année, entre 2 et 20 bateaux effectuent la traversée vers Nielas (Il n'est plus possible, tout au moins officiellement, de se rendre directement à Sentillas). En attendant l'heure du passage les voyageurs pourront déguster tranquillement le "Liùva" spécialité locale : un vin très sucré et très alcolisé, produit dans le F'olnarg, et qui provoque dit-on, chez le dormeur, des rêveries aussi étranges que fascinantes.

3.6.2 Un arrêt dans le "triangle d'Orn"

Venus d'un autre monde, portés sur les ailes de gigantesques coursiers blancs, d'après la légende, les Sandars devaient marquer d'une manière ou d'une autre leur venue du fin fonds des étoiles. Aussi la tradition explique-t-elle l'étrange disposition des cités d'Arek, Kriek et Cadur, et le tracé mystérieux de la muraille qui les relie, par une allusion au cosmos et à ses myriades étoilées. Le "triangle d'Orn" ne serait qu'une reconstitution de la constellation d'Amulshav qui brille de façon éclatante à la verticale des monts Crovar pendant les longues nuits de la saison chaude. Cette hypothèse est renforcée par le fait qu'Amulshav est le point central du cosmos dans les cartes établies par les astronomes Sandars. Le tracé de la constellation semble reproduit dans ses moindres détails : une étoile très brillante illumine chaque sommet du triangle (correspondance avec Arek, Kriek et Cadur), et trois autres plus petites, situées de part et d'autre de l'un des côtés se retrouvent également sur le terrain (châteaux de Sanara et de Serg à l'intérieur de la ligne Arek-Cadur, et porte de Ma'hana à l'extérieur). L'implantation de ces trois villes n'est cependant pas le seul phénomène étrange qui les caractérise. Le plan même suivant lequel elles sont construites, ainsi que leur architecture sont également originaux.

Les trois grandes cités de l'Orn sont construites chacune avec un schéma d'ensemble identique, bien qu'elles soient de tailles différentes (Arek, résidence du Néderk, est maintenant la plus grande des trois, puis viennent Kriek et enfin Cadur). Un mur d'enceinte, élevé, dessinant un carré, entoure les quartiers centraux correspondant à la cité originelle. Cette muraille épaisse est renforcée par huit tours massives, carrées elles aussi. Quatre d'entre elles sont disposées à chacun des sommets du carré entourant la cité, les quatre autres, situées au milieu des côtés, correspondent aux quatre portes N, S, O, E, permettant de pénétrer dans la ville. Deux grandes voies empierrées relient les portes opposées, deux à deux, en se croisant sur une grande place centrale, la straana. Tout



autour de cette esplanade se dressent les maisons des couches les plus aisées de la population, les dirigeants (Eden-Malir), les architectes (On-Saana), les chefs de l'armée (Eden-Etten), ou les plus riches marchands (Flu-Monda ou Enn-Monda). Chaque classe sociale, Saana, Etten, Monda, ou Malir, possède en effet une sous-classe généralement plus riche que la moyenne (voir aperçus sur la structure de la société Sandars dans le par. 3.6.3). Toutes les maisons situées à l'intérieur des remparts sont construites sur le même plan. A chaque pièce correspond un cube distinct, au toit plat (il serait plus juste en fait, sur le plan géométrique de parler de pyramide tronquée, car les parois latérales sont très légèrement inclinées). Chaque habitation correspond donc à un ensemble de blocs juxtaposés, plus ou moins hauts, et plus ou moins larges. Beaucoup de maisons possèdent de plus des cours intérieures ou des jardins, totalement invisibles de la ruelle dans laquelle on se promène. De plus, les maisons étant accolées les unes aux autres, et possédant même souvent des portes de communication entre elles, il est souvent difficile de savoir quelles sont les limites des propriétés individuelles. Les blocs n'étant jamais alignés le long des ruelles, celles-ci présentent la particularité de disposer d'un nombre incalculable de coins et de recoins.

Cette technique de construction "cellulaire" possède différents avantages :
- la modification de la taille d'une demeure peut se faire sans avoir à intervenir dans la structure déjà existante. La seule condition nécessaire pour agrandir son habitat est de disposer de la place nécessaire, et la difficulté principale est l'ouverture des passages dans les murs d'une pièce déjà existante, le matériau de construction utilisé, une terre jaunâtre très argileuse, ayant une forte tendance à s'effriter lorsqu'on commence à le creuser.
- l'effondrement accidentel d'une cellule est sans conséquences pour le restant de l'habitation.

Le matériau utilisé pour la construction, le "liech", est extrait sur place dans le Sanak Datura, dans des carrières à ciel ouvert (fossés immenses). La terre, très sèche, est découpée en briques, puis convoyée jusqu'à la cité sur des charrois traînés par des chevaux. Une fois sur place, les bâtisseurs mouillent ces briques pour leur donner une structure pâteuse. Cette boue jaunâtre est coulée ensuite à l'intérieur de coffrages en bois à la forme des murs. Les terrasses tenant lieu de toiture sont coulées à la suite, d'un seul tenant, mais leur structure est renforcée par des poutres en bois et tout un lacis de branchages, noyés dans la terre. Le séchage commence ensuite, assez rapide vu le climat, et quelques jours après le coulage, le coffrage en bois est démonté. Une fois complètement séchées, les parois extérieures seront crépies à l'aide d'un enduit blanchâtre, réalisé à partir de roches tendres broyées à la meule. C'est cette protection finale qui permettra aux maisons de résister aux intempéries. Il faut noter que pendant les différentes phases de leur construction, les "cubes" sont extrêmement fragiles. Un violent orage peut réduire à néant une pièce presque achevée. Ceci explique qu'il y ait une saison réservée pour les travaux de construction.

Les maisons riches sont semblables de forme à celles que je viens de décrire. Elles différent cependant sur quelques points :
- elles sont généralement construites avec des blocs de pierre blanche taillée, extraits de carrières situées dans les monts Crovar (l'habileté avec laquelle les différentes pierres sont assemblées montre qu'à ce niveau les bâtisseurs Sandars n'ont rien à envier aux nains, dont les compétences dans ce domaine sont pourtant réputées).
- la technique de construction utilisée permet de réaliser des blocs de plus grande taille (les cubes en terre peuvent atteindre trois ou quatre mètres de côté).
- elles possèdent des tours, carrées elles aussi à la base, mais se terminant par des toitures en forme de bulbes, uniques en leur genre dans ce monde.

Ce dernier point est très caractéristique des grandes cités de l'Orn. Les demeures les plus luxueuses étant rassemblées autour de l'esplanade centrale, la plupart des tours sont donc situées au centre de la ville. Au soleil couchant, Arek ou Cadur ressemblent à des fleurs immenses dont les étamines géantes se découperaient sur l'horizon. On ne retrouve ce type de constructions que dans quelques palais de la capitale du royaume, Moganon. Là aussi, elles sont l'œuvre des architectes sandars, et nul ne les a jamais imitées. La forme de ces toitures est d'autant plus marquante pour le visiteur étranger, qu'elles constituent l'une des rares courbes introduites dans cet univers où les lignes et les angles droits sont omni-présents. Nul ne connaît l'origine et l'explication de cette tradition. Il faut savoir également que ce n'est ni une loi, ni une raison financière qui a établi ce changement entre les maisons des différentes sous-classes de la société. Il ne s'agit que d'un usage solidement ancré dans les esprits, et parfaitement conforme à la moralité plutôt rigide des sandars.

Les villes ayant grandi depuis l'origine, de nouvelles constructions se sont établies "hors-les-murs". Comme dans beaucoup d'autres cités, les règles qui ont présidé à ce développement "sauvage" ont été beaucoup moins rigides que pour les premiers quartiers. Si le style des habitations est plus disparate (on trouve, à côté des "cubes" traditionnels, des chaumières ou des toitures en lauzes), une des coutumes fondamentales a été respectée : il n'y a pas de tour au toit arrondi en dehors des remparts. Seule exception à cet énoncé, les châteaux de Serg, de Sanara et de Ma'hana, mentionnés au début de ce paragraphe.

Une sorte de muraille, haute de huit à quinze mètres, au sommet de laquelle se trouve une voie de circulation, large de trois mètres, relie les trois cités du triangle entre elles. Cette construction, longue de plus de cent vingt kilomètres, relie la tour SE d'Arek à celle NO de Cadur, la tour SO de Cadur, à celle NE de Kriek, et enfin la tour NO de Kriek à celle SO d'Arek. Seuls ont le droit de circuler sur cette voie les membres de l'Eden-Malir porteurs d'un laisser-passer du Néderk, et les Eden-Etten, guerriers confirmés. Une autre route, située à l'extérieur de la muraille, double cette voie privilégiée, et elle est ouverte à toutes les classes de la population. L'ensemble de la muraille est protégée par le secret militaire, et les aménagements intérieurs n'en sont pas connus. Trois grandes portes, non surveillées en temps de paix, situées sur chacun des côtés du triangle, permettent de pénétrer dans le territoire intérieur, l'Orn, à proprement parler. Il est important pour le visiteur étranger de savoir que le fait de tenter d'escalader la muraille, d'y accéder par les escaliers réservés aux soldats, ou simplement d'y circuler sans laisser-passer officiel, est considéré comme une infraction grave à la législation de la province et puni d'un emprisonnement prolongé. Précisons cependant que les visiteurs sont informés de ce point particulier du règlement provincial, à la porte de Ma'hana, lorsqu'ils arrivent du Nord par la route d'Onavira. Il faut signaler aussi, que de par le statut très particulier du Gedden-Sandar au sein du royaume, cette loi concerne également les membres non Eden-Etten, de l'armée royale.

3.6.3 population et culture.

La population du Gedden-Sandar pris dans son ensemble, comporte des humains, principalement des Atish, et des Sandars, en proportion à peu près équivalente. Près de la moitié de cette population Sandar, les "Kane", est restée de pure souche, les autres, que l'on nomme "Neddir" étant plus proches des humains. Cette proportion change complètement à l'intérieur de l'Orn, où l'on ne trouve plus que des Sandars, "Kane" pour les trois quarts d'entre eux.

Sur le plan physique, les Sandars se rapprochent des différentes races humaines que l'on peut croiser dans les trois royaumes. Ils s'en distinguent cependant par leur taille, par le teint de leur peau et la couleur de leurs cheveux. La taille tout d'abord : les hommes mesurent généralement entre 1m90 et 2m (quelques sujets atteignent ou dépassent 2m10), et les femmes se situent dans une moyenne légèrement inférieure seulement (1m90, 1m95). Pour les individus des deux sexes, les cheveux sont uniformément blonds presque blancs, et la peau a la couleur de l'albâtre, ce qui leur vaut fréquemment l'appellation d'albinos (bien que leurs yeux n'aient pas la couleur rouge caractéristique, et qu'ils soient particulièrement prolifiques). A part cela leur morphologie est identique à celle de la race humaine.

Sur le plan psychologique les Sandars semblent être plus "durs" que les humains. De façon générale, leur schéma relationnel semble plus stable que chez les humains, et leur vie sociale assez ordonnée ressemble par certains côtés à celle de certains peuples d'origine elfique. Amour et amitié d'un côté, hostilité de l'autre, sont des sentiments extrêmement durables. Les opinions exprimées par un Sandar ne sont guère sujettes à un revirement. Leur résistance à la douleur, aux privations ou aux mauvaises conditions climatiques sont exceptionnelles, et particulièrement chez les guerriers Eden-Etten possédant des pouvoirs psychiques développés. Il est

en effet un point important à signaler lorsqu'on dresse un portrait moral de cette race, c'est sa capacité, transmise génétiquement, de pouvoir utiliser facilement des pouvoirs mentaux. Ceux-ci ne sont cependant développés, sous contrôle, que dans deux classes de la société, les troupes d'élite de l'armée (disposant d'un Entullanh ou "troisième œil"), et les sages, branche particulière de la classe "Saana".

Nous avons vu les premières divergences existant sur le plan physique et psychologique entre Sandars et Humains. Il est deux autres domaines pour lesquels les conceptions de ces deux races diffèrent complètement : ce sont la magie et la religion. Les Sandars n'ont aucune croyance religieuse, et ne pratiquent aucune forme de sorcellerie. Cette absence de "mystique" du moins sous ses formes habituellement connues, a probablement une racine à la fois culturelle et historique, mais les données manquent pour l'analyser clairement. Les Sandars ont trop de mépris pour ce type de préoccupations, pour "perdre du temps" à étudier le pourquoi d'un phénomène qui existerait chez les autres et pas chez eux. Quant aux autres peuples de Trégor, chacun a bien entendu fourni au sujet de cette absence de croyances religieuses, une explication conforme à sa propre mythologie. L'une de ces interprétations, fournie dans le "Grand Livre Pourpre" rédigé dans les temps anciens par un "sage" humain du Pays Atuesh, a le mérite d'être l'une des plus cohérentes. "Déportés" sur le Monde de Trégor, par une de leurs divinités en colère, les Sandars auraient résolu, par vengeance, de fermer les portes de leur nouveau domaine, à leurs anciens maîtres. Toujours selon les mêmes sources, le désaccord règnerait toujours entre les différentes divinités au sujet de cette sanction, ce qui expliquerait le fait qu'aucune d'entre elles ne se soit encore préoccupée de "punir" les albinos pour leur orgueil !

Les Sandars constituent donc un peuple attaché à un système de valeurs très concrètes et très matérialistes. Inventeurs et artisans jouissent d'un prestige élevé au sein de la société : chaque problème qui se pose doit avoir une solution technique, ou doit pousser celui qui ne sait le résoudre à tenter les recherches nécessaires. Cette attitude a de nombreuses conséquences sur la vie quotidienne des Sandars. Ceux-ci bénéficient en effet d'une avance technique considérable sur leurs contemporains. Les savants de la classe Saana sont responsables des différents perfectionnements apportés à la construction des bateaux, d'améliorations dans l'art de travailler les métaux et de réaliser certains alliages (on pense que dans ce domaine, les artisans Sandars ont égalé voire même dépassé les prouesses réalisées par les plus compétents des nains)... etc. Outre ces progrès multiples ayant des implications directes dans la vie quotidienne, les Sandars ont effectué d'importantes recherches dans des domaines aussi variés que l'astronomie, la géométrie et la cartographie. Ce sont finalement des documents fournis par les géographes Sandars que le sage Mélius a retenus pour dresser ses cartes du Monde de Trégor. Nul ne sait exactement quels instruments de mesure ont été utilisés mais il est évident que le tracé des côtes des divers pays est suffisamment fiable pour que les capitaines des bateaux puissent s'en servir. Dans chacune des trois grandes villes du "Triangle d'Orn" il existe une bibliothèque immense, véritable sanctuaire scientifique, auquel n'ont accès que quelques heureux privilégiés. Mélius est sans doute l'un des seuls humains vivant en ce siècle et ayant réussi à pénétrer en l'un de ces lieux aussi protégés que le temple de Muth à Rhû.

3.6.4 Organisation sociale des Sandars

3.6.4.0 Une hiérarchie rigoureuse

La société Sandars est extrêmement structurée et assez fortement hiérarchisée. Une égalité relative au niveau des droits règne entre les individus des deux sexes, bien qu'il y ait certaines classes ou sous-classes auxquelles les femmes n'aient traditionnellement pas accès. Il est important également de préciser que les barrières entre les quatre grandes catégories sociales, Saana (les intellectuels), Etten (les guerriers), Monda (les marchands), Malir (catégorie numériquement la plus nombreuse, regroupant toutes les professions non inclues dans les trois autres) sont pratiquement infranchissables. L'orientation des jeunes enfants est déjà quasi-définie par leur origine familiale. Deux éléments seulement peuvent amener une rupture de ce déterminisme :
- la détection chez un jeune sujet de talents psychiques particuliers, ce qui l'oriente automatiquement vers une carrière militaire supérieure, ou de talents psychiques exceptionnels ce qui le conduira à exercer une tâche dans les sous-classes dominantes de la classe Saana,
- la perte des parents des deux sexes intervenant avant la cinquième année de vie, le jeune enfant étant alors confié à la responsabilité d'un "tuteur" appartenant à l'une des quatre grandes classes de la société.

En cas d'échec professionnel à la suite de cette orientation précoce (dans tous les cas, passé cinq ans, les dés sont déjà jetés), aucun changement de classe n'aura lieu. Le sujet "inadapté" rétrogradera peu à peu vers les sous-classes les moins importantes de sa catégorie. C'est à ce stade qu'intervient fortement le sens de la hiérarchie. Si les quatre grandes catégories sociales revêtent la même importance sur le plan social, au sein de chacune d'entre elles existe une échelle extrêmement rigide des "sous-classes". Nous avons donc affaire à une structure sociale comportant quatre pyramides de hauteur égale, ce qui est relativement original, et va distinguer de façon notoire le Gedden-Sandar des autres provinces d'Ellansdale. Le gouverneur de la province porte le titre de Mador, depuis l'intégration du territoire des Sandars à l'administration du royaume. Il appartient à la classe Malir, et se situe au sommet de cette pyramide. Il n'a cependant, sur le plan social, pas plus d'importance que le Néderk, placé en haut de l'échelle "Monda" ou le "Kel-Saana", "maître des sages" et plus haut dignitaire de cette classe. Le gouvernement de la province est donc en réalité entre les mains d'un conseil composé de quatre personnalités, chacune d'entre elle composant à elle seule une sous-classe dans sa catégorie. Ce grand conseil est assisté par un "conseil d'appoint" formé de délégués élus par les éléments actifs de chaque branche professionnelle.

Note : une allusion étant faite à l'intégration politique et économique au royaume, il est important de préciser que le Gedden-Sandar est la seule province d'Ellansdale dans laquelle le Néderk (super-intendant disposant de la plupart des pouvoirs de décision économique) n'est pas nommé par le Céterk de Moganon. Le contrôle de l'administration centrale sur le fonctionnement de la province est donc totalement hypothétique, et soumis au bon vouloir du conseil local.

Voici, de façon simplifiée, la structure hiérarchique de chacune des quatre pyramides. La première sous-classe citée pour chacune d'entre elles ne comporte qu'un membre, choisi parmi ceux de la deuxième. Le nombre de participants à chaque branche professionnelle est extrêmement variable, et les "inactifs" bien que déjà rattachés à l'une des pyramides n'ont pas été dénombrés. La classe la plus importante est Malir (500 à 600 000 sujets au moins), viennent ensuite Monda et Saana (100 000 environ), et finalement Etten (20 000 à 50 000, chiffre exact inconnu). Les Sandars ayant de nombreux enfants, la population de la province est plutôt jeune. Il faut donc ajouter aux chiffres ci-dessus environ 400 000 inactifs divers. La population de la province est estimée à près de deux millions d'âmes (parmi lesquelles, donc, presque un million et demi de Sandars). Bien qu'ils voyagent beaucoup, peu de Sandars s'éloignent de leur pays d'origine définitivement. La population "hors-frontières" est donc difficile à évaluer ; elle ne dépasse pas le nombre de 100 000.

3.6.4.1 Table des métiers

Classe SAANA

Cette classe regroupe tous ceux qui étudient, réfléchissent ou recherchent.
Note : la lettre fait référence à la position relative dans la pyramide. En cas de régression, due par exemple à un manque évident de compétence, un personnage de la sous-classe b passera obligatoirement à une sous-classe c. Un architecte déchu deviendra maître des bibliothèques, mais jamais mathématicien.
a) Kel-Saana : Maître des Sages
b) Ins-Saana : membre du conseil des Sages
b) Silki-Saana : Maître des Arts
c) On-Saana : architectes
c) Orgo-Saana : mathématiciens et astronomes
d) Kaal-Saana : maîtres des bibliothèques
d) Flu-Saana : architectes de la mer = concepteurs des navires
e) Inu-Saana : aides ou apprentis des classes supérieures
e) Cyt-Saana : scribe.

Remarque : dans les sanctuaires de la science que sont les bibliothèques Sandars, le personnel comprend généralement : un Ins-Saana, responsable des lieux, assisté par un groupe de cinq ou six

Kaal-Saana, ayant chacun sous leurs ordres une cohorte d'Inu-Saana. Les On-Saana, Orgo-Saana, ou Silki-Saana, amenés à travailler dans un tel lieu sont indépendants de l'administration. Ils sont contrôlés par un membre de la classe Malir, et bénéficient d'un laisser-passer temporaire.

Classe ETTEN

Cette classe regroupe tous les soldats ainsi que toutes les personnes ayant une fonction se rattachant de près ou de loin à l'armée.
a) Kel-Etten : Général en Chef
b) Ins-Etten : Commandants de régiments, de bateaux, ou maîtres d'écurie
c) Eden-Etten : Guerriers au "troisième œil", possédant un Entullanh
d) Inu-Etten : guerriers simples sans pouvoir ou Eden-Etten avant "l'impression"
e) Cyt-Etten : personnel d'intendance

Classe MONDA

Cette classe regroupe toutes les professions à caractère commercial.
a) Kel-Monda : plus connu sous le nom de Néderk
b) Ins-Monda : Maîtres des Guildes, l'un d'entre eux porte le titre de Foldor
c) On-Monda : conducteurs de caravanes
d) Enn-Monda : marchands de la cité
d) Flu-Monda : marchands de la mer
d) Orgo-Monda : ambassadeurs dans les cités étrangères - ce titre est considéré comme une responsabilité d'ordre économique et non politique.
e) Inu-Monda : aides-marchands ou compagnons caravaniers.

Classe MALIR

Cette classe regroupe toutes les professions ayant trait à la vie de la cité. C'est à dire aussi bien la production des denrées indispensables à son fonctionnement que son administration à proprement parler.
a) Kel-Malir : Mador
b) Ins-Malir : maîtres des guildes d'artisans, chefs de quartiers, propriétaires de grands domaines de culture
c) Eden-Malir : responsables importants de l'administration
c) Kor-Malir : chef d'une cohorte d'esclaves
c) On-Malir : artisans
d) Inu-Malir : travailleurs de la terre
e) Cyt-Malir : apprenti.

3.6.4.2 La Justice

Le système juridique des Sandars s'appuie en grande partie sur cette hiérarchie des professions. Un personnage coupable d'un délit de faible importance est jugé par son Ins-Malir (chef de quartier). Celui-ci ne dispose que d'une seule sanction applicable, le blâme.

En cas d'accumulation de blâmes ou de délit plus grave, le coupable présumé sera présenté devant un tribunal composé de 8 "Ins" (deux par grande catégorie). Ce conseil exceptionnel peut :
- se contenter d'attribuer un nouveau blâme, ce qui est rare.
- rétrograder la personne jugée (baisse de un ou deux rangs dans la hiérarchie).
- la proclamer déchue de tous droits et la réduire au statut social de Mahamani, c'est à dire d'esclave soumis à l'autorité d'un Kor-Malir (chef de cohorte), et voué à toutes les tâches les plus dégradantes.

Au cas où le conseil ci-dessus s'estimerait incompétent, ou bien au cas où la faute serait jugée trop grave, l'accusé comparaît alors devant le Grand Conseil de Province, composé des quatre "Kel". Ce tribunal exceptionnel utilise seulement deux sanctions :
- la déchéance (voir ci-dessus)
- la peine capitale. Il faut noter qu'aucun recours n'est possible face à une décision de ce tribunal particulier.

Pour en terminer avec cet aperçu rapide de la justice dans le "Gedden-Sandar", je préciserai que les fautes professionnelles sont assimilées aux délits de droit commun.

3.6.4.3 La vie familiale

En dehors de l'activité professionnelle, qui occupe l'essentiel de leur temps, la famille est le second pôle important dans la vie quotidienne des Sandars. Les couples se forment à un âge relativement bas, et contrairement à ce qui se passe par exemple chez les humains Canalions, dans le Nord du pays, il n'est pas rare de rencontrer de jeunes femmes, âgées de dix-huit ou dix-neuf ans et ayant déjà deux enfants. Les naissances continuent ensuite régulièrement jusqu'à ce que la famille atteigne le nombre de cinq ou six descendants, qui semble être l'effectif moyen recherché. Cette précocité semble liée à des données historiques. Pendant les premiers millénaires qui suivirent leur installation en Trégor, la mortalité infantile chez les Sandars fut extrêmement élevée, atteignant et dépassant parfois le chiffre de un décès pour deux naissances. Ce phénomène bloqua tout d'abord considérablement le développement démographique de cette race, puis la situation s'améliora peu à peu. La chute d'An'Akamet qui marqua l'an 0 de cette ère, fut à l'origine d'une nouvelle catastrophe. Pendant près d'un siècle de très nombreux Sandars furent totalement stériles. Les sages pensent d'ailleurs que c'est à ce moment que se produisirent les premiers métissages avec des humains, et que l'on vit apparaître les Sandars "Neddir". Puis la situation s'améliora à nouveau au fil des millénaires et actuellement, le taux de mortalité est proche de celui des autres races peuplant le monde en dehors des périodes d'épidémies. Il est donc important de savoir que la population Sandars s'accroît actuellement à un rythme élevé.

En dehors de cette politique nataliste, d'autres traits caractérisent la cellule familiale Sandars. Les individus des deux sexes jouissent de droits à peu près équivalents, et la fidélité au sein des couples est surveillée par une morale extrêmement rigoureuse. L'éducation des enfants est confiée à une structure collective dès leur plus jeune âge, et ceux-ci ne commencent leur activité professionnelle qu'à treize ou quatorze ans, suivant les métiers.

Après une vie aussi remplie, il n'est pas surprenant que le rituel lié à la mort ait une certaine importance. Venus des airs, ayant vécu sur la terre, les Sandars terminent leur existence dans un troisième plan, celui de l'eau. Les corps des défunts sont brûlés dans un bâtiment réservé à cet usage au sein de chaque ville et de chaque village. Les cendres, recueillies dans des urnes, sont ensuite transportées par d'importants convois funéraires jusqu'en divers lieux de la côte Ouest, et éparpillées dans les flots de l'Erg depuis le haut d'une falaise.

3.6.5 Sites historiques ou pittoresques

Le tertre de Schvallak. Ce lieu, situé à l'extrême Sud de la steppe d'Onavira, est intéressant à plus d'un titre. Il est tout d'abord proche de l'endroit où les diverses légendes situent l'apparition des Sandars sur le Monde de Trégor, au début du troisième millénaire des Temps Anciens. Il s'agit par ailleurs d'un lieu sacré pour l'ancienne peuplade des Krifs maintenant disparue. Cette tribu nomade célébrait dit-on des rituels funéraires complexes, et possédait une nécropole souterraine importante. Certains aventuriers pensent que l'emplacement du tertre pourrait bien être l'un des points de repère de l'une des entrées du sanctuaire. Une multitude de blocs de pierre taillée, couverts de sculptures et d'inscriptions étranges, éparpillés en tous sens, témoigne de l'existence, dans des temps très reculés, d'une construction quelconque. L'attitude observée par les contemporains à l'égard de ce lieu est elle aussi étrange. Aucune piste ne se rend en ce lieu, qu'on pourrait quand même considérer comme historique. Bien au contraire, la piste principale Onavira-Arek, effectue un détour de plusieurs kilomètres pour contourner la colline, alors que son tracé dans la plaine cultivée puis dans la steppe sauvage, est pratiquement rectiligne. Alors qu'ils pourraient s'y rendre pour effectuer une sorte de pélerinage sur leur lieu d'origine, les Sandars ignorent totalement le tertre. Quant aux Elfes et aux humains de croyances pourtant diverses, ils s'accordent pour dire que la zone est totalement maléfique, et que mieux vaut ne pas y perturber les forces redoutables qui y sommeillent.

Le Champ d'El-Entiel. Près du carrefour qui permet aux voyageurs venant du Nord de se rendre au port détruit de Visnick, se trouve un étrange jardin. Un quadrillage d'allées bordées de Cyprès chauves taillés en pointe, entoure de grandes plates-bandes formées de dalles de pierres juxtaposées. Au centre de cet immense rectangle, dans un bassin situé au niveau du sol, jaillit une source d'eau chaude fortement teintée de rouge, et au goût particulièrement désagréable. C'est en ce lieu que se déroula la bataille d'El-Entiel, défaite sanglante subie par les Sandars, et qui mit un terme à l'autonomie totale de leur province dans le royaume, ainsi qu'à leur première tentative d'expansion géographique. Bien que cet événement remonte à plus de deux mille ans avant la comète, le lieu a gardé son importance, et le sanctuaire est toujours entretenu par une cohorte d'esclaves. Une légende contée chez les Elvas-

sär dit que c'est la lance du guerrier elfe El-Entiel, plantée dans le cœur du Général en chef des Sandars qui fit jaillir la source au centre de ce qui est maintenant un jardin.

3.7 LES TERRES D'OUTRE-MER : L'OLVERG

3.7.0 La légende du détroit d'Ugnesh

Lorsque la dernière pierre eut été apportée à la création du Monde, les Dieux du Nedill éprouvèrent le besoin de contempler leur oeuvre, et ils s'attardèrent quelque peu à parcourir Trégor. L'ensemble des terres habitées formait alors un anneau, autour d'un lac immense aux eaux aussi calmes que pures, nommé Ergün. La nef somptueuse de Fenirell voguait sur les flots, et la déesse parlait aux créatures du lac pour leur enseigner la sagesse. Il est conté en un autre lieu, comment Gengalad le destructeur, aidé de l'orgueilleux Calafindell, son serviteur, tenta de perturber l'harmonie que le Nedill avait instaurée en Trégor. Voyant la déesse se promener en paix sur le lac, le maître du chaos entra dans un noir courroux. Il déversa dans les flots une nuée de créatures maléfiques qui assaillirent aussitôt la blanche nef de Fenirell. Puis il acheva son oeuvre en lançant une sorcellerie terrible, empéchant le navire de s'envoler dans les airs. Fenirell, prisonnière, était perdue car elle ne pouvait lutter seule contre les créatures de Gengalad. Pieuvres géantes, serpents, et autres monstruosités innomables se lancèrent à l'assaut du navire. Un-Tilluv entendit les appels désespérés de sa soeur, et ne pouvant lui non plus, s'opposer à la sorcellerie de Gengalad, il mit en oeuvre ses propres pouvoirs. Un violent séisme se produisit à l'endroit où l'anneau de terre emprisonnant Fenirell était le plus étroit. Une faille s'ouvrit, dans laquelle s'engouffrèrent les flots, portant la nef de la divinité vers l'Erg et la liberté. C'est ainsi que nacquit détroit d'Ugnesh et que la partie sud du grand lac prit l'appellation de Mer d'Ahrad-Raïn (devenu Arain en langue commune), ce qui signifie "mer des eaux qui s'échappent".
(Selon le récit du Maître des Croyances, en l'école de Magie de Mornador)

3.7.1 Géographie de la province

Le tracé des frontières entre les royaumes voisins de Fellendar et de l'Ellansdale, dans les lointaines terres du Sud, a varié considérablement au cours de l'histoire. Dans les temps anciens, les Céterks de Moganon possédaient toutes les terres situées à l'Ouest des Monts Karadorn. La région était peu peuplée, et les montagnes étaient pratiquement désertes, si ce n'est la présence d'encombrants voisins, les Dragons de Karadorn, qui servaient de garde-frontières entre les deux royaumes, et frappaient en toute justice, alternativement à l'Est puis à l'Ouest de leurs tanières. Les possessions des Céterks augmentèrent lors de la guerre Ellansdale-Fellendar, puisque les armées Ellaniennes conquirent pendant quelques temps le pays des Mingalas à l'Est des grands Monts. Dans les siècles qui suivirent, des domaines importants, les baronnies, se créèrent peu à peu dans les terres quasi-désertiques de l'Ouest. Les Céterks n'accordaient guère d'importance à cette province qu'ils jugeaient pauvre et de peu d'intérêt. Les nouvelles seigneuries grignotèrent peu à peu du terrain et la frontière Ellanienne recula petit à petit jusqu'à sa configuration actuelle. Ce bref exposé historique permet de comprendre plus facilement les nombreuses ressemblances existant entre l'Olverg, situé en Ellansdale, et les terres de Sentillas, rattachées à la fédération de provinces de Fellendar. Au fil des années, les gouvernants successifs du royaume ont compris l'intérêt stratégique, si ce n'est économique, de la région, et un fort contigent de troupes de l'armée royale s'est installé dans les fortifications frontalières et dans les villes de Nielas et d'Odivernon.

La ligne formant la frontière Sud du Roayume a un tracé beaucoup plus étrange, car elle marque la limite de zones totalement désertiques et inexplorées. Nous en reparlerons dans le paragraphe consacré au désert d'Org.

La piste tracée vers l'Est d'Odivernon en direction de la frontière, et de l'important port côtier de Sentillas, marque la limite réelle de la zone civilisée. Au-delà de cet axe, ce ne sont plus que dunes mouvantes et immenses étendues de sable sans la moindre végétation. Les oasis sont rares, et leurs emplacements mal connus. Par ailleurs des tempêtes redoutables se déclarent dans cette région, et le vent des sables, le terrible Silas, efface en quelques minutes les rares points de repère dont pouvait disposer le malheureux voyageur sans abri. Seules la bordure Ouest de la plaine d'Odivernon, les vallonnements de l'Arsuvel et la plaine d'Eniel sont peuplés de façon à peu près régulières. Quand on s'éloigne de la côte, les cultures laissent la place à de maigres prairies où paissent des troupeaux d'Oflons, ou d'Agnolles (importés du pays de Tajidnu).

L'épaisseur de la couche de terre arable est si fine que les paysans doivent pratiquer un assolement comportant fréquemment deux ans de jachère pour un an de culture, s'ils ne veulent pas avoir un rendement trop faible. Il n'y a pas de forêts ni d'étendues boisées importantes. A mesure que l'on pénètre dans l'intérieur des terres, en se rapprochant des contreforts des monts de Sentillas, la prairie est remplacée par une savane de plus en plus dense, où se dissimulent nombre de créatures peu fréquentables. Personne n'a jamais dressé la liste des monstruosités qui se terrent dans cette région. L'absence de piste large gêne considérablement la progression, et le voyageur assez fou pour se déplacer dans ces conditions doit se prémunir sans arrêt contre les attaques des guêpes zébrées, dont les nids se cachent dans les anfractuosités du sol, ou des serpents de toute taille qui rôdent aussi bien la nuit que le jour. En cas d'ennuis, il ne faut guère compter sur un secours humain. Seuls quelques villages de bergers, agglomérats précaires de fragiles huttes de branchage, se dressent encore au pied des monts. Les coutumes des hommes de Zwang qui peuplent cette région sont mal connues, mais on dit qu'ils sont de toute façon cruels et peu hospitaliers. Le voyageur raisonnable souhaitant découvrir les Monts de Sentillas devra, de préférence, emprunter la route Nord-Sud qui longe la frontière. Les nombreux fortins, cantonnements pour les troupes, pourront lui servir de refuge si besoin est. Les escarmouches frontalières, et les raids des mercenaires au service du baron de Malleyrargues se font de plus en plus nombreux, et rendent la région de toute façon fort dangereuse.

Les paysages de l'Eniel et de l'Arsuvel se ressemblent beaucoup : terres légèrement vallonnées, maisons en pierre blotties dans les creux du relief pour se protéger des terribles vents océaniques, arbres rabougris sur les hauteurs, à peine plus élevés le long des maigres ruisseaux. Nous sommes loin ici des majestueux chadarnes ou des immenses mallornes des forêts du Nord. L'Olverg est le domaine des cyprès, des oliviers, des figrains aux feuilles presque aussi épaisses qu'une main d'homme. Seuls ces arbres résistent aux difficiles conditions climatiques : maigres précipitations et fortes chaleurs quasi-constantes.

Un trait vraiment typique tend à distinguer l'Arsuvel des autres régions : c'est la présence de murets de pierres sèches le long des chemins et des champs cultivés. Ces empilements, parfois d'une grande largeur, forment un étrange quadrillage, et donnent parfois l'impression d'avancer dans les ruelles d'une ville dont les maisons seraient des champs de courges noires, d'haricots mungos ou de Mil sorguet. Ces trois cultures constituent l'essentiel de l'approvisionnement des fermes, et aussi des marchés des deux grandes villes de Nielas et d'Odivernon. Il n'y a aucun village important sur la côte, et comme en beaucoup de points du littoral, l'abondance des récifs et la violence des courants marins à proximité de la terre, interdisent pratiquement toute tentative de pêche. Même les grands navires, galères à rames ou voiliers imposants, qui effectuent la liaison entre Odivernon, Nielas et Ivernon, préfèrent tirer au large et éviter les risques d'une navigation côtière.

Les deux cités d'Odivernon et de Nielas se ressemblent beaucoup entre elles et présentent également une similitude importante avec leur cousine d'outre-mer, Ivernon. Des maisons basses, comme tapies sur le sol, une multitude de jardins sur la périphérie, d'étroites ruelles tortueuses lorsqu'on approche du port, et un mélange entêtant d'odeur de sel, de poivre et d'épices. Portes et fenêtres sont constamment ouvertes, tant la chaleur est grande, et si les rues sont désertes en milieu de journée lorsque le soleil est à son point culminant, au crépuscule, une animation fantastique se déploie. Hommes et bêtes vivent alors ensemble dans la rue, donnant l'impression de participer à un vaste marché permanent. La traversée de la cité en direction du port devient une véritable prouesse. Des patrouilles de guet, formées non par une milice locale, mais par l'armée régulière ellanienne, parcourent sans arrêt les rues, afin d'éviter que les voleurs, particulièrement nombreux dans les quartiers pauvres, ne deviennent trop audacieux.

Ni l'une ni l'autre des deux villes ne possède de remparts, ni de porte gardée. Tout un dédale de ruelles débouche directement dans les champs cultivés, et il est parfois difficile de distinguer ce qui n'est qu'un simple chemin conduisant vers les cultures, de la piste importante qui permet au voyageur de partir réellement. Les fortifications se situent en dehors de la ville. Deux châteaux immenses ont été construits, un peu à l'écart, et c'est là, dans une multitude de bâtiments qui se pressent derrière des murailles imposantes, que cantonnent les soldats. La forteresse du serpent noir, au sud d'Odivernon possède plus de cinquante tours et tourelles, et il est rare de trouver de telles constructions dans les autres provinces. Le château de Gmuldur, à proximité de Nielas, est presque aussi important, et possède de plus tout un réseau de galeries souterraines, dont certaines débouchent dans une immense caverne ouvrant sur la mer. D'importants contingents de soldats se déplacent fréquemment sur les routes intérieures du pays, pour assurer la relève des garnisons des postes frontières. Cette présence militaire importante est particulièrement pesante pour l'économie locale, et le niveau de vie de la population, dans son ensemble, s'en ressent considérablement.

3.7.2 Organisation politique de la province.

Le Mador de la province, le Comte Jörg d'Alven, réside à Nielas. Les raisons qui ont amené à choisir cette cité plutôt qu'Odivernon comme capitale de la province sont multiples. Deux d'entre elles semblent dominer :
- le fait que Nielas, situé sur le détroit, soit le port qui permette tous les échanges avec les provinces du Nord, lui donne une importance économique considérable.
- une distance moins grande séparant cette ville de la capitale du royaume, Moganon, et rendant les communications plus faciles.

Le Comte d'Alven réside dans un palais somptueux au cœur de la ville. Le luxe de sa demeure contraste de façon insultante avec le dénuement dans lequel vit la population des quartiers voisins. Pour éviter d'ailleurs les risques d'une promiscuité désobligeante pour le maître, plusieurs blocs d'habitations ont été détruits sur le pourtour du palais, ménageant ainsi un immense terre-plein, constamment surveillé par la garde, et sur lequel l'armée exécute manœuvres et défilés. Bien qu'il puisse en suivre le déroulement depuis les fenêtres de son appartement, le comte n'est guère intéressé par toutes ces parades militaires. Les questions politiques l'ennuient et la guerre frontalière dans les Sentillas l'indispose. Jörg d'Alven s'intéresse beaucoup plus aux fêtes qui se déroulent de façon quasi-permanente dans l'enceinte de son palais. Un jardin immense a été aménagé par ses architectes. De minuscules gondoles, à la proue ornée de sculptures en or, naviguent sur un réseau de canaux, bornés de chadarnes centenaires, qui relient entre eux plusieurs grands bassins d'eau douce. Une foule de serviteurs et d'esclaves s'agite sans cesse dans les sous-sols de la demeure, prête à satisfaire le prince dans ses moindres caprices. Plusieurs négociants, possédant d'importants entrepôts dans le quartier du port, se sont enrichis rien qu'en commerçant avec le palais. Leur trafic porte non seulement sur d'importantes quantités de nourriture et de produits divers : étoffes de luxes, parfums et bijoux, mais aussi sur des lots de jeunes esclaves, de toutes races, parmi lesquelles le comte choisit ses compagnes d'une nuit.

Ce désintérêt du Mador pour les affaires courantes, et son mépris pour la population locale ont eu deux conséquences importantes :
- d'une part, c'est le Néderk nommé par Moganon, un important armateur de navires, du nom d'Alf Olvensen, originaire d'Onavira, qui tient en fait les rênes du pouvoir, et tente de concilier les exigences du Mador, et celles de la capitale, avec les possibilités limitées de la province.
- d'autre part, un important mouvement d'opposition au Mador et à sa famille s'est développé dans différents quartiers de la ville. Cette guilde plus ou moins secrète porte le nom de "Javana", emprunté à une fleur couleur de soleil, qui pousse dans les monts Sentillas. Elle a jusqu'à présent pu résister aux différentes répressions qui se sont abattues sur elle, car elle bénéficie du soutien de certains riches négociants, lassés de payer des impôts exhorbitants, et de certains chefs de l'armée, qui n'apprécient pas le mépris ouvert qu'exprime parfois leur seigneur et maître.

Taxes et impôts abondent donc pour satisfaire aux besoins de la noblesse et à la charge importante que représente l'entretien du corps d'armée ellanien chargé du maintien de l'ordre à la frontière. Ils sont collectés, souvent de façon très douteuse, par les hommes de main du Foldor, tout dévoué à la cause de son maître. La région disposant déjà de peu de ressources naturelles, s'appauvrit chaque jour un peu plus. Si l'on ajoute à cela la corruption qui règne dans les services de la justice et des finances, et la multitude de trafics plus ou moins illicites qui se développent sur les marchandises de première nécessité, on comprendra facilement l'équilibre économique précaire dans lequel se trouve la province.

Vie et mœurs des habitants de l'Olverg

La population de la province n'est pas considérable. Elle ne dépasse certainement pas le demi-million d'habitants. Nielas et Odivernon abritent cent mille citoyens chacune et l'essentiel du restant de la population habite sur la bande côtière, dans de petits villages ou des bâtisses isolées. L'importance exacte des tribus diverses de bergers sédentaires ou nomades qui vivent dans l'intérieur du pays est inconnue. Les forces armées et les divers services qui les accompagnent représentent une dizaine de milliers d'hommes.

La population locale est d'origine exclusivement humaine. Elfes, nains et Sandars ne se rendent que rarement en Olverg, et n'y séjournent jamais. Cette population d'origine humaine est cependant loin d'être homogène, et comporte plusieurs types différents, ainsi que toute une échelle intermédiaire de métis. Atish et Eluesh, peuples dominants des provinces du Nord, constituent une fraction de ce mélange, deux autres parts étant formées par des peuples d'origine locale :
- l'ethnie la plus importante, et également la plus civilisée, formant l'essentiel du peuplement de l'Arsuvel, de l'Eniel, et une fraction du peuplement des villes, se nomme Savak.
- d'autres ethnies, minoritaires, et souvent totalement inconnues, peuplent l'intérieur du pays. Je citerai celles dont l'existence est pratiquement assurée, à savoir les Skrull et les Olonges, peuples de grande taille à la peau noire légèrement cuivrée, les Baranas, habitant le pied des monts Sentillas, et se livrant à d'étranges rituels, les Sargs, réputés pour leurs talents de pistage dans la savane... etc.

De tous ces peuples, seuls les Savaks sont bien connus. Ils sont proches, physiquement, de leurs cousins du Nord, les Atish, bien qu'étant plus petits et ayant la peau nettement plus sombre. Ils mènent également une vie nettement différente. La cellule familiale Savak est extrêmement rigide : femmes et enfants doivent obéissance au père, sous peine de sanctions souvent rudes. La polygamie est particulièrement répandue, et dépend essentiellement du niveau de ressource du mari. En effet l'épouse (ou les épouses) ne travaillent pas et l'homme doit obligatoirement subvenir aux besoins de toute la famille. Bien que certaines coutumes se soient assouplies au contact des "étrangers" du Nord, les règles morales sont extrêmement sévères. Toute infidélité est interdite aux femmes. En s'écartant du "droit chemin" celles-ci s'exposent à des châtiments corporels sévères. Quant à la prostitution, elle peut être tout simplement punie de mort, si les parents proches ou éloignés de la coupable le souhaitent. Seul le commerce avec des "femmes de mauvaise vie" provenant d'autres ethnies (Atish, Olonges ou Sargs par exemple) est toléré, et certains ne s'en privent pas !

Cette interprétation extrêmement étroite du rôle de la femme a entraîné des heurts violents, au cours de l'histoire, et fréquemment encore actuellement, avec les ethnies mentionnées ci-dessus, impliquées directement par les razzias des chercheurs d'"ashmuds" (filles de plaisir). Une haine ancestrale encore plus terrible, existe entre les Savaks et une autre peuplade, les Baranas, chez qui ce sont les femmes, à l'opposé, qui jouent le rôle de leader. Les Baranas, décimés par des guerres incessantes avec les ethnies voisines et souvent concurrentes sur les terrains de chasse et de pâture, ont terriblement régressé, sur le plan culturel et démographique, et il ne reste plus que des lambeaux de leur splendeur passée. Des villages entiers, construits sur les contreforts des Sentillas, ont disparu avec leurs habitants. Les immenses palais, les vastes demeures troglodytes, dont les récits des shamans font état dans les villages de la côte, sont pour la plupart retournés à la terre dont ils étaient issus. Il semble que la civilisation barana ait été victime d'un phénomène de régression comparable à celui qui a affecté la peuplade des Mingalas, loin à l'Est, à un degré encore beaucoup plus grave.

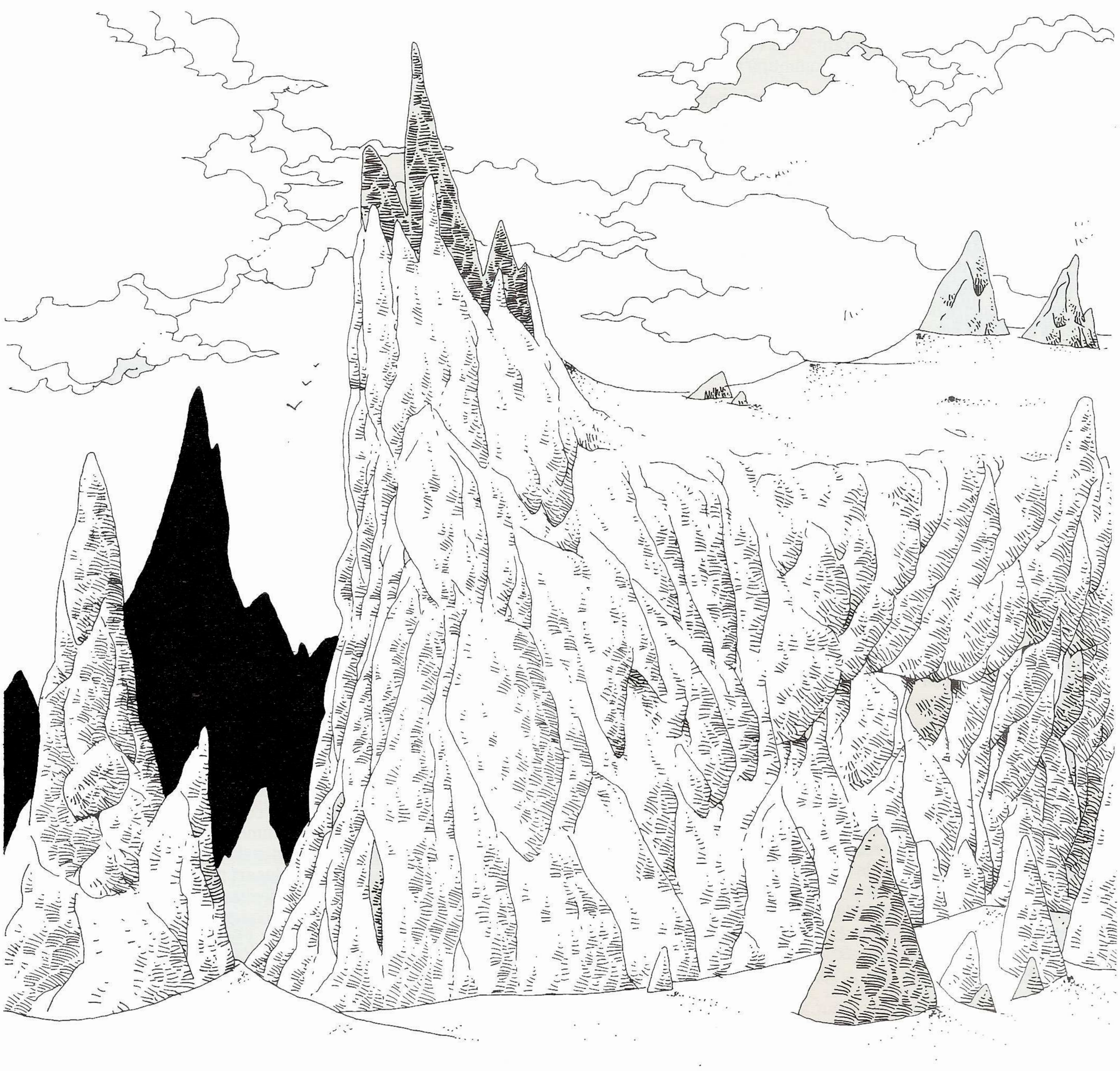
3.7.4 Le Désert d'Org et la "bordure du monde"

Le tracé de la frontière Sud de l'Olverg, au cœur des étendues sableuses de l'immense désert d'Org, est extrêmement mystérieux et prête à de nombreuses interprétations. Il n'y a en effet, à notre connaissance, aucun peuple vivant plus au Sud, et seules les inquiétudes provoquées par les multiples légendes qui courent au sujet du désert d'Org, ont pu limiter la soif de conquête des royaumes du Nord. Nul ne connaît la dimension de ce désert, nul ne l'a jamais traversé, et nul ne sait s'il y a un au-delà.

Pour beaucoup de sages, ce désert est considéré comme faisant partie de la grande bordure, marquant le seuil d'une création que les Dieux se sont réservés le choix de ne pas achever pour que le Monde reste à l'échelle des "premiers nés". Les humains et les nains ont adopté cette théorie issue des traditions elfiques des grandes forêts du Nord. Les nains, pourtant originaires d'un lointain Sud au-delà de cette barrière, semblent frappés d'amnésie sur une partie de leur histoire. Les Dieux n'ont pas achevé leur travail dans le Monde de Trégor, et ils ont posé de redoutables barrières que les créatures mortelles n'ont pas le droit de franchir :
- à l'Est et à l'Ouest d'immenses océans, qui se confondent peu à peu avec le ciel. Ceux qui tentent de les franchir deviennent peu à peu immatériels et se perdent dans les immensités cosmiques,
- au Nord, les étendues glacées d'Eciven, montrant aux mortels ce que le monde était avant que les Dieux ne le chérissent,
- au Sud, l'immensité sableuse de l'Org qui décline progressivement vers une faille immense, où brûlent les brasiers incandescents des entrailles de la terre.

Il y avait autrefois un royaume au Sud, qui empiétait sur les limites imposées par les créateurs. Ce royaume se nommait Snargondha, et grande devait être l'impudence de ceux qui le dirigeaient puisqu'ils osèrent ignorer les interdits divins. Ceux qui veulent connaître le sort des orgueilleux n'ont qu'à visiter le chaos rocheux qui s'étend au Sud des monts Garintur, et ils comprendront le chatiment qui les attend.

Chose étrange, ce sont les elfes, ou tout au moins l'un des peuples de cette race, les Vaniens, qui remettent en cause actuellement cette théorie dont ils sont pourtant à l'origine. Certains d'entre eux accordent en effet une grande valeur à un présage étrange survenu à une prêtresse du nom de Silen'essiel. Ses visions lui ont montré à plusieurs reprises les royaumes du Nord submergés par le chaos, après une terrible bataille opposant le Nedill (assemblée des dieux ayant créé la terre) au noir Gengalad. Les brumes recouvrent ce monde dont les couleurs s'estompent peu à peu, cependant qu'un oiseau d'une espèce inconnue, au plumage blanc comme la neige, s'envole vers le Sud. Une jeune elfe errante, Elessiel, parente de la prêtresse, aurait même présenté à l'assemblée des sages de Vani, le projet de partir avec un groupe de compagnons explorer le Sud de l'ancien Duché de Snargondha...



Le royaume du KIRKWALL

4.1 PRESENTATION DU ROYAUME

4.1.0 Quelques rappels historiques essentiels

Dans les temps anciens, le Royaume du Kirkwall portait l'appellation très poétique de "Royaume des Trois Lunes". Sa superficie, qui englobait une bonne partie de l'actuelle Fédération de Fellendar, les Sept Provinces, était aussi importante que celle de son puissant voisin l'Ellansdale. De la mer d'Arain à l'Océan Garlarc'h, son territoire constituait un bloc compact, homogène, facile à défendre, et possédant d'importantes ressources économiques. Le Roi du Kirkwall, demeurant déjà à Kirk, pouvait se prétendre, sans excès d'orgueil, maître de la moitié du Monde. Après la longue guerre d'indépendance menée par les districts du Sud, Roven, Ereflaïn, Rhû, la situation changea considérablement. La nouvelle configuration des frontières donnait au pays une forme étroite, allongée, semblable au croissant de lune qui figurait toujours sur l'emblème de la famille royale. Mais à cause de cela, les communications se firent de plus en plus difficiles, la distance entre deux points opposés comme Gwilaùn et Boren, par exemple, devenant plus importante encore que celle qui séparait les provinces Nord et Sud de l'Ellansdale. Cet état de fait créa de nombreuses difficultés, aggravées encore par les dissensions entre les trois races qui composaient alors la population du pays, Elfes, Nains et Humains. A part l'émigration progressive du peuple des Nains vers des montagnes plus au Sud, essentiellement en Fellendar, cette situation ne s'est guère modifiée dans les temps actuels. Certains faits (dont la cause est à chercher dans la faiblesse même du pays), ont même provoqué son aggravation. Les violentes offensives conduites par les Seigneurs du Gorgonoth, visant à leur tour à créer un Nouveau Royaume aux dépens du Fellendar, et surtout du Kirkwall, et disposant pour cela de toutes les ressources maléfiques des forces du chaos qui les inspirent, ont encore amputé le pays d'une partie de ses terres. Le plus grave semble être que personne dans le royaume, pas même le Roi Endarnor, ne semble être en mesure de stopper l'invasion. La structure féodale du Kirkwall semble voler en éclat, et les seigneurs importants, gouverneurs de districts, tels ceux de Boren Garlac'h ou de Naradut, ne font preuve que d'un enthousiasme modéré dans l'accomplissement de leurs devoirs de vassaux.

4.1.1 Une grande diversité de paysages

Bien qu'ils présentent chacun de grandes particularités physiques, ethniques, et politiques, les six grands districts composant le royaume de Kirkwall peuvent être regroupés en trois grandes zones, suivant en cela principalement leur latitude :

- **zone Nord-Ouest :** Districts de Gwilaùn, d'An'Akamet et de Naradut - Climat variant de tempéré froid, à pratiquement glaciaire - Relief important à l'Est, à l'Ouest, et immense plaine centrale - Population essentiellement humaine, depuis l'émigration des Nains.
- **zone centrale :** Districts de Kirk et de Mellùn - Climat tempéré, précipitations importantes, nombreux lacs et rivières, et immenses étendues boisées - Peu de reliefs élevés, plaines et collines dominent - Population composée à la fois d'Elfes et d'humains, ne se mélangeant guère.
- **zone Sud-Est :** District de Boren Galarc'h - Climat tempéré chaud, fortement soumis à l'influence océanique - Reliefs importants à l'Ouest et à l'extrémité Sud, côte rocheuse très découpée à l'Est, encadrant une large plaine centrale - Population essentiellement humaine.

Au lieu de former une chaîne continue comme dans le royaume voisin, le relief est séparé en trois grands massifs nettement distincts. Un premier bloc, composé des Monts Valor, Olweg, et Ustur, n'est en réalité que le prolongement des Monts Tissnar que l'on a pu découvrir en Ellansdale. Les Monts de la Ravenelle, et les Monts Narad, s'élevant en certains points à plus de 3 000 m, forment une imposante barrière au centre du pays, ne ménageant qu'un étroit couloir de communication par l'extrémité Nord du Lac Mellùn et la route de Semanora. Les Monts Tissnar, situés à cheval sur la frontière avec le royaume d'Ellansdale, ne sont cités ici que pour mémoire, et seront étudiés en détail dans le chapitre consacré à ce pays (attention à ne pas confondre ce massif avec celui situé en Ellansdale, seul un accent, et par conséquent la prononciation, diffèrent). Au sud du District de Boren Galarc'h se trouvent les Monts Orland, nettement moins élevés mais au relief très accidenté.

Un seul grand fleuve, la Tellina, a l'ensemble de son cours situé dans le Royaume. Il dispose par contre d'un nombre assez élevé d'affluents, et certains d'entre eux, comme la rivière Ondelline, sont particulièrement impressionnants. Le cours supérieur, et la source, d'un autre "géant", le Naormis, se jetant dans la Mer d'Ergùn à Karùn en Ellansdale, se trouvent dans le district de Gwilaùn. Sur la côte de l'Océan Galarc'h, à l'Est, existent de nombreux petits fleuves côtiers, mais aucun cours d'eau important. Le plus long d'entre eux est le Nielvoren qui se jette dans l'Océan à Naradut. Si les fleuves ne jouent pas un rôle considérable dans la vie quotidienne du pays (aucun d'entre eux n'est utilisé pour la navigation sauf la partie basse de la Tellina entre Kirk et Terrast), il n'en est pas de même pour les lacs. Toute la partie Nord du district de Mellùn bénéficie d'un nombre considérable d'étendues d'eau douce, allant du simple petit étang, à la véritable mer intérieure que constitue le lac Mellùn, en passant par le labyrinthe de canaux et de lacs qui se situe sous les étendues boisées d'Eblen Maïl. Tous ces lacs et étangs sont particulièrement poissonneux, et les habitants des villages voisins en tirent une grande partie de leur alimentation. Beaucoup d'échanges économiques se font par l'intermédiaire des bateaux qui sillonnent le lac Mellùn en long et en large.

Il n'est pas possible de terminer cette présentation rapide de la géographie physique du Kirkwall, sans préciser que ce royaume possède le privilège (?) d'avoir été le point de chute du météorite géant nommé An'Akamet, événement qui marque l'an 0 du calendrier adopté par l'ensemble des peuples de ce monde. La plaine de Crevanac'h conserve une plaie importante, souvenir de ce phénomène astronomique, sous la forme d'un cratère immense, mesurant plus de 50 km de diamètre, rien que dans sa partie centrale, et plus de 1 000 m de profondeur. Cet impact colossal s'est accompagné d'une multitude de cassures et de failles plus ou moins importantes dans l'ensemble de la région, et plus particulièrement à l'Ouest. Phénomène étonnant, la plus large, et la plus longue d'entre elles, la faille de Cirkaven, au seuil du désert glacé de Fornost, se trouve à plus de six cent kilomètres du point de choc.

4.1.2 Peuples et Cultures

S'il n'y a plus que deux grandes races, Elfes et humains, qui coexistent en Kirkwall (il n'existe que quelques colonies de nains Goderrin dans les Monts Tissnàr), elles sont morcelées en un nombre relativement élevé de peuples présentant d'importantes différences tant sur les plans physiques et moraux, que pour les modes de vie.

Les "Premiers nés" résidant en Kirkwall appartiennent soit au peuple des Sylvains (Forêts de Ravenelle et d'Eblen Maïl principalement), soit à celui des Elvassär (forêt de Bonfin, ou petites collectivités dispersées autour du Lac Mellùn). Les Elfes gris vivant dans l'impressionnante forêt de Gassarn, tout au Nord du pays, sont de proches cousins des Sylvains, plus adaptés aux rudes conditions climatiques de cette latitude.

Les humains se partagent en trois grands peuples, les Canalions (déjà rencontrés en Dorrenion, au Nord d'Ellansdale), les Médalions, et les Naradekks. Chacun de ces peuples dispose de sa propre langue, et contrairement à ce qui s'est passé en Ellansdale, aucune langue véritablement commune ne s'est imposée sur l'ensemble du pays. Seuls les personnages connaissant donc plusieurs de ces dialectes peuvent se déplacer sans encombre du Nord au Sud. Il faut cependant signaler que le Medil (langue des Médalions) et le Canalion présentent d'assez nombreuses analogies sur le plan structurel. Le vocabulaire diffère par contre considérablement, les Médalions ayant été beaucoup plus fortement influencés par l'elfique des Sylvains. Ceux-ci possèdent une langue commune avec les Elvassär et les Vaniens, leur permettant de communiquer assez facilement (Nombre de magiciens elfes étant fréquemment instruits en l'école de l'île de Mornador, possèdent quelques références communes). Chaque peuple possède cependant un langage écrit et oral qui lui est particulier.

On retrouve en Kirkwall une aussi grande diversité de croyances religieuses que dans les autres royaumes et ceci empêche pratiquement toute considération d'ensemble. Je me limiterai dans cette introduction à signaler que la présence du cratère central d'An'Akamet est à l'origine de nombreuses superstitions, et a influencé un nombre élevé de cultes.

La vie artistique, que ce soit musique, poésie, sculpture ou peinture, semble plus développée dans la partie septentrionale du pays que dans les terres du Sud aux coutumes plus barbares. Des villes comme Gwilaùn, par exemple, abritent toute une nuée d'artistes autour de la cour du Prince Corn Affal. Le Roi Endarnor à Kirk avait aussi la réputation de protéger les artistes, mais actuellement, les préoccupations militaires ont pris le pas sur toutes les autres. Il faut dire que la ville de Kirk est pratiquement en état de siège. Chants et poésie sont cependant l'un des domaines privilégiés des Elfes, en particulier Sylvains et Elvassär. Même si leurs mélodies hautement émouvantes ne dépassent guère le seuil des forêts où ils s'épanouissent pleinement, elles sont entrées dans la légende et admirées par beaucoup.

4.1.3 Structure politique.

Parmi tous les Etats existant dans le monde de Trégor, le Royaume du Kirkwall présente l'exemple le plus proche de la structure féodale type. Le Pays est partagé en six grands districts, chacun étant dirigé par un seigneur issu de la haute noblesse locale, et vassal du Roi. Celui-ci possède en son nom propre les terres du district où se trouve la capitale, celui de Kirk. Chaque seigneur est maître en son domaine, lève ses impôts, règle le fonctionnement de sa justice, finance une partie de ses troupes... Les prédécesseurs du Roi Endarnor ont tenté de passer outre ce morcellement du pouvoir, dans un domaine bien précis, celui de l'armée, en créant des postes d'Intendants militaires, nommés et contrôlés par la cour royale. Cette tentative d'unification a plus ou moins abouti suivant les districts. Dans le meilleur des cas (Mellùn ou Gwilaùn), deux corps d'armée distincts cohabitent, l'un sous les ordres du commandement local, l'autre sous les ordres de l'Intendant (d'où une certaine anarchie dans les décisions). Dans le pire des cas, soit l'intendant n'a aucun pouvoir et il est réduit au statut de "marionnette dans les parades" (Naradut), soit il a "physiquement disparu", comme c'est le cas en Boren Garlac'h. Tous les autres domaines (politiques, financiers...) échappent au contrôle royal. Les vassaux sont simplement tenus par leur serment, à apporter aide militaire et économique à leur suzerain.

Cette structure, beaucoup moins complexe et beaucoup moins centralisée que celle de l'Ellansdale, entraîne d'énormes disparités entre les régions. Taxes et impôts varient ainsi du simple au double d'une province à l'autre, quant à la justice, son fonctionnement est encore plus inégal. Suivant les cités par exemple, un voleur sera simplement emprisonné, ou bien il aura de surcroît une main coupée, ou encore pourra être pendu s'il s'est attaqué à un membre de la noblesse locale. Dans plusieurs districts (Mellùn, Kirk, Naradut), le servage est totalement aboli et les habitants jouissent d'une certaine liberté, alors que dans d'autres (An'Akamet ou Boren Garlac'h), certains ouvriers agricoles sont traités comme des esclaves. L'exercice des métiers est totalement libre dans les villes du Nord. Dans les cités méridionales, un artisan devra présenter une demande d'autorisation pour installer son échoppe, et certaines professions sont liées à l'achat d'une charge extrêmement coûteuse.

J'ai déjà signalé dans l'un des paragraphes de cette introduction que la forme très allongée du Royaume rendait les communications difficiles. L'inégalité du régime économique entre les différents districts aggrave considérablement cette situation. Un négociant de Naradut souhaitant faire livrer des marchandises à Boren verra sa caravane arrêtée à 2 postes frontières de district et devra par deux fois acquitter l'Arrnut (impôt sur les marchandises). Une fois rendus dans le dernier district, ses convoyeurs devront encore payer au moins trois taxes successives, correspondant au franchissement de ponts, et finalement au passage de la grande porte de Boren. Le prix de la livraison aura ainsi largement triplé ou quadruplé le prix de départ du produit transporté. Si j'ajoute en plus que certains petits seigneurs du sud du district de Naradut, et quelques-uns de leurs condisciples en Boren Garlac'h se comportent comme de véritables chefs de bandes de voleurs, on comprendra que notre brave négociant Naradekk hésite quelque peu avant d'agir...

Les conversions monétaires et les différences entre tous les systèmes de mesure créent aussi leur part de difficultés. L'écu d'or royal, le Kol, n'est en usage que dans les provinces d'An'Akamet, de Mellùn et de Kirk. Les trois autres districts utilisent une monnaie différente. En Gwilaùn il s'agit de la Grone en or (à titre indicatif une grone vaut 3 Kols). En Naradut on parlera plutôt de Strine (2 Kols environ, de plus le Strine est aussi le nom donné à une monnaie très inférieure à Kirk - un centième de Kol environ). Le Seigneur de Boren fait usage d'une monnaie également répandue en Fellendar, le Denier d'Or (un demi-Kol environ pour simpli-

fier). Chaque système monétaire comporte différentes subdivisions, correspondant à des pièces de métaux de moindre valeur : argent, bronze ou fer. *(voir tableau).*

4.2 LE DISTRICT DE MADARAS

4.2.0 Un paysage d'une grande beauté.

Le district de Madaras est immense et comporte une grande diversité de paysages. Il présente beaucoup de ressemblances dans sa partie méridionale avec le Pays Eluesh voisin. La ligne de frontière établie après bien des traités diplomatiques, ne marque aucunement une limite géographique ou même culturelle. A l'Est, la transition vers les districts d'An'Akamet et de Kirk est aussi très progressive. La séparation avec ces deux provinces forme à peu près un axe Nord-Sud, au niveau des collines de Jadna, et au début de l'immense plaine de la Cavale. Reste le Nord où les limites du district se perdent dans les glaces d'Eciven et de Fornost. On dit couramment qu'au-delà de la faille de Cirkaven, le monde se perd peu à peu dans les brumes glacées. Ces immensités inexplorées, ce désert blanc sans limites, sont à l'origine d'une mythologie importante, et alimentent maints contes et légendes. La faille elle-même, gigantesque cicatrice laissée par le courroux des Dieux, est un lieu qui inspire la méfiance, et parfois même la crainte. L'étude de ce district peut être scindée en quatre parties :

- les montagnes du Nord, berceau des fleuves Naormis et Niekela,
- les plaines et collines de Cafaras, qui s'étendent de Gwilaùn, la capitale, à la côte de la Baie du Mandar Noir,
- les forêts et collines de Jadna, à L'Est, maintenant occupées par l'ennemi, et rebaptisées Assornoth,
- la presqu'île de Kor, bien que celle-ci ne fasse plus partie du Royaume depuis la bataille du Champ des Urnes en 7626.

La partie centrale de la zone montagneuse Nord, les Monts Valor, se présente comme une véritable forteresse naturelle. Encadré par le fleuve Naormis et son affluent, le Repp, ce massif s'élève à plus de trois mille mètres. Son approche est difficile car il domine la vallée par des falaises souvent impressionnantes. Seules deux routes le traversent encore de part en part, en suivant quelques failles ou vallons intérieurs. Leur tracé est par endroit particulièrement acrobatique, et certains passages ont été rendus dangereux par les éboulements. Les voyageurs souhaitant par exemple se rendre de Hielweg à Rilsk, préfèrent nettement parcourir quelques kilomètres supplémentaires et suivre le fond de la vallée. Depuis que les bûcherons ont abandonné leurs coupes dans ces montagnes, les pistes ne sont même plus entretenues correctement. Il n'y a plus qu'un nombre limité d'habitants dans les Monts Valor. Trop de créatures sauvages ou monstrueuses ont profité de leur désolation pour élire domicile dans les cavernes ou les forêts qui couvrent les pentes les moins abruptes. Les bûcherons et les charbonniers les ont affrontées quelques temps, puis ils ont préféré abandonner. Ils ont trouvé de l'embauche dans les Monts Olweg, plus au Sud: le travail est aussi bien payé et beaucoup moins risqué. Leurs récits, le soir à la veillée, sont peuplés de créatures abominables, telles le loup géant de Valor, attaquant les humains sans aucune crainte en effectuant parfois des bonds de cinq ou six mètres, ou cet ours étrange que l'on surnomme "hibou" à cause de la forme de la tête. Ils disent aussi que les profondeurs sous la montagne recèlent bien d'autres monstruosités. Celles ci ne connaissent que la haine et n'attendent que le signal du Maître des Ombres pour se manifester.

Il est certain qu'à côté de ce tableau inquiétant, les Monts Olweg paraissent particulièrement civilisés. D'une approche plus facile que le Valor, parce que moins élevés, et surtout parce que présentant des pentes moins rudes, ce dernier massif est intensivement exploité depuis des millénaires. Ses forêts et ses vallons sont parcourus par un véritable labyrinthe de pistes et de couloirs de débardage. A la saison où tombent les feuilles, les bois résonnent sous les coups de cognée des bûcherons, et de nombreuses fumées s'élévent des fours des charbonniers. Des carrières ont été ouvertes aussi autrefois, par les nains, le long de la route de Gwilaùn à Hielweg. Tous les matériaux produits, transportés dans la plaine, ont permis la construction des grandes cités. Les plus hauts sommets, en forme de dôme pour la plupart, atteignent 2500 à 2800 m. Il n'y a pas de village important, mais de nombreux habitats saisonniers dans les forêts.

La zone la plus au Nord de cet immense massif montagneux est appelée Monts d'Ustur. Ceux-ci sont en fait la continuation des Monts Olweg, mais ils présentent plusieurs différences. Leurs sommets plus élevés (près de 4000 m), et le climat plus rigoureux, fait que les neiges éternelles descendent beaucoup plus bas sur les pentes. Les arbres, poussant dans des conditions plus difficiles, sont de moins belle prestance, et leur manque de valeur n'incite pas les bûcherons à affronter le vent et la neige pour les abattre. De plus, suivant la politique de l'ennemi qui consiste à semer le chaos en de nombreux points du territoire convoité, d'importantes bandes d'orcs et de gobelins ont investi les vallées les plus reculées, et se livrent à une guérilla importante sur l'arrière de la ligne de front. Le seigneur Corn Affal a dû déléguer quelques uns de ses régiments pour tenter de pacifier la région. Les troupes, basées à Ilstrom, sont obligées d'opérer dans des conditions difficiles. Composées de paysans mobilisés dans les plaines du district, elles subissent des pertes importantes, dues autant à l'ennemi qu'au blizzard qui sévit fréquemment dans l'Est des Monts.

La plaine de Cafaras est le "grenier à blé" du district. La terre, extrêmement fertile, produit des quantités impressionnantes de céréales, qui sont ensuite revendues sur les marchés locaux. Les villages ne dépassent pas cinq ou six cent habitants, mais ils sont nombreux, et apparaissent soudain au creux d'un vallonnement ou au débouché d'un chemin. De nombreuses haies et de petits bosquets viennent rompre la monotonie du paysage, et celui-ci est partout fort agréable à contempler. Vers le sud, lorsqu'on se rapproche de la grande forêt de Lankjad, domaine privé du gouverneur, les vallonnements prennent plus d'ampleur, et l'on pénétre très progressivement dans la forêt. Cette dernière, composée en grande partie d'arbres vénérables au port majestueux, abrite une faune importante. Une route importante, celle de Skaün à Slisvick, permet de la traverser facilement. Lorsqu'on arrive aux derniers arbres, côté Sud, sur les hauteurs de Valecosse, on aperçoit sans problème la Mer d'Ergùn, et le coup d'œil est vraiment splendide. Par temps clair, le regard porte jusqu'aux pointes d'Enmoc et d'Almandarn qui ferment la baie du Mandar. Plusieurs villages apparaissent sur la côte, ainsi que de sinistres lueurs et tourbillons de fumées noires, à l'Est, marquant la limite de la progression de l'envahisseur. L'un des ports de la côte, Vistick, n'est plus qu'un amoncellement de ruines depuis qu'il a été évacué par les habitants.

C'est dans cette plaine côtière d'Aranias, pourtant prospère elle aussi, qu'apparaissent les premiers signes de la guerre qui menace l'intérieur du district. On croise des groupes de miséreux errants, fuyant les régions envahies. Des fermes, pourtant coquettes, n'abritent plus aucun habitant, et l'on peut se demander si une vendange aura lieu encore dans les nombreuses vignes qui se dressent sur les coteaux. Seul le port d'Aranias continue à connaître une activité importante. La baie du Mandar est particulièrement poissonneuse, et les courants d'eau chaude qui y circulent, font remonter du sud certaines espèces particulièrement savoureuses. Il faud prendre garde cependant de ne point trop s'avancer vers les falaises de Kor, car d'énormes catapultes lançant des boules enflammées, prennent alors pour cible d'exercice, les navires des malheureux égarés.

La presqu'île de Kor, fut, en son temps, la terre d'élection d'une importante colonie de nains, cousins de ceux d'Almandarn. Il faut dire que, comme dans le cas de cette dernière, le sous-sol de Kor recèle bien des richesses, et notamment des gisements de fer et de charbon à ciel ouvert, faciles à exploiter. Les nains y avaient donc établi tout un réseau de routes et de galeries, reliant entre elles les carrières, les mines et les villages. Depuis la première invasion du Kirkwall, heureusement stoppée par la bataille du Champ des Urnes, les Orcs et autres créatures infâmes, les ont remplacés. Des esclaves ont été mis au travail dans les exploitations, et les charmantes petites bourgades ont été tranformées en camps de prisonniers. La plupart des beaux arbres de la presqu'île ont été coupés pour construire l'immense palissade de protection qui a été dressée au sud des collines de Nassara, pour marquer la limite des premiers terrains conquis. Depuis, les envahisseurs ont poussé leurs ravages plus loin vers le Nord et vers l'Ouest, et une autre région, beaucoup plus belle encore, est mise en coupe réglée par ces créatures sauvages.

Les Elfes considèrent les collines de Jadna comme l'un des joyaux déposés par les Dieux pour orner leur création. La douceur des formes, l'alternance des vallons boisés, des sources chantantes et des ruisseaux aux multiples cascades, donnent aux collines de Jadna un charme tout particulier. Deux éléments viennent encore augmenter le côté pittoresque du site : en de nombreux endroits, pousse une sorte de lichen aux reflets bleus (que les elfes nom-

ment "gouttes de lune"), unique dans le pays ; d'autre part d'énormes rochers blancs sont égrenés de ci de là dans les prairies, apportant une note claire dans ce paysage où le vert domine. Ces cailloux blancs, semblables à des graines semées négligemment par un géant désœuvré, sont à l'origine de multiples légendes dans la contrée. Le lieu est véritablement enchanteur, et il constituait une sorte de hâvre de paix pour les elfes errants, vaniens en particulier. Peut-être retrouvera-t-on un jour une trace de toute cette beauté, à moins que trolls et gobelins ne saccagent tout aux alentours de leurs cantonnements.

4.2.1 Les villes de Madaras

Il y a beaucoup de jolies villes dans le district, mais si vous rencontrez quelque part un voyageur ayant parcouru la longue route sinueuse allant de Tuesh en Ellansdale jusqu'à Terrast en Kirkwall, vous vous apercevrez bien vite qu'il n'a qu'un seul nom à la bouche : Gwilaùn. Premier détail qu'il est important de connaître, la capitale du district est la seule ville du royaume qui fasse à la fois l'unanimité chez les nains, les elfes et les humains. Tous s'accordent à reconnaître son indéniable beauté. Il nous faut donc, avant de continuer ce vaste voyage autour du monde, nous arrêter quelques instants au pied des Monts Olweg et comprendre ce qui fait le charme de cette cité. Laissons d'ailleurs la parole à l'un de ces voyageurs :

"Je n'ai jamais vu de ville dans laquelle il y ait tant d'eau. Toutes les rues importantes sont longées par un canal, et il y a presque autant de barques que de piétons et de chevaux sur la chaussée. A la porte du Weg, au sud de la ville, on me proposa immédiatement de me conduire à l'auberge qui était mon but, sur l'une de ces drôles d'embarcations. Le fait que mon cheval ne soit pas habitué à de tels déplacements m'inquiétait un peu, et la proposition me prenait au dépourvu. Je déclinai donc poliment cette invitation la première fois, mais par la suite, j'acceptai à multiples reprises, car je trouvais ce type de transport particulièrement reposant, et plus rapide que la marche à pied. Sitôt rendu à la "Chope en Corne", je demandai à mon hôte, d'où venait toute cette eau, alors qu'à ma connaissance il n'y avait point de fleuve dans la région. L'aubergiste m'expliqua alors qu'autrefois, les seigneurs de Gwilaùn avaient décidé de capter dans un vaste bassin, au Nord de la cité, toutes les eaux provenant d'une multitude de sources, et de les faire circuler ainsi par les rues de la ville. Cette idée avait été excellente, car à cette époque reculée, l'humidité engendrée par les sources, créait de véritables marécages au pied des montagnes, et était considérée comme un fléau. Un vaste canal souterrain avait été creusé au sud de la ville pour évacuer l'eau. Il était question de la conduire jusqu'à la mer, mais on s'aperçut bien vite en arrivant dans les reliefs situés à quelques kilomètres, qu'il y avait là un vaste dédale de cavernes et de lacs souterrains, et que l'eau se perdait dans les profondeurs.

L'eau des canaux de Gwilaùn est en effet courante et non stagnante, ce qui explique le fait qu'il n'y ait pratiquement jamais d'odeurs désagréables. La vitesse de son déplacement ne l'empêche pas de geler par contre pendant l'hiver, et certains habitants audacieux ont commencé à remplacer les barques par des chariots à patins tractés par de gros chiens.

La deuxième chose qui fait le charme de cette ville de plus de deux cent mille habitants, c'est la beauté de ses constructions. De vastes palais aux salles lumineuses et richement ornées, alternent en bordure des canaux, avec d'autres demeures plus modestes, mais cependant construites avec goût. Chaque demeure importante possède, en plus d'une sortie normale sur la rue, un second accès avec un ponton d'accostage, donnant sur le canal. Gwilaün ne présente ni l'unité et la blancheur éclatante d'une cité comme Artrap au bord du lac d'Ef, ni la diversité et le pittoresque affolant de la géante Moganon. Le "joyau du Nord" comme l'appellent les Elfes traduit au contraire la recherche d'un équilibre subtil entre les formes et les styles. Une fois franchies les portes de bois sculpté à l'entrée, on a l'impression de se retrouver dans un univers dans lequel tout est à la fois semblable et différent. La richesse relative des habitants, soldats, artisans ou négociants, pour la plupart, et l'absence de misère même dans les quartiers les plus modestes, améliorent encore l'opinion que l'on peut avoir de la cité. Point de mendiants et pratiquement pas de voleurs, ce sont là deux faits suffisamment originaux pour être signalés..."

Au cours de l'année, plusieurs foires importantes se tiennent soit à l'intérieur des remparts, soit "hors les murs". Gwilaùn est aussi une ville où les habitants témoignent d'une grande ferveur religieuse, même s'il n'y a guère d'unité dans les croyances. On trouve donc plusieurs temples importants, et certains dépassent même en luxe les édifices équivalents que l'on peut découvrir à Kirk, la capitale. Plusieurs grandes cérémonies religieuses se déroulent au fil des saisons. Chacun de ces rassemblements est l'occasion d'une grande fête publique, à laquelle participent tous les habitants, qu'ils soient croyants ou non. Lors de la fête de Muth, par exemple, une multitude de gondoles portant de lourds chaudrons remplis de braise enflammée parcourt les canaux pendant toute une nuit. Chaque famille importante se doit de faire circuler un bateau, et doit veiller à alimenter le feu jusqu'au lever du soleil. Un brasier éteint annonce obligatoirement un malheur grave parmi les proches de la famille, et ce pendant l'année qui suit...

Les autres villes du district, quoique jolies, n'atteignent pas une telle splendeur. Solweg est remarquable par ses nombreux marchés couverts et ses foires multiples au long de l'année. Skaùn est un gros bourg agricole sans grand intérêt. Wagr, ville frontière, est avant tout une forteresse. Plusieurs châteaux aux donjons impressionnants, et aux tours multiples, veillent sur sa sécurité. La vie y est assez austère en apparence, bien que voleurs, contrebandiers et filles de joie s'y rassemblent en grand nombre. Virlsk, tout au Nord, est surtout une ville de trappeurs. Lorsqu'un voyageur y arrive, il est en premier lieu surpris par l'aspect gris, uniforme, de toutes les toitures couvertes de lauzes. La vie y est difficile à cause du climat (plus de six mois de neige et des températures extrêmement basses). La plupart des villages de la plaine de Cafaras ou de Jadna sont construits sur un plan identique : plusieurs cercles concentriques d'habitations autour d'un petit château, d'une halle importante ou simplement d'une esplanade. Chacune de ces petites agglomérations possède au moins un temple, si ce n'est plusieurs, mais il faut se rendre dans les cités importantes comme Solweg, Skaùn ou Gwilaùn, pour trouver des dignitaires élevés de chaque culte. Milices et garnisons locales sont terriblement réduites, le Seigneur ayant mobilisé le plus possible de troupes pour établir une ligne de défense efficace, face à l'envahisseur.

4.2.2 L'organisation administrative et politique.

Le Seigneur Corn Affal, résidant à Gwilaùn, possède à la fois les titres de Gouverneur du district de Madaras, de chef des Armées, de Commandeur de Justice et de Maître du domaine de Lankjad (terres boisées situées au Sud de la plaine de Cafaras). L'étendue de son pouvoir est donc considérable, mais l'homme est loin d'être un tyran. Il se comporte, comme ses ascendants d'ailleurs, en homme d'état "éclairé", ne prenant jamais ses décisions à la légère, et s'adressant, avant de le faire, à plusieurs conseillers. Le résultat de cette politique est que le Seigneur jouit d'une grande popularité, et que le district est géré au mieux de ses possibilités. Corn Affal est âgé de quarante ans, et c'est un guerrier de grande valeur. Lors des combats, il tient à diriger lui-même les opérations, et fait souvent preuve d'un sens tactique évolué. L'intendant militaire nommé par la cour de Kirk, le Comte Jehan de Matorne, lui est totalement dévoué, ce qui a permis de réaliser l'unité entre les troupes royales et le corps d'armée du district. Cinq tribunaux de justice siégeant en cinq villes du pays règlent les délits quelle que soit leur gravité. Ils sont dirigés par un prévôt nommé par le Gouverneur, et composés au minimum d'un clerc, d'un représentant de la guilde des marchands, d'un officier du corps d'armée et de trois habitants de la cité tirés au sort. Le poste de prévôt de justice, extrêmement bien considéré, est l'une des charges les plus recherchées. Les impôts sont collectés une fois l'an, par des percepteurs nommés "dîmeurs". La circulation des marchandises dans le district est libre: l'usage des ponts et des moulins, le franchissement des portes des villes ne sont soumis à aucune taxe. Seuls, marchés et foires donnent lieu au paiement par les négociants d'une "acave" (dîme), correspondant au droit d'emplacement.

4.2.3 La vie de tous les jours.

Le district comporte un peu moins d'un million d'habitants, Canalions et Médalions répartis en proportions égales. Les deux populations ont fini cependant par se confondre peu à peu, et les usages par se mélanger. La langue la plus utilisée est le Médil, bien que la famille Affal soit d'origine Canalion quasiment pure. Les alliances entre les deux peuples sont fréquentes et il est parfois difficile de déterminer le type originel de certaines personnes. Cette cohabitation et cette intégration ont rendu les Canalions du pays

de Madaras différents de leurs cousins vivant en Dorrennion. Certains usages répandus dans le royaume voisin (mariage tardif ou éducation "masculine" pour les femmes par exemple) ne sont pas connus. L'aîné des descendants de la famille Affal vient ainsi d'épouser une jeune demoiselle âgée de 15 ans, Ghisaniel d'Eddùn, pourtant issue d'une autre famille Canalion importante. D'autres coutumes, plus spécifiques des Médalions ont été adoptées. Ainsi lors de la consécration d'alliance (mariage), la jeune épouse conserve son nom, ainsi que ses propriétés, et aucun des deux partis engagés n'est tenu de fournir de dot. Par contre, les enfants portent le nom de la famille de leur père, et héritent des possessions de leurs deux ascendants en cas de décès.

Il n'y a pas de "kéaris" dans les châteaux et les villages, mais la fête tient une grande place dans la vie quotidienne. Nous avons vu auparavant que lors des cérémonies religieuses diverses tous les habitants participaient aux réjouissances. Il en est ainsi à de nombreuses autres occasions. Dans beaucoup de villages du district, les fêtes du solstice d'été sont prétextes à de véritables "bacchanales" au cours desquelles la morale collective, d'ordinaire plutôt stricte, souffre quelque peu. En dehors des festivités, les habitants, hommes et femmes, artisans ou cultivateurs, travaillent durement, et parfois plus de dix ou douze heures par jour. Les enfants ne reçoivent aucune instruction particulière, et apprennent les rigueurs de la vie, ainsi que leur métier futur, au contact de leurs parents. Seuls quelques-uns d'entre eux, généralement issus des familles nobles ou très aisées, font quelques études au contact des clercs.

Il y a dans le district, et surtout dans les grandes villes, une vie artistique importante. Les grandes demeures et les temples sont ornés de nombreuses sculptures, en pierre ou en bois, ainsi que de gravures. Lors des réceptions, il est d'usage d'inviter un musicien ou un poète qui distraira les invités par ses chants et ses récits. Par contre, savants et inventeurs ne jouissent pas d'un prestige bien considérable, et les techniques utilisées par les artisans ou les laboureurs ne sont pas très évoluées. Les magiciens, eux, sont bien accueillis dans les campagnes surtout s'ils acceptent de faire quelques sortilèges pour améliorer les récoltes.

4.2.4 Faune, flore et climat

En ce qui concerne la faune, la flore et le climat, on distingue essentiellement deux zones, suivant la latitude et l'altitude. D'importantes différences existent en effet entre la zone montagneuse Nord, et la zone essentiellement plane, du Sud.

Le climat de la partie Nord rappelle grandement celui de l'intérieur du Dorrenion : températures basses même pendant la saison la plus chaude, faune et flore typiques correspondantes. Quelques espèces animales sont spécifiques aux montagnes du district : outre le loup géant de Valaur, déjà cité, signalons le cerf laineux (semblable en taille à son parent des plaines tempérées, mais possédant une épaisse toison bouclée), la maragne (sorte de gros blaireau carnivore et agressif, couleur de pierre et nocturne, et le Cornbi, semblable en taille et en apparence à un ourson, et totalement inoffensif.

Dans le sud, la faune sera beaucoup plus classique : des animaux d'élevage (moutons, chevaux et porcs) et un gibier abondant (chevreuils, cerfs, lièvres et sangliers notamment). En bord de mer poussent quelques plantes assez rares telles la licorne (ses fleurs mauves rappellent la forme de la tête de cet animal), l'anguish, petit buisson grisâtre dont les baies sont très recherchées par les guérisseurs ou le vrish aux larges feuilles orangées, que certains connaisseurs fument dans leurs pipes après l'avoir fait sécher (un semi-homme de ma connaissance, à qui je faisais goûter cette plante, me déclara aussitôt que c'était bien là une idée tordue de grandegens, de fumer une horreur pareille ...).

4.3 AU PAYS D'AN'AKAMET

4.3.0 Une terre marquée par le destin

Dans la tradition populaire du Royaume, la "Cavale Noire" symbolise la mort dans toute sa cruauté. Etrange district que celui d'An'Akamet, qui est constitué pour l'essentiel d'une immense plaine en partie glacée, dont le nom évoque d'aussi sombres perspectives... D'autant plus singulier que l'unique vallonnement important de la région est un cratère colossal, creusé par la chute d'une météorite de dimensions impressionnantes. S'il n'est pas de route véritable qui conduise directement au cratère, de nombreuses pistes ont été tracées à travers la toundra et le chaos rocheux qui annonce la présence de ce site singulier. Partant de Crovann, la plus grande ville du district, on découvrira rapidement les premières failles et les premières cassures du sol. Celles-ci convergent en étoile vers le cratère proprement dit. Si l'on emprunte l'une de ces fissures, la descente vers le centre de la cuvette sera progressive. Au contraire, si l'on reste au niveau de la plaine, le sol remonte peu à peu, comme s'il avait été soulevé par l'impact (les points les plus élevés se situent vers le Sud). On se retrouve brutalement au sommet d'une falaise haute de plus de cent mètres par endroit. Le fond du cratère est loin d'être plan. Il présente au contraire une étendue ravagée, bouleversée, dans laquelle se succèdent crevasses, terrasses, et éboulis. Le cratère de la comète rappelle la surface de l'Océan Galarc'h lorsque celui-ci rugit de colère...

Ce qui donne un côté encore plus hallucinant au paysage, ce sont les couleurs. La maigre végétation de buissons et de lichens verdâtres laisse la place peu à peu à un champ de rochers noirs ou gris sombre. Les pierres noires, simples fragments de la taille d'un poing ou rochers monstrueux de plusieurs dizaines de tonnes, proviennent d'An'Akamet, et sont le cadeau maudit du ciel. Les pierres grises sont les résidus du sol complètement désagrégé. Au centre du bassin, et sur les bords de la cassure, le noir domine, puis, au fur et à mesure que l'on s'éloigne, il cède la place au gris. Au Sud du cratère, en direction de Sakar, des aménagements ont été construits par l'homme : chemin tracé dans les éboulis, et surtout escalier gigantesque taillé dans la falaise et permettant aux adeptes du "Culte de la Pierre Noire" de descendre au fond de la cuvette. D'importantes cérémonies réunissant les fidèles de cette religion étrange ont en effet lieu plusieurs fois dans l'année. Le Prince Garanek Madur, gouverneur d'An'Akamet, est un fervent partisan de cette église. Il faut dire que le trafic des pierres noires, taillées en forme de cristaux allongés, est devenu une source de profit non négligeable non seulement pour les clercs du "Kanshi" (autre nom donné à la secte, celui de "Culte de la Pierre Noire" prêtant parfois à confusion avec le culte de Ternor, pierre de l'ombre, qui n'a qu'un rapport très lointain avec An'Akamet), mais aussi pour les caisses du district.

Seule la partie de la "Cavale Noire" située entre le cours du Kadovar (affluent du fleuve Tellina, plus long que le Tellina lui-même), et la route de Kirk à Vossiel, est un peu cultivée, pendant la brève saison "chaude". Les champs de céréales (principalement millet et sarrasin), ne produisent que de maigres récoltes, et l'essentiel de la surface agricole est consacré à l'élevage. De gigantesques troupeaux de buffles noirs et de poneys errent dans le paysage. Les habitations sont extrêmement rares. Ce sont généralement de petits manoirs, entourés de quelques chaumières misérables. La terre appartient en effet à de gros propriétaires, et chacun d'entre eux "possède" une "sarte" (ce terme peut se rapprocher du mot "tribu" qu'utilisent les Mingalas, tout au sud) d'ouvriers agricoles, dont le statut social est voisin du servage.

Lorsqu'on remonte au Nord du Kadovar, on ne rencontre plus que quelques troupeaux de buffles errants, ou quelques hordes de cerfs laineux pourchassés par les trappeurs. Le froid se fait de plus en plus sentir. Le sol ne dégèle plus et une épaisse couche de glace permanente le recouvre. C'est la limite de Fornost, le désert glacé, fin des terres habitées de Trégor.

Depuis la ville de Vossiel qui marque la frontière avec le district de Gwilaùn, jusqu'à Valaur, la capitale d'An'Akamet, le voyageur devra parcourir près de deux mille kilomètres dans des conditions fastidieuses et souvent difficiles : monotonie du paysage, absence de relais confortables, vents violents et fréquents, et, suivant les saisons, une pluie fine durant parfois des jours et des jours, ou de colossales tourmentes de neige. Seules les villes traversées, Vossiel, Still, Kerrann, Sakar et Valaur, viendront apporter quelques changements dans cette grisaille. Aucune de ces cités par contre ne laissera un souvenir plus marquant qu'une autre : elles se ressemblent toutes, tant pour l'aspect (murs en pierres sombres, toits en ardoise), assez sinistre, que pour l'accueil généralement chaleureux qui est réservé aux étrangers. La plus grande ville du district, Crovann, se trouve au Nord de cet axe routier, et sa population ne dépasse pas 30 000 âmes. Viennent ensuite, par ordre d'importance, Valaur (25 000 habitants), Vossiel et Sakar (15 000 h), puis les autres cités qui ne méritent guère que le terme de bourgades. Au total, la population du district n'atteint pas trois cent mille habitants.

4.3.1 Organisation politique et ressources économiques

Le Prince Garanek Madur, gouverneur du district, ne réside pas à Crovann, la capitale, mais à Valaur, où il possède un gigantesque château, un peu à l'écart de la ville. S'il présente quelques ressemblances (âge, taille, compétences militaires), avec son voisin Corn Affal, du district de Madaras, bien d'autres points différent, et les deux hommes ne s'estiment guère. Garanek Madur gouverne seul, n'aime guère consulter ses conseillers, et se montre particulièrement tyrannique. C'est un homme froid, hypocrite et très orgueilleux. Il contrôle armée, justice, commerce et vie quotidienne de la population avec une rigueur extrême, et bien souvent une cruauté traduisant un esprit particulièrement sadique. En plus de l'armée, dont l'effectif élevé constitue une lourde charge budgétaire pour le district, il a mis en place une milice redoutable, la "Fedna", dans toutes les villes et villages du district. Ce sont les agents de cette police qui sont chargés à la fois du fonctionnement de la justice (expéditive) et de la collecte des impôts. Inutile de préciser à quel point les excès sont nombreux et dans quelle misère vit une partie importante de la population. Taxes diverses et impôts sont collectés à tous propos : même les clercs du Kanshi ont le droit de solliciter des "dons" pour leur église ! Lorsque les paysans d'un "Sarte" tentent de se révolter contre un maître trop cruel, la Fedna ou l'armée interviennent pour mâter les impudents. Dans ces conditions, Garanek Madur jouit d'un prestige considérable auprès des riches propriétaires, et son pouvoir personnel s'en trouve conforté d'autant.

Chose surprenante, les habitants des villes souffrent moins de cet état de fait que leurs voisins des campagnes. Certaines structures se sont constituées, prenant généralement l'apparence de guildes innocentes, pour tenter de résister à l'oppression. Il est connu par exemple que la guilde des "peaussiers" de Still, groupant de nombreux trappeurs, est responsable plus ou moins directement de la disparition de certains dirigeants locaux de la Fedna. Mais le comportement de chaque habitant est cependant particulièrement surveillé, et en bien des endroits la délation fait des ravages terribles. Beaucoup préférent la résignation aux supplices réservés aux ennemis de la milice.

4.3.2 La vie quotidienne dans le district

La plupart des humains peuplant le district appartiennent à la race de Médalion. Hormis ces êtres et quelques elfes gris (proches des elfes sylvains) vivant en forêt de Gassarn au Nord des Monts de la Ravenelle, on ne rencontre pas d'autres races en An'Akamet. Les nains sont partis depuis longtemps vers les monts du Sud.

Les Médalions sont de taille moyenne (1m 65 pour les femmes, 1m 70 pour les hommes), et de corpulences variées. Ils ont la peau claire, et les cheveux bruns, châtains ou blonds en proportion égale. Ce sont à l'origine des cultivateurs et des artisans, plus que des guerrriers, mais leur résistance physique aux épreuves est grande. Les femmes ont généralement des activités bien distinctes de celles des hommes, et s'occupent beaucoup plus qu'eux de l'éducation des enfants. Les femmes Médalions se marient jeunes (16 ou 17 ans et parfois 14). Elles ont fréquemment une progéniture importante (5 à 6 enfants vivants semble être une moyenne valable). Même si elles ont une position respectable au sein de la société, leurs droits ne sont pas équivalents à ceux des hommes dans de nombreux districts. En An'Akamet par exemple, une femme ne pourra se présenter seule devant la justice, elle devra se faire défendre par son mari ou son père. Il est difficilement admis, dans la même province, qu'un femme pratique la sorcellerie. Si un tel cas se présente, et que d'une manière ou d'une autre la magicienne provoque la colère du public ou du représentant local de l'autorité, elle risque la mort sur le bûcher, alors qu'un homme échapperait totalement à de telles sanctions. En cas de rupture d'alliance, l'homme reprend la totalité des biens qu'il a apportés dans la communauté, même s'il est coupable d'infidélité, alors que la femme, dans une situation identique, perd la totalité de sa fortune. De nombreux autres exemples peuvent montrer cette discrimination. Ces usages varient cependant beaucoup suivant les lieux. Dans certains districts (Mellùn, Madaras), ils ont évolué au contact des coutumes différentes d'autres races.

4.4 LE DISTRICT DE KIRK

4.4.0 La richesse d'une province royale.

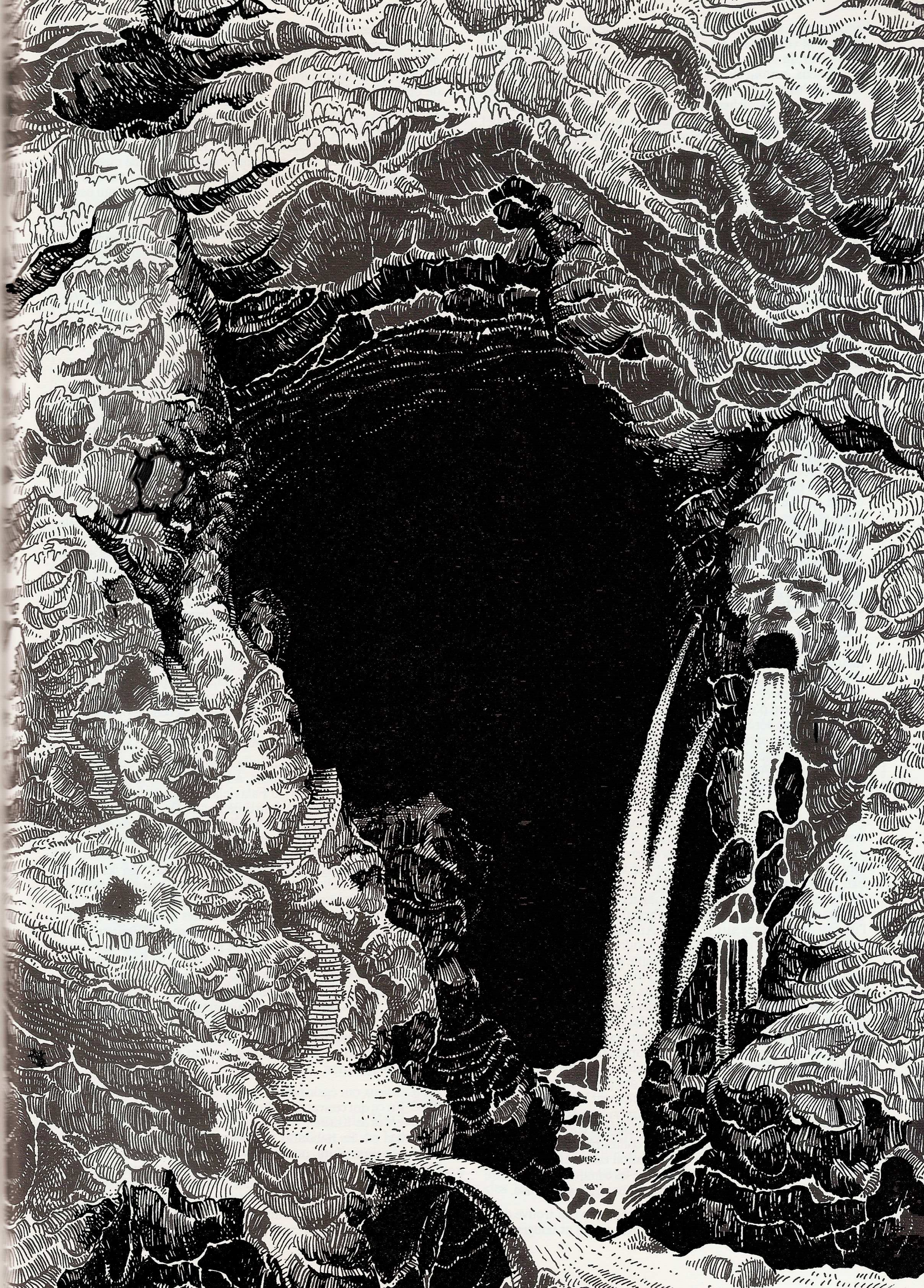
Province centrale du royaume, depuis l'origine, propriété personnelle des rois, depuis des millénaires, grenier à blé, réputé pour sa richesse et sa fertilité : voici en quelques mots comment présenter ce nouveau district. Bien que toute sa partie Est soit occupée par les Monts de la Ravenelle, massif immense en superficie et impressionnant par sa hauteur, il reste dans le pays de Kirk suffisamment de plaines fertiles pour approvisionner bien plus que sa population. De Terrast à l'Ouest, jusqu'à Semanora, à l'Est, s'étalent la longue plaine alluviale de la Tellina, que les habitants nomment Attrayap, puis la plaine de Manassandora, non moins immense, et pour finir celle de Silk, enserrée entre le lac Mellùn et les montagnes. Ces régions sont en fait le prolongement de celle de N'Argarek, et de celle de Reviren, situées de l'autre côté de la frontière, en Ereflaïn. Si l'on considère cet ensemble dans sa totalité, on obtient facilement la plus grande surface de terres arables et fertiles du monde connu.

Il y a peu de choses à dire sur cet ensemble de plaines, qui manque notoirement d'originalité. Les cultures y sont extrêmement diversifiées et l'on y trouve aussi bien du blé, des fèves, du millet, que du houblon, du chou ou du panais. Inutile de préciser que le houblon produit est tranformé sur place, et que les agriculteurs fabriquent une bière de premier choix, réputée dans les tavernes de toutes les villes avoisinantes. De nombreux chemins, bien entretenus, relient entre eux une multitude de petits villages, et quelques bourgades plus importantes, comme Arghast, Sandora, Helgo ou Loki. Ces dernières cités, elles aussi assez quelconques, possèdent d'importants marchés, et servent de centre d'approvisionnement en marchandises telles que les outils ou les étoffes, pour les campagnes.

Une seule zone vient rompre la monotonie du paysage, il s'agit de la forêt de Combenoire au sud de Kirk. Cette importante étendue boisée est réputée pour la qualité de sa production (les fûts rectilignes de ses ormes, de ses chênes et de ses jeunes chadarnes sont très appréciés des charpentiers de navires, travaillant à Terrast, ou des constructeurs de grands édifices). Elle est cependant tant exploitée, qu'elle ressemble de plus en plus à un vaste chantier. Les quelques elfes qui y habitaient encore, l'ont abandonnée et se sont réfugiés en Eblen Maïl ou en Emendill. Seul le pourtour des deux grands lacs, nommés prosaïquement "le gris" et "le bleu" est encore à peu près intact. Outre les espèces classiques, la forêt de Combenoire recèle plusieurs essences peu communes en Kirkwall, que l'on retrouvera plutôt dans les bois de Rovendell, parmi lesquelles le Vernon à feuillage persistant, et le Varême ferchu, dont certaines branches se terminent par de longues lianes souples.

Les Monts de la Ravenelle sont constitués d'un ensemble de sommets massifs, extrêmement élevés, et de formes peu escarpées, séparés par de profondes vallées. Plusieurs routes traversent cette contrée, dont celle, importante, de Semanora à Naradut, mais certaines zones de ces montagnes, particulièrement élevées, ou éloignées des axes de circulation, sont restées totalement sauvages. Il n'y a plus guère d'explorations depuis que les nains sont partis, abandonnant leurs carrières et leurs mines. Les terrains ne restent jamais longtemps libres d'occupants, et depuis que les petites gens ont disparu, bien d'autres créatures ont pris leur place. Certaines sont remontées des profondeurs où elles sommeillaient, attendant patiemment leur heure, d'autres au contraire sont venues d'un extérieur parfois lointain, à l'instigation de leurs maîtres, les seigneurs du Gorgonoth. Cette nouvelle occupation des monts rend leur traversée parfois dangereuse, et à l'exception de quelques aventuriers courageux, les voyageurs hésitent à s'écarter des voies de circulation. Bergers et bûcherons constituent l'essentiel de la population locale active. On note également la présence d'un assez grand nombre d'auberges sur les routes:

La pente générale du massif est très régulière ; les sommets les plus élevés se trouvent disposés dans la partie centrale : le Gharadàd, le Thorgal, le Borodom, et l'Elvorod dépassent quatre mille mètres, et sont couverts par les neiges éternelles et les glaciers. En cercle autour de ces géants se dressent un nombre imposant de sommets à plus de trois mille mètres. Certains d'entre eux sont connus par la mythologie qui s'y rattache : le Karghàd et son anneau permanent de nuages, l'Ortromb et ses noires crevasses, le Vanathor et la mystérieuse colonne de pierres qui se dresse à


BEN

son sommet, sont à l'origine d'une multitude de légendes que l'on conte à la veillée dans les demeures de la vallée. Compte tenu de la rigueur du climat, l'étage forestier, composé en grande partie de résineux, surtout au Nord, ne dépasse guère 2000 m. Au-dessus ne sont plus que prairies ou éboulis rocheux interminables. L'Est des monts, où les roches calcaires dominent, abrite un important réseau souterrain de cavernes et de lacs, inconnu pour l'essentiel. Autrefois, la Ravenelle produisait fer, plomb et étain, ainsi que quelques pierres précieuses telles que grenat, opale ou rubis. Les gisements connus n'étaient cependant pas très importants, et surtout difficiles à exploiter, et c'est sûrement l'une des raisons de l'émigration de la colonie naine.

4.4.1 KIRK, une capitale âgée de plus de dix mille ans

Kirk est non seulement la plus grande ville du royaume, elle en est aussi la capitale. Sans atteindre les dimensions gigantesques de Moganon en Ellansdale, elle compte plus d'un demi-million d'habitants. Elle présente d'autres différences avec la noble ville des Céterks : sa situation géographique en premier lieu, mais aussi son homogénéité architecturale. Kirk s'est développée de façon équilibrée sur les deux rives du fleuve Tellina, ainsi qu'en témoignent les ruines de la première muraille d'enceinte construite quelques centaines d'années avant le passage d'An'akamet. Seuls quelques fragments de cette œuvre d'art superbe, subsistent encore : pans de murs, tourelles, ou arcs boutants ornés d'immenses sculptures de pierres. On retrouve de tels vestiges dans le quartier du Saloir, près de la prison de Tanarra, ou encore au bord de la Tellina, quai des Entourneurs. Certaines tours de l'ancienne fortification ont été intégrées à des constructions plus récentes : palais des Argentiers, Guet de la Haute-Porte, dépendances du temple de Malleva... Les nouveaux remparts sont une réalisation beaucoup moins spectaculaire. Les préoccupations d'ordre strictement militaire ont largement dominé sur l'esthétique, lors de la conception, et seuls les chapiteaux des portes présentent encore quelques fioritures. De grands chantiers sont en cours pour remettre en état certaines parties délabrées de cet ouvrage de défense.

L'accès à la ville n'est pas limité aux berges du fleuve. Cinq grandes voies de circulation, provenant de tous les points cardinaux, mettent la cité en relation avec le reste de la province et du Royaume. Kirk s'est développée au centre d'une vaste plaine, de façon régulière et relativement harmonieuse. Le site n'étant pas confiné au fond d'une vallée, comme c'est le cas pour Moganon, la ville est plus aérée : les rues et les ruelles, sans être rectilignes, ne donnent pas cette impression d'enchevêtrement inextricable, déroutante pour le voyageur étranger. L'architecture des bâtiments officiels est massive, et l'on ne trouve pas à Kirk ces palais immenses aux tours orgueilleusement lancées vers le ciel.

Une rue assez large suit le tracé des remparts, à l'intérieur, et permet au voyageur pressé de se rendre d'une porte à l'autre sans avoir à traverser la ville. La plupart des auberges importantes ou tout au moins luxueuses se trouve sur la périphérie. Au Nord-Est, la Tellina est franchie grâce à un long pont de bois couvert (les bateaux sont alors détournés sur un canal étroit qui effectue une boucle dans les quartiers Est), s'appuyant sur deux ilôts (dont l'un sert de résidence aux lépreux). Au Sud-Ouest, le chemin des remparts nécessite l'emploi d'un bac pour franchir le fleuve, particulièrement large à cet endroit. Compte tenu de la distance séparant les rives, et de la profondeur de l'eau, des ponts n'ont pu être construits que là où la présence d'ilôts ou de bancs rocheux permettait leur fractionnement en plusieurs tronçons. Ce qui fait qu'au total, seuls trois passages sont utilisables (un quatrième ayant été emporté lors d'une crue violente). L'un des ponts reliant la plus grande des îles à la terre ferme, est composé de deux parties, relevables grâce à d'importants contre-poids situés dans des tours en bois. Le pont Sud étant fixe, et ayant des piles courtes, seuls les petits bateaux peuvent traverser complètement la ville. Les autres doivent décharger leur frêt dans le port méridional ou dans le port septentrional. Un nouveau canal est en cours de construction dans le quartier Sud-Est, pour permettre le contournement de cet obstacle. La situation globale de la circulation est en effet peu satisfaisante : le petit nombre de ponts bloque les communications entre l'Est et l'Ouest, et suffit à perturber la navigation fluviale.

Il n'y a pas, à Kirk, la coupure traditionnelle que l'on trouve dans la plupart des autres villes, entre quartiers riches et bouges infâmes : temples importants et demeures luxueuses sont établis en diverses zones de la ville. Le Roi Endarnor réside dans le château de Balandras, situé dans les quartiers Est, au sommet d'un tertre qui est le point culminant de la ville (environ vingt à trente mètres de déclivité).

Les grandes catégories d'artisan sont regroupées en différents centres : il y a ainsi le quartier des tanneurs, celui des tonneliers, le "barge" des charpentiers, la "huppe" des cordeliers et des vanniers ... Les grandes halles et les maisons des guildes de marchands sont presque toutes situées le long du fleuve, dans le pourtour des deux ports. Sans donner l'impression de fourmillement qui caractérise Moganon, Kirk n'en est pas moins une ville active et agréable à vivre. Les mœurs des habitants différent : le climat rigoureux pousse beaucoup moins à l'extériorisation des sentiments et des relations. La morale semble plus sévère également mais peut-être n'est-ce là qu'apparence ? Malgré une relative froideur au premier contact, les habitants offrent un accueil chaleureux. La guerre en cours, avec tous ses aléas, n'a pas réussi à supprimer complètement ces habitudes.

Climat, faune et flore des provinces centrales.

Les districts de Kirk, de Mellùn et de Naradut présentent beaucoup de ressemblances en ce qui concerne leur climat et leur végétation. Si l'on excepte les zones de haute altitude, les températures ne subissent pas un écart considérable entre l'hiver et l'été, et les précipitations restent modérées. Cette douceur relative explique la vocation agricole des grandes plaines centrales. Les deux grandes exceptions à cette relative uniformité sont :
- les plaines côtières du Naradut, plus fortement soumises aux influences océaniques. Les précipitations y sont plus abondantes en toutes saisons, les températures d'hiver plus chaudes (il ne gèle que quelques semaines par an à Thorhall ou à Hamdir) et celles d'été plus fraîches. La région proche de Naradut est l'une de celles qui subit les plus fortes pluies du pays, les Monts Narad constituant une barrière qui provoque la "percée" de nombreux nuages.
- les hautes montagnes de Falavielle et de Narad, au Nord, sont soumises constamment à des températures extrêmement basses (-30 ou -40° sont des températures fréquemment atteintes en haut de certains sommets).

La zone centrale de ces districts est également soumise à des vents violents, provenant de l'océan. Sur la côte se produisent parfois de véritables tornades que les pêcheurs craignent particulièrement. Ce vent d'Est, terriblement destructeur en certaines occasions, a été surnommé le "Karkegan" par les cultivateurs de la plaine Lorynthe, l'une des plus exposées.

On retrouve à peu près les mêmes espèces d'arbres et d'arbustes dans toutes les étendues boisées, à l'exception de celles qui couvrent les flancs du massif de Falavielle. L'essentiel du catalogue des essences forestières est constitué par les Ormes, les Charmes, les Mallornes, les Chadarnes, les Chênes, les Vernules, les Varêmes, et les Vernons à feuillage persistant. Quelques espèces ont une implantation plus locale, tels les gigantesques Amames, ou les Epiandors aux baies comestibles d'Eblen Maïl. Sur les pentes des Monts Falavielle, les résineux dominent. Prairies et cultures abritent une faune classique, mais de nombreuses espèces d'animaux, souvent typiques, peuplent les vastes forêts ou les Monts. L'écureuil strine, trois ou quatre fois plus gros que l'écureuil commun, constitue une proie recherchée pour les lynx, les ours bruns et les loups noirs des grands bois. Les torrents de Falavielle abritent un lézard géant, au corps couvert de grosses écailles, et à la morsure dangereuse même pour les humains, que l'on nomme Karkhen. Quant aux vallées et aux montagnes éloignées, il est impossible de dresser la liste de toutes les curiosités qu'elles recèlent. Sachez cependant que toutes les monstruosités que les habitants prétendent avoir rencontrées ne sont pas forcément issues de leur imagination.

Certains lieux ont également une réputation particulièrement maléfique. En ce qui concerne le district de Kirk, par exemple, ce sont les cavernes de Kerifell, les bois à l'Est de Sandora (nommés Dor-Lizzerhen par les habitants ce qui signifie "tourment de l'esprit" en langage commun), ou l'Ile des Morts dans le cours de la Tellina au Nord de Kirk. Ces endroits appartiennent, d'après les croyances populaires (mais s'agit-il seulement de superstition ?), aux seigneurs qui gouvernent l'au-delà, ou constituent des accès à ce monde pour des dieux aussi mauvais que Gengalad. Ce sont des domaines peuplés d'esprits malfaisants, ou de l'âme des guer-

Kirk



LEGENDES DU PLAN

① Château du Roi Endarnor
② Guet de la Haute-Porte
③ Temple de Malleva
④ Prison de Tanarra
⑤ Palais des Argentiers
⑥ Ile des Lépreux
⑦ Port méridional
⑧ Nouveau canal
⑨ Quartier des tanneurs

riers défunts qui n'ont pu trouver le repos... Assurément des lieux de perdition, où l'homme honnête perdra la raison, et parfois même la vie.

4.5 LE DISTRICT DE NARADUT

4.5.0 Un monde à part.

Chacun des grands états du monde de Trégor possède une ou plusieurs régions quelque peu singulières. En Ellansdale, il s'agit du Gedden Sandar, entité culturelle bien distincte du restant du royaume ; en Fellendar, ce sont le Pays des Mingalas, ou l'étrange plaine d'Annassa, domaine des semi-hommes, qui intrigueront le voyageur par leur spécificité ; en Kirkwall, il est difficile de trouver une province aussi originale, notamment parce que la quasi-totalité de la population appartient à la même race. Certes, les Elfes ont marqué par leur présence les environs du lac Mellùn. Mais ils vivent à l'écart du restant de la population, et de par leur discrétion, ne se remarquent guère. L'entité la plus originale du royaume est certainement constituée par le district de Naradut. Ses habitants, bien qu'humains, présentent des traits physiques et moraux bien typés, et l'ensemble du pays est régi par des us et des coutumes bien spécifiques.

Première particularité, le district de Naradut, limité à l'Ouest par le fleuve Carentell, s'étend modestement entre la plaine Lorynthe au Sud, et le plateau de Sbrucken, au Nord (porte du désert glacé). Sa superficie est près de dix fois inférieure à celle du district de Kirk, et ses ressources économiques particulièrement limitées. Pour pallier à ce double inconvénient, le pays ne dispose que de trois atouts : la combativité (non seulement sur le plan militaire mais aussi sur celui du labeur) de ses habitants, les montagnards Naradekks, la richesse en minerais des Monts Narad, et la présence de l'océan. Nous évoquerons ces trois aspects au fur et à mesure de notre découverte de la province. Quatre zones différentes peuvent être distinguées :
- la plaine côtière de Naradut à Hamdir (cette dernière ville, ainsi que celle de Sigurd, peuvent être considérées comme les portes du district, du côté de la province de Mellùn),
- les monts Narad, à l'Ouest du Carentell,
- le plateau de Sbrucken, et les deux bourgades de Kri et de Snorri, au Nord,
- l'archipel de Selidor, au large de la côte.

4.5.1 La plaine de Naradut

La plaine assure l'essentiel de la production agricole : sarrasin, tubercules de K'ma, et lin. La terre, très acide (nombreuses tourbières), est peu fertile, et n'est que peu cultivée. En de nombreux endroits, les landes ont remplacé prairies et cultures. Une multitude de troupeaux d'ovlons se nourrit de ces maigres pâtures. Ils sont particulièrement nombreux en bordure de l'océan, profitant de la marée basse pour se repaître d'algues fraiches dont ils sont friands. Les ovlons, proches de ceux que l'on rencontre au sud de Fellendar, en Rovendell ou en Earsùd, sont élevés pour leur chair, succulente, et surtout dans ces contrées froides, pour leur fourrure, souple et particulièrement chaude. La population du district étant importante par rapport à sa superficie, de nombreux échanges ont été organisés avec le pays de Mellùn, pour pallier aux insuffisances de l'économie locale. La route de Sigurd à Naradut, passant par Thorhall et Forgünd, connaît donc un trafic intense. Les caravanes vont et viennent entre les marchés de ces villes, et les entrepôts de Nerrulken et de Semanora. De longues files de chariots livrent le blé des plaines du Sud, et repartent en emportant viande ou poisson séché, étoffes teintées et parfois lingots ou objets d'argent. Depuis longtemps, ce sont les artisans de Naradut qui frappent la monnaie en usage dans les deux districts, en utilisant le minerai de haute qualité qui est extrait des Monts Narad.

Des quatre grands ports de la côte, c'est Naradut qui a la population la plus importante (40 à 50 000 habitants), devançant les trois autres cités d'environ dix mille habitants. Forgünd, ville plus terrestre que maritime, possède le plus gros marché de denrées agricoles. Thorhall est réputé pour ses ateliers d'armurerie : la plupart des armes, armures et équipements métalliques divers utilisés par les guerriers Naradekks, sortent des forges de cette ville. L'essentiel de l'activité maritime, aussi bien militaire que commerciale, est partagée entre Naradut et Hamdir. Ces deux ports, situés au fond d'une baie relativement protégée, sont les seuls, sur la côte Nord, à échapper aux redoutables tempêtes hivernales, les "Arroks". Précisons que le seul trafic qui ait lieu par bateau est un trafic essentiellement côtier. De Naradut, les bateaux desservent les villages de l'archipel de Selidor, à la belle saison uniquement (l'hiver, l'océan Galarc'h charrie trop d'icebergs pour que la traversée se fasse sans danger). Depuis Hamdir les marins limitent leurs incursions vers le Sud aux ports de Kerilfeln (liaison régulière) ou de Lisidorn (occasionnellement). Les bateaux de pêche ne s'écartent guère des bas-fonds du littoral. Quant à la flotte militaire, dont je parlais plus haut, elle se limite à une demi-douzaine de vaisseaux, plus ou moins en état. Les bateaux récents et fiables ont été envoyés à Terredick, pour protéger la côte contre les incursions de pirates basés à Beruk.

4.5.2 Des montagnes peuplées.

Les Naradekks, peuple de montagnards à l'origine, sont réputés pour leur caractère ombrageux, leur goût pour les rixes meurtrières, et leur esprit conquérant. Ce sont aussi des travailleurs forcenés, et le voyageur quittant la plaine pour pénétrer dans les premiers contreforts des Monts Narad, s'en apercevra rapidement. Les villages logés parfois en des lieux presque inaccessibles, les moindres parcelles de terres labourables exploitées méticuleusement (les cultivateurs Naradekks sont passés maîtres dans l'art de la construction des terrasses), témoignent de leur acharnement à survivre dans une montagne souvent inhospitalière. Le temple de Malleva, construction de bois, située au sommet d'une falaise de plus de cent mètres, auquel on ne peut accéder que par un long escalier taillé dans le roc, peut être considéré comme un symbole de la ténacité de ce peuple. Ponts suspendus, roues à aubes utilisant l'énergie des multiples torrents, habitations frustes mais résistantes, toutes ces réalisations ne témoignent peut-être pas d'une technique aussi avancée que celle des nains, mais elles montrent que les Naradekks ne sont pas aussi "barbares" que le prétendent certaines personnes du Royaume.

Malgré le climat, et la faible superficie de terres cultivables, les Monts Narad figurent parmi les montagnes les plus peuplées de Trégor. Cependant, aucun village ne dépasse jamais quelques centaines d'habitants, sauf en amont du Nielvoren où se trouvent deux bourgades un peu plus importantes. Le voyageur va donc découvrir toute une mosaïque de hameaux, de fermes isolées ou de petits châteaux, blottis dans les moindres recoins habitables, vallons, replats ou hauts plateaux. Chaque communauté vit repliée sur elle-même, ne se rendant qu'en de rares occasions dans les villes de la plaine, avec ses propres règles et ses usages particuliers. La montagne est partagée en une multitude de petites unités territoriales, les Svöms, gouvernées par un seigneur que l'on nomme le Kvasir, présentant la particularité d'être à la fois un chef militaire et un chef religieux. Les conflits entre Svöms sont nombreux, mais ne prennent jamais de proportions importantes. Le gouverneur du district veille cependant toujours à ce que dans son armée, les sections soient toujours formées de Naradekks issus du même Svöm.

Les Naradekks sont habiles de leurs mains et leurs artisans produisent des objets utilitaires de qualité : dans chaque village, pratiquement, on trouve un potier, un maréchal-ferrand et un menuisier. La vie religieuse tient une place considérable dans le quotidien. Les Naradekks vénèrent différents dieux et déesses, la plus importante étant Malleva la déesse des forêts. Hommes et femmes sont généralement de grande taille et de forte carrure, et leurs enfants sont robustes. Leurs cheveux sont blonds, du moins pour les Naradekks de souche pure, et portés longs, noués dans le cou pour les hommes, et tressés pour les femmes. Ils n'utilisent que peu de toile pour leurs vêtements, préférant les peaux et les fourrures, mieux adaptées au climat. La monogamie n'est absolument pas un règle, et dans de nombreux foyers, le mari, chef de famille, est entouré de plusieurs femmes et de nombreux enfants. Seuls les hommes peuvent devenir chefs militaires, Kvasir ou dignitaires religieux. Par contre, sorcellerie et magie sont généralement le privilège des femmes. Les sorcières Naradekks connaissent de nombreux sortilèges mettant en œuvre les quatre éléments, et elles attachent une très grande importance au feu. Pour connaître le destin d'un enfant à sa naissance, par exemple, elles lancent des braises rouges dans les entrailles d'un ovlon fraîchement tué, puis observent les dessins obtenus par la carbonisation des chairs. Ce rituel montre à quel point la superstition est grande parmi ce peuple.

4.5.3 Les plateaux de Sbrucken.

Il n'y a que peu de choses à dire sur cette région, longtemps inhabitée. La neige, présente plus de six mois pendant l'année, et le froid quasi-permanent, y rendent la vie particulièrement difficile. La population, composée principalement de mineurs Naradekks, est regroupée en deux bourgades, Kri et Snorri. D'importants gisements d'étain, d'argent et d'or, sont exploités à proximité de ces deux villes. Compte tenu des marchandises qui y sont commercialisées, Kri, et Snorri, surtout, attirent une multitude d'aventuriers plus ou moins scrupuleux, ou de criminels échappés à la justice. Quasiment désertes pendant la journée de travail, les baraques en bois qui composent les villes s'animent la nuit, et abritent bien souvent débauches et perversions innommables. Des trafiquants en tout genre s'enrichissent honteusement sur le dos des mineurs, et la plupart du temps, ce sont eux qui font la loi. Une fois par mois, les convois d'or et d'argent suivent la route qui longe le cours du Nielvoren, pour se rendre jusqu'à Naradut. Ils sont escortés à chaque fois par un détachement de l'armée composé de cavaliers, d'archers, et de piquiers.

Le travail dans les mines étant épuisant, et dangereux, la mortalité est élevée. A Kri par exemple, le cimetière est aussi étendu que la ville. C'est d'ailleurs la première chose que l'on fait remarquer au visiteur étranger, désireux de s'installer dans les parages. Attirés par l'appât du gain, les montagnards viennent souvent travailler là quelques années, puis lorsqu'ils ont amassé suffisamment d'or, ils retournent vers le Sud et achètent un domaine dans la plaine de Naradut.

La côte est complètement sauvage, bien que le climat, réchauffé par la présence d'un courant marin favorable, y soit plus agréable que dans l'intérieur du pays. Les longues plages désertes sont donc réservées aux colonies de manchots, et aux goélands.

4.5.4 L'archipel de Selidor.

Bien que situé à une latitude où ses îlots devraient appartenir au domaine des glaces éternelles, l'archipel de Selidor, situé au large du plateau de Sbrucken, bénéficie d'un climat local particulier. Il semblerait en fait qu'en ce point de l'océan, l'eau soit réchauffée de façon mystérieuse, comme celà se produit, plus au Sud, au large de Vanalune. Ce phénomène attire de nombreux poissons tout autour des îles, et explique sans doute qu'elles soient peuplées par une tribu étrange, les Hylmirs. Ceux-ci ressemblent physiquement aux Naradekks, bien qu'ils soient de moins belle prestance. Nombre d'entre eux sont en effet difformes et souffrent de tares diverses : bossus, nains, goitreux, idiots... prolifèrent. Tous les habitants des îles ne sont pas aussi laids, heureusement. Il semble en fait que ce soit le trop grand nombre d'alliances au sein d'un peuple trop réduit qui ait provoqué toutes ces dégénérescences. Il faut dire en effet, que si des bateaux font la liaison régulière vers le port de Naradut à la belle saison, par contre, l'hiver, l'archipel est bloqué pendant près de six mois à cause des multiples icebergs qui flottent à la dérive, sur l'océan.

Les Hylmirs sont principalement pêcheurs. Ils se servent d'étranges bateaux composés de deux coques, reliées par des poutres auxquelles ils accrochent leurs filets. Contrairement à leurs cousins des montagnes, ils ne sont pas violents, et se contentent de vivre paisiblement dans leur domaine, sans manifester aucune velléité d'expansion. L'archipel exporte principalement du poisson séché, et quelques substances végétales récoltées et préparées sur place. L'un de leurs produits les plus renommés est un poison redoutable, le Kssi, utilisé à petite dose par les apothicaires de Naradut pour confectionner une potion somnifère (et très recherché par certains mercenaires, pour effectuer leur "travail").

4.5.5 Vie politique et économique.

Le district de Naradut reproduit à une échelle plus restreinte la structure féodale de l'ensemble du royaume. Il est partagé en une multitude de domaines inféodés à celui du gouverneur, le baron Errekiel. Celui-ci loge à Naradut, dans un imposant château. Il possède en mains propres presque toute la plaine de Naradut, et ce jusqu'à Thorhall. A la suite de multiples expéditions militaires visant à "maintenir l'ordre", il a su assurer sa domination sur l'ensemble du district. Habile diplomate, il a su jouer sur la division entre les Kvasirs de la montagne, les seules personnalités disposant d'un pouvoir suffisant pour s'opposer à lui. Chaque année, au renouveau des saisons, il a d'ailleurs l'habileté suprême de réunir un grand conseil, composé de toutes les notabilités de la province. Ce conseil est amené, en apparence, à prendre des décisions sur toutes les questions graves qui se posent au roi. Son pouvoir est en fait strictement consultatif, Errekiel ayant l'habitude de gouverner seul.

Le baron est âgé de trente ans. Il est peu instruit, et peu intéressé par tout ce qui n'est pas chasse ou combats. Errekiel est en effet un guerrier redoutable, n'hésitant pas à prendre les armes pour régler ses différends. Sans doute est-ce là le sang Naradekk de son père, qui parle dans ses veines. Sa mère, une très belle femme Médalion, originaire de Kerilfeln, est morte lorsqu'il était très jeune. L'organisation politique et économique du pays se ressent de ce goût prononcé de son gouverneur pour la vie militaire. Les impôts sont élevés, et servent à entretenir une forte armée, répartie en garnisons dans les différentes cités et forteresses. Plusieurs régiments ont été envoyés pour soutenir le Roi Endarnor, dans le district de Kirk, mais le Baron Errekiel, ne voulant pas affaiblir sa puissance, les a aussitôt remplacés en levant d'autres troupes. Il n'y a pas de milice locale. Le maintien de l'ordre dans les cités est assuré par des patrouilles de l'armée. Les soldats, et surtout leurs chefs, sont bien payés et jouissent d'un prestige considérable. Etre coupable d'insultes à l'égard d'une patrouille, par exemple, est un crime grave, et sévèrement puni. Et l'on dit que les prisons de Naradut sont beaucoup moins confortables que les auberges... Taxes et impôts sont collectés par les "Garms", intendants issus des familles nobles. Les Garms disposent de pouvoirs considérables. Leur titre est équivalent au grade militaire de Sergent, dans l'armée, et leur permet de faire appel, sans passer par l'autorité militaire, à une patrouille ou à une section de soldats, pour mâter un "rebelle". Il existe d'importantes inégalités dans les niveaux de vie entre les habitants. Les villes de la côte abritent de nombreux mendiants, et les guildes de voleurs ne manquent pas d'influence.

4.6 LES SPLENDEURS DE MELLUN

4.6.1 Un royaume autour d'un lac.

Je vais être amené, que le lecteur me pardonne, à déborder du découpage relativement strict adopté entre pays et provinces pour la rédaction de cet atlas. Le district de Mellùn porte en effet le nom de l'immense lac (ou mer intérieure) qui occupe une partie importante de son territoire. Il est donc logique que nous commencions, en premier lieu, par présenter ce lac et les terres avoisinnantes. Mellùn, Eblen-Maïl, Emmendil, Gessintiell, évoquent par leur consonnance le langage des Elfes, et sont en fait l'une des dernières grandes régions où les "premiers nés" résident encore en nombre. La frontière au tracé arbitraire qui partage leurs forêts et leur lac, n'aura donc pour une fois pas plus d'importance pour nous que pour eux.

Il est des merveilles que le voyageur errant doit avoir vu au moins une fois dans sa vie, s'il veut parler de l'œuvre des Dieux, disent les sages de Vani. Les feux du soleil se reflétant au travers des grands arbres d'Eblen-Maïl dans l'eau du Mellùn, sont l'un des plus beaux tableaux que l'on peut observer en Trégor. L'eau, la terre, le feu confondus en un seul point avec la bénédiction de Yendell : la forêt d'Eblen Maïl au soleil couchant est certainement l'un des points qui concrétise le plus cette harmonie, fondamentale dans la conception du monde chez les Elvassär et les Sylvains. Les branches immenses des Mallornes dissimulent un immense réseau de lacs et de canaux, transformant la forêt en un véritable labyrinthe pour le non-initié. Là où poussaient les plus beaux, les plus grands et par conséquent les plus anciens de ces arbres, les Sylvains ont établi leurs cités. Les ramifications des Mallornes centenaires et des Chadarnes millénaires, s'entrecroisent savamment et soutiennent tout une cheminement de passerelles, de plateformes et de cases habillées d'un feuillage toujours vert. La présence des Elfes est si discrète que l'on pourrait passer en-dessous de l'une de leurs cités sans s'en apercevoir. Mais les "premiers-nés" sont devenus méfiants au contact de l'homme, et de nombreux guetteurs, archers redoutables, veillent dans tous les recoins de la forêt. à remettre l'indésirable sur le bon chemin. Le prince Lorden et

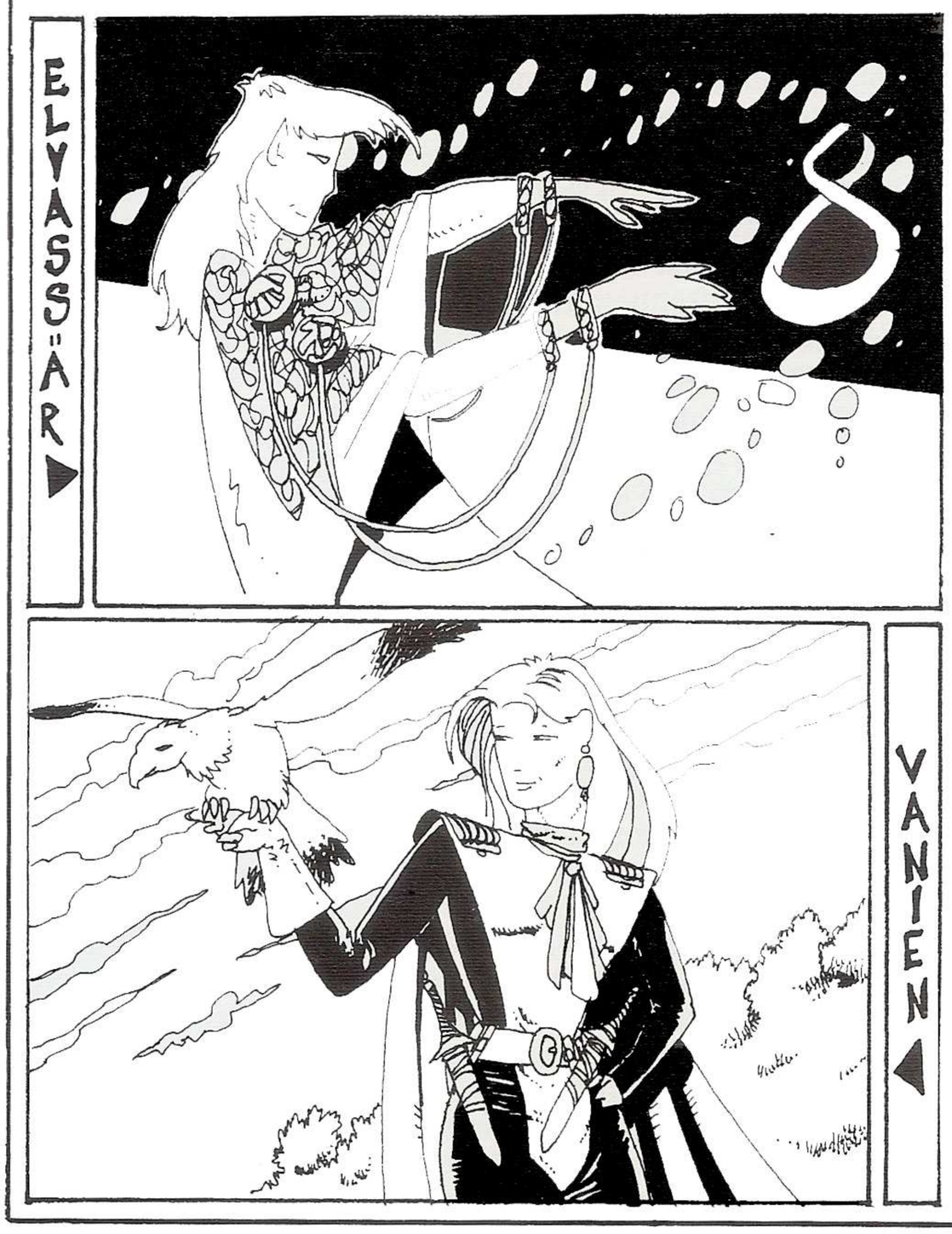
LES ELFES EN TREGOR

Dans le monde connu de Trégor, on rencontre quatre grands peuples d'origine elfique. Chacun de ces peuples réside traditionnellement dans un lieu bien défini, mais il est des forêts où différentes familles coexistent sans difficulté. Les elfes Vaniens doivent leur nom à la forêt de Vani, qui est le berceau de leur peuple; les Elvassär sont originaires de Manissielle en Ellansdale, ou d'Eraldar en Fellendar; les Sylvains proviennent de la forêt d'Eblen Maïl, et les Andins de celle d'Elgorn plus particulièrement. Elvassär, Andins ou Sylvains, sont souvent mélangés en des lieux comme Ravenelle ou Emendill. Seuls les Vaniens, peuple de voyageurs, seront fréquemment rencontrés parmi les humains. Dans la forêt de Vani, par contre, ils mènent une existence bien distincte, ne se confondant avec aucun autre peuple, et préservant jalousement leur intimité. Chacune de ces grandes familles d'elfes se caractérise par quelque trait particulier. Les Elvassär sont ceux qui possèdent le mieux les Arts Mystérieux (magie et connaissances occultes); les Andins sont certainement les plus guerriers de tous les elfes, et aussi les plus hostiles aux humains et aux nains ; les Sylvains, discrets et renfermés, possèdent au plus haut degré les arts du chant et de la poésie, quant aux Vaniens ce sont des voyageurs connaissant remarquablement bien l'astronomie, la cartographie et diverses autres sciences.

Les Sylvains sont, parmi les Elfes du monde connu de Trégor, ceux qui sont de plus petite taille (ils dépassent rarement 1m 40). Les traits de leurs visages sont extrêmement fins, et ils ont une fort belle apparence. Ceux qui ont eu l'occasion d'entendre leurs voix chantantes et harmonieuses s'en souviennent généralement avec émotion. Ce sont des êtres renfermés, sensibles, aimant le calme et la méditation. De par leur corpulence, ils sont extrêmement discrets, et possèdent au plus haut point l'art de se dissimuler à la vue et à l'ouïe. Ils n'aiment guère combattre à l'épée et préfèrent nettement se servir de leur arc, arme avec laquelle ils sont très dangereux. Ils ne fréquentent guère les humains, plus par crainte ou méfiance, que par désaccord profond. Il est rare qu'un étranger, surtout de grande taille, soit admis à pénétrer dans l'une de leurs cités et invité à participer à l'une de leurs grandes festivités nocturnes. La lune occupe une place toute particulière dans leur mythologie, et ils la vénérent à l'égal d'une déesse. Les Sylvains sont un peuple vivant essentiellement la nuit. Ils dépassent fréquemment 1000 ans d'âge, et il n'est pas rare de rencontrer des individus atteignant 1300 ou 1400 ans.



A l'opposé des Sylvains, Elvassär et Andins sont les plus grands en taille (1,55 m en moyenne). Ces deux dernières races diffèrent cependant considérablement tant sur le plan moral, que sur le plan physique. Les Andins ont une corpulence proche de celle des humains, alors que les Elvassär sont élancés. La peau des Andins est blanche, presque laiteuse, alors que les Elvassär ont le teint sombre et de magnifiques yeux verts. Les Andins sont entraînés dès leur plus jeune âge au maniement des armes, et ce sont des combattants redoutables, d'une force presque égale à celle des humains. Leur humeur est souvent capricieuse, et ils se laissent facilement emporter par la colère. Généralement impulsifs, les Andins ont la réputation d'agir sans réfléchir. Leurs frères des autres peuples se méfient un peu d'eux, car ils ont, dans l'histoire, provoqué maints conflits avec les nains orgueilleux ou les humains cupides. Lorsqu'ils ne meurent pas suite à quelque blessure reçue en combat, ils peuvent vivre jusqu'à 1500 ans. Quelques Andins pratiquent la magie, mais ce sont surtout les Elvassär, posés et réfléchis, qui se livrent à cet art. Les Elvassär ont créé l'école de Mornador, où sont formés les plus grands magiciens de Trégor. La magie enseignée à Mornador est marquée par leur conception du monde et de son harmonie. *"Nulle chose ne doit être faite à la légère, et quiconque modifie l'équilibre de l'un des plateaux de la balance cosmique doit savoir que l'autre ne restera pas immobile..."* Certains Elvassär, considérés comme vénérables, atteignent 2000 ans d'âge. C'est le cas notamment du Maître des Croyances à Mornador.



Etrange peuple que celui des Vaniens. Etrange parce qu'à priori il ne semble posséder aucune particularité, et paraît défini par une mosaïque de traits empruntés aux trois autres races. Et pourtant, ils forment une entité bien distincte des autres, et font preuve d'une haute sagesse et d'une clairvoyance troublante. Plus que tout autre, ils semblent posséder la connaissance de l'être et du devenir. Auraient-ils été désignés par les Dieux du Nedill pour servir de bergers ou de guides à leurs frères ? Peut-être est-ce là l'explication de leur goût pour les longues errances solitaires. Ces elfes vénèrent avant tout Gavendell, le père du vent qui les entraîne dans son tourbillon, et Carendowin créateur des arbres. De taille moyenne (1m 50 environ), ils ont l'apparence des autres elfes, à quelques détails près : leurs yeux verts sont légèrement bridés, et paraissent constamment mi-clos, et leur teint est un brin hâlé, sans être aussi sombre que celui des Elvassär. Leur visage est allongé et ils ont généralement des cheveux châtain clair, presque blonds. Les femmes de ce peuple sont très belles, et beaucoup d'humains ont succombé à leurs charmes. Le caractère des Vaniens se rapproche de celui des Sylvains : ils sont peu expansifs, et portés à la méditation. Ce sont cependant des êtres joyeux, aimant rire et festoyer, sans jamais sombrer dans la vulgarité. Ils ne s'attachent guère à d'autres êtres, mais les quelques liaisons qu'ils établissent sont inaltérables. Ils aiment les animaux, et ont la faculté d'établir facilement le contact avec eux. Dans l'histoire de Trégor circulent de nombreux récits ayant trait à l'amitié entre vaniens et dragons, aigles ou dauphins. Ils vivent jusqu'à 1700 ans, mais cessent leurs errances six à sept cent ans auparavant.

la princesse Luninthiel qui règnent sur le petit peuple des sylvains, ne sont point belliqueux mais veillent jalousement à défendre leurs intérêts.

Les échanges avec les humains sont limités à l'essentiel, et les contacts avec les nains de Falavielle ou de Gencondan'n sont inexistants. Certains elfes ont quitté les forêts et se sont mêlés aux affaires des humains. Ceux qui restent, peu nombreux, vivent de plus en plus repliés sur eux-mêmes. Les longues barques élancées quittent rarement Eblen Maïl pour s'aventurer sur les eaux du lac. Quand des émissaires partent pour joindre les frères d'Elgorn ou d'Eraldar, ils se font le plus discret possible pour traverser le monde des hommes. De plus, les elfes sylvains n'ont pas le goût marqué des Vaniens pour l'errance sur les routes. Ils sont beaucoup plus casaniers, et préférent passer de longues heures à tresser les fines cordelettes de leurs arcs, ou jouer de la flûte, sous les branches de l'arbre où ils ont vu le jour.

Seuls deux ports importants du lac Mellùn se trouvent sur le territoire du district : ce sont Rajik et Issinara sur la rive Ouest. Mais les échanges avec les villes d'Ereflaïn, Lovell ou Issiarenthiel sont très fréquents, et ne sont soumis à aucun contrôle particulier. Pendant longtemps ce sont les elfes qui ont gouverné le district, et ils ont protégé ce régime particulier dont bénéficiaient les habitants du tour du lac, ayant la chance de n'être ni Kirkwalliens, ni Felleniens. De nombreux demi-elfes habitent toutes ces cités, et leurs relations avec nains et humains sont courtoises même si elles ne sont pas chaleureuses. Les forêts d'Emendill et d'Eblen Maïl échappent en fait totalement au contrôle politique du district, ou de la province d'Ereflaïn. Ce sont deux communautés autonomes. Seuls les bois d'Emendill, par exemple, peuvent être coupés par des bûcherons humains, et donc, seuls les arbres de cette forêt sont exploités véritablement. En échange, les elfes reçoivent farine ou étoffes des cultivateurs de la plaine de Silk. Sur la rive Est, en Kirkwall, ce sont surtout les villes d'Annasken et de Nerrulken, qui tiennent lieu de places d'échanges : ce sont les rares marchés où l'on puisse rencontrer à la fois Nains et Elfes.

4.6.2 De Forentuna à Torn

La plaine de Forentuna occupe toute la partie centrale du district. C'est une région agricole particulièrement riche. La terre, fertile, bénéficiant d'une chaleur régulière, et de précipitations sans excès, produit d'importantes quantités de blé, de seigle, de sarrasin, et de raves. Quelques vignes sont plantées sur les coteaux les mieux exposés. Les cultures dominent sur l'élevage. Chaque ferme possède cependant une basse-cour, quelques garros (cochons noirs) et plusieurs poneys, pour son usage propre. Les attelages sont tirés par des bœufs énormes, ou quelquefois par des chevaux, lorsque les propriétaires sont fortunés. Les champs, de faibles dimensions, sont limités par des haies, des talus ou des chemins creux. Les vallonnements et les bosquets se font aussi beaucoup plus nombreux en descendant vers le Sud. Tous ces éléments font que le paysage n'est jamais monotone. Les villages ou les grandes fermes apparaissent soudain au détour d'une route, ou dans la clairière d'une étendue boisée. Chaque groupement important d'habitations comporte au moins une grande halle commune, où les fermiers se réunissent pour discuter, échanger leurs productions, ou festoyer le soir à la veillée. Cinq journées dans l'année créent l'occasion de festivités importantes : ce sont, dans le désordre, les solstices d'hiver et d'été, les moissonnailles (précédant les premières récoltes), le jour de l'Allyre (apparition des premières fleurs portant ce nom, au printemps, jour où l'on fête préventivement toutes les alliances qui seront célébrées pendant l'année) et enfin la "Corrive", le premier jour du mois des vendanges (fête dédiée à la fertilité des couples).

Ce sont dans ces halles également que les fermiers se rassemblent, deux ou trois fois par mois, à la belle saison, pour partir en longues caravanes, vendre leurs récoltes aux marchés de la ville. Les habitants de la plaine, appartenant pour la plus grande part à la race Médalion, sont travailleurs et aimables à l'égard des étrangers. Dans les villages où les auberges font défaut (il n'y en a guère), ils acceptent volontiers de loger les voyageurs chez eux. Dans les maisons existe fréquemment une pièce, généralement à l'étage, réservée à cet usage. Lors des moissons, les habitants s'entr'aident souvent d'un village à l'autre, et logent dans ces chambres d'hôte.

Chaque village possède une forge, plusieurs fours, un moulin, et un atelier de menuiserie. Par contre ce sont souvent les fermiers eux-mêmes qui effectuent tous ces travaux, échangeant services et compétences. Quelques artisans spécialisés, itinérants, passent cinq ou six fois par an, pour les travaux les plus délicats. De même, les maisons sont généralement construites par la collectivité. Le chantier démarre les jours suivants la fête de l'Allyre, et la nouvelle habitation est offerte par tous au jeune couple, lors de la prononciation définitive de l'alliance. L'existence de toutes ces activités communes crée des liens très forts au sein de la communauté villageoise. Joies et peines sont partagées en commun, bien que chaque famille garde son individualité. La loi commune privilégie l'homme mais la femme est cependant reconnue comme membre à part entière de la communauté, et dispose de solides protections. Hommes et femmes siègent par exemple à égalité à la Jyarl, assemblée du village, chargée de régler les problèmes divers de la collectivité. En cas de méfaits (vols, bagarres, mésententes), justice est en effet rendue sur place, au village, par la jyarl. Seuls les crimes, ou les affaires mettant en cause un étranger, sont réglés par le tribunal "officiel" de la ville voisine. Afin d'éviter les abus, l'accusé condamné peut éventuellement faire appel à la même juridiction, pour "protester" sa sanction. Par contre, les femmes n'ont qu'un pouvoir économique limité, et ne peuvent par exemple avoir autorité pour les transactions de matériel agricole ou de récoltes. Tous ces usages sont spécifiques aux Médalions de Forentuna, et varient déjà lorsque l'on se rend plus au Sud, vers Torn ou Orpin.

La région de Torn ne mérite guère l'appellation de "plaine". Le triangle Kjik, Isnal, Olfren, qui la délimite, comporte en effet surtout des collines boisées et des vallons. L'élevage domine cette fois sur la culture, et l'on rencontre de nombreux troupeaux d'ovlons, de moutons et de garros paissant en liberté. Chacun porte, bien visible, la marque de son propriétaire. Les champs, souvent pentus, sont difficiles à labourer, et la présence de tous ces animaux semi-errants rend les cultures particulièrement problématiques. Les fermiers de la région de Torn tentent cependant de développer la plantation d'un arbuste original, le Mandala. Celui-ci produit de grosses baies noires que l'on laisse longuement mûrir, jusqu'aux premiers gels. Les fruits malaxés donnent une pâte épaisse, extrêmement sucrée, et de haute valeur nutritive. En mélangeant cette substance avec de la farine de seigle, les cultivateurs obtiennent des sortes de galettes allongées, présentant des qualités proches de celles du "pain de voyage" des elfes. Cette création, encore peu connue, semble promise à un bel avenir. Autre spécialité locale, importante, ce sont les champignons de toutes variétés, qui poussent en abondance dans les bois et les prairies. Ils sont prisés des connaisseurs, et, les années de récolte difficile, viennent améliorer considérablement l'ordinaire des repas.

La ville d'Olfren, au Sud, est la porte du district. C'est une citadelle puissamment fortifiée, dominée par quatre châteaux sur les hauteurs proches. Les mines des collines voisines produisent plomb et étain en grande quantité. Ces minerais sont en partie travaillés sur place, en partie convoyés vers les ateliers de Kjik, dans les contreforts des Monts Tissnàr. Au centre des collines, la petite bourgade de Sillarania est réputée pour une production bien particulière : celle des roues en bois cerclées. Il existe tout un quartier ne comportant que des ateliers de charrons. Quant aux convois de chariots que l'on croise à la sortie de la ville, ils comportent parfois beaucoup plus de roues que ce que l'on peut en apercevoir...

4.6.3 Lorsque les arbres se tournent vers la mer...

Il existe, entre Kerifeln et Terredick, dans les district de Mellùn, une forêt immense s'étendant sur plus de deux cent kilomètres. Bien que les parties Nord et Sud aient été baptisées de deux noms différents (Bonfin et Orpin), elles présentent de grandes ressemblances. N'étant que peu vallonnées, ce sont des étendues boisées faciles à exploiter, et elles sont très bien entretenues. Les zones de broussailles sont rares, et il n'existe pas, comme dans beaucoup d'autres forêts, de secteurs sauvages ou inexplorés. Ceci ne leur enlève aucun charme, bien au contraire. La forêt d'Orpin, en particulier, est un site tout à fait favorable à la méditation. Nombre de promeneurs solitaires se rendent par exemple dans les lieux où se dressait autrefois la cité elfique de Cossellùn, maintenant inhabitée. Une partie importante des structures et des constructions de cette ville existe encore, et il est possible de se promener entre les cimes des Chadarnes ou des Mallornes en utilisant les passerelles aériennes installées par les Elvassär. Beaucoup d'habitations et de palais ont disparu, ou se sont dégradés, suite à la perte de leurs toitures, par exemple, mais il est encore possible de visiter quelques-uns de ces étranges édifices. L'un de ces endroits les plus

attirants est la grande salle du temple d'Ethenael, dont le sol s'élève en spirale autour du tronc d'un mallorne gigantesque, avant de parvenir à un trône immense situé sur une plateforme surélevée. La spirale déroulée mesure plus de 100 mètres, mais, de par un phénomène acoustique particulier, la voix de la personne placée tout en haut sur le trône, s'entend sans déformation aucune, jusqu'à l'entrée de la salle. L'ancienne cité de Cosselùn présente bien d'autres édifices aussi pittoresques, et sa description complète nécessiterait à elle seule un ouvrage aussi important que celui-ci. La raison essentielle de son abandon est probablement la trop grande proximité des humains. A l'époque lointaine où Cosselùn atteignit le summum de sa splendeur, la forêt s'étendait jusqu'au pied des Monts Tissnàr, et les villes de Comelune et de Valicor n'étaient encore que des villages de charbonniers et de bûcherons. Les Elfes n'ont pu empêcher les humains de défricher le Sud de Forentuna, pour libérer de nouvelles terres. Le voisinage se faisant trop pesant, ils ont préféré abandonner Orpin et rejoindre leurs frères d'Eblen Maïl. Seuls quelques Ermites et quelques demi-elfes vivent encore dans les forêts côtières.

Plusieurs petits ports très pittoresques ont été construits le long de la côte du district. Le plus important est certainement Kerilfeln, au Nord, véritable citadelle entourée d'un imposant rempart. Au départ cette ville de trente mille habitants n'était qu'un immense château abritant une forte garnison militaire. D'importantes modifications survinrent au sixième millénaire. Une partie des murailles ainsi que toute une aile du château furent démolies et remplacées par des habitations. Depuis, la ville s'est encore agrandie vers l'intérieur des terres, et seuls les tours et les remparts côté océan subsistent encore. Deux nouvelles forteresses ont été construites, à l'écart de la zone habitée, et il n'y a plus de garnison militaire dans la ville proprement dite.

Lisidorn et Vanalune sont deux ports de pêche construits par les elfes de Bonfin.

L'architecture typique de leurs constructions leur donne un cachet très particulier. Les maisons ont des formes complexes et une multitude de tours et de tourelles viennent ornementer leurs façades. Bien qu'étant reliées par la route aux plaines de l'intérieur, ces deux cités mènent une existence très indépendante du restant de la province. La vie s'y déroule très calmement, sans incidents, rythmée par l'alternance entre les saisons de pêche et les périodes de mauvais temps. Certains marins ont abandonné leurs filets pour s'intéresser au ramassage des huitres perlières, assez nombreuses dans la baie de Vanalune. D'autres travaillent la nacre des coquillages pour réaliser des incrustations sur des objets précieux, ou pour fabriquer des bijoux. Les productions des artisans de Vanalune sont appréciées dans le pays. Poissons et coquillages sont consommés sur place, seules les perles et autres productions précieuses sont exportées. La population des deux ports est assez cosmopolite : elfes, demi-elfes, nains et humains cohabitent en effet sans problème dans les quartiers commerçants.

Terredick est une ville importante (plus de 60 000 habitants à ce jour) spécialisée dans la construction des grands voiliers. Le bois nécessaire pour alimenter les grands chantiers qui se sont installés le long de la baie des Armentiers provient de la forêt d'Orpin. Il est convoyé par flottaison sur les trois petites rivières côtières qui viennent se jeter là. Les chênes rectilignes sont utilisés pour la mâture, et les troncs des chadarnes d'âge moyen fournissent des planches de haute qualité pour la réalisation des coques. Deux fortins ont été construits à l'entrée de la baie pour protéger celle-ci contre les incursions des pirates installés dans l'île Beruk. Ceux-ci avaient en effet trouvé que les chantiers de Terredick constituaient une source d'approvisionnement de grand intérêt. Les navires terminés sont ensuite conduits dans le port, où ils restent amarrés à quai en attendant d'être achetés par un armateur quelconque. La présence de ce dépôt d'une marchandise aussi coûteuse a nécessité le renforcement de la défense militaire du port. De nouvelles jetées ont été construites, ainsi que des remparts. Des engins puissants, lançant d'énormes projectiles enflammés ont été installés en divers emplacements, sur les quais. Les autorités de la ville craignent en effet beaucoup les raids des pirates. Ce climat d'inquiétude n'est guère favorable au développement des activités maritimes autres que militaires. Beaucoup de pêcheurs (du moins parmi les plus fortunés), se sont installés à Vanalune, pour fuir la zone dangereuse. Seule la zone littorale est bien connue des marins, et ceci pour plusieurs raisons :
- une barrière de récifs, difficile à franchir, longe la côte à plus ou moins grande distance, depuis Naradut,
- au large de ce "rempart naturel", des courants terribles agitent l'océan, et des tempêtes aussi soudaines qu'imprévisibles se produisent fréquemment,
- les fonds de l'océan s'abaissent très rapidement, et abritent, d'après les légendes, une multitude de créatures aussi maléfiques que gigantesques,
- les bateaux eux-mêmes, peu évolués sur le plan technique, ne peuvent résister longtemps aux fortes intempéries ou aux courants violents ...

De nombreuses légendes circulent au sujet de l'Océan Galarc'h et de ses mystères. Certains parlent de l'existence d'un archipel immense peuplé de créatures barbares, qui se situerait à moins d'une semaine de navigation de la côte. Ce à quoi d'autres, plus raisonnables probablement, répliquent qu'il ne s'agit là que de chimères. S'il est un monde au-delà, les Dieux ne veulent pas que l'on y accède, et il est protégé par la brume et les esprits. Lorsqu'ils arrivent à une certaine distance, les bateaux disparaissent à l'horizon et on ne les revoit jamais...

4.6.4 De fières citadelles

On ne connaît pas la population exacte du district, notamment parce que l'on n'a jamais su quelle était l'importance exacte des colonies d'elfes et de nains qui s'y trouvent encore. Je crois que l'on peut avancer sans peine un nombre supérieur à deux millions. Il n'y a point de villes très importantes. La plus grande d'entre elles, Nerrulken, résidence du gouverneur, ne compte qu'une centaine de milliers d'habitants. Par contre, il y a une dizaine de cités de plus de dix mille âmes, et les campagnes sont très peuplées. Les Monts Tissnàr abritent au moins 50 000 nains, mais il est difficile de savoir s'il faut les compter parmi la population de Mellùn ou celle de l'Ereflaïn voisin. Le problème est voisin pour les Elfes vivant sur le pourtour du grand lac. Ils sont certainement plus de cent mille, mais une bonne partie d'entre eux se situe géographiquement dans le pays voisin.

Les villes du district se rassemblent en trois grandes catégories : les ports, dont nous avons parlé précédemment, les cités des plaines centrales, et celles de la région de Torn. Les cinq grandes villes du Nord, construites après le passage d'An'Akamet, se ressemblent beaucoup. C'est le plan et le style architectural de Nerrulken, la plus ancienne d'entre elles, qui ont été adoptés par les bâtisseurs. Un château-fort massif et puissant se dresse au centre. Tout autour se pressent les maisons du quartier des marchands et des artisans, cernées par une première enceinte. Viennent ensuite des habitations particulières et quelques tavernes, enfermées dans une seconde ligne de remparts. Dans les citadelles les plus récentes (Annasken ou Valicor), un vaste terre-plein dégagé existe encore au pied des remparts, à l'intérieur. Cet espace a été prévu par les constructeurs de l'enceinte de protection pour permettre un agrandissement intra-muros de la ville. A Nerrulken, cette zone d'extension a été totalement saturée, et les maisons débordent largement à l'extérieur des murs.

En temps de paix, seuls les remparts extérieurs sont surveillés, et les portes closes pendant la nuit. La seconde muraille est entretenue soigneusement, mais non gardée. Ses tours servent de logement à la garnison militaire, et les grandes portes en bois sont ouvertes en permanence (ceci n'est pas vrai pour Comelune, car la seconde enceinte n'étant pas achevée, les contrôles se font lors de l'accès au périmètre intérieur). Lorsque la présence d'un relief suffisant l'a permis, comme à Annasken, le château se dresse au point culminant de la ville.

On retrouve dans ces cinq cités, toutes les catégories importantes d'artisans, avec quelques variantes dans les productions. Comelune est réputée pour ses sabotiers et ses vanniers, alors qu'à Nerrulken, ce sont les orfèvres qui sont particulièrement connus. Arcs et Arbalètes de Valicor sont extrêmement cotées. Les armuriers qui les fabriquent tiennent leurs secrets directement des elfes d'Eblen Maïl. A Nerrulken existe un lieu singulier, connu de beaucoup d'habitants de la province : il s'agit de la "Maison du Jal Chenu", sorte d'hospice immense, tenu par un prêtre possédant d'importants pouvoirs de guérisseur. Ce clerc, adorateur de Malleva, jouit d'un prestige immense, car il a réussi notamment à soigner la fille du Duc de Kendek, atteinte d'une fièvre maligne qui la privait peu à peu de son essence vitale. Il a utilisé tous les dons reçus de ses patients, parfois très fortunés, pour construire un superbe temple à sa déesse, au centre d'un petit bois situé au Nord de la ville.

4.6.5 Les écrits du Duc de Kendek

Le Duc Mandar Kendek a succédé, en tant que gouverneur de la province, au Prince Elfe (Elvassär) Norindell, le dernier de sa race à avoir exercé une fonction politique officielle dans le royaume. Les familles de Kendek et de Norindell sont d'ailleurs alliées, puisque Mandar a épousé l'une des filles de Norindell, lors de son accession au pouvoir. La princesse Issia Norindell lui a donné quatre enfants, demi-elfes bien typés : deux d'entre eux, une fille et un garçon, sont devenus de puissants magiciens, les deux autres servent dans l'armée Kirkwallienne. Le Duc de Kendek est maintenant âgé de près de soixante-dix ans, mais il n'en reste pas moins très actif. Il a renoncé à la carrière militaire, après être parvenu au faîte de la gloire, et se consacre à des recherches astronomiques et philosophiques. La princesse Issia lui a enseigné l'art de l'écriture et de l'enluminure, et Mandar passe de longues heures dans son immense bibliothèque, en compagnie de sages renommés venus parfois de lieux éloignés, à couvrir des monceaux de parchemins avec les résultats de ses travaux.

Homme particulièrement intelligent, au tempérament à la fois calme et énergique, il sait mener une politique habile de conciliation avec tous ses voisins, et notamment avec le remuant Seigneur de Boren, Panissar. Kendek a été l'un des premiers à répondre aux appels désespérés du Roi Endarnor, et un important contingent de troupes issu du district se bat au côté de l'Armée royale. Le seul défaut important de sa cuirasse est de vivre trop éloigné de son peuple, qui ne le connaît guère, et ne l'estime pas toujours à sa valeur. Peu porté sur les questions économiques, Kendek a laissé se développer un système d'impôts et de taxes, assez lourd à gérer, et qui ne satisfait guère ceux qui y sont confrontés. Dans l'entourage de la famille ducale se nouent de nombreuses intrigues, conduites par des gens aux intentions pas toujours très louables.

4.7 LE DISTRICT DE BOREN GALARC'H

4.7.1 Une grande diversité d'aspects

La petite plaine de Jadaràn a toujours été victime de sa situation difficile dans le pays. Coincée entre les collines de Torn et la chaîne des Skarnje formant l'épine dorsale de la presqu'île d'Orgond, et convoitée par les capitales des deux districts, notamment à cause de la fertilité de ses sols, et surtout des mines de charbon de Jadaràn, sa position est précaire. En fait, la logique de la géographie locale voudrait qu'elle soit rattachée à Mellùn, et seule l'agressivité ancestrale des dirigeants de Boren Galarc'h a entraîné son appartenance au district méridional. C'est en fait le massif des Skarnje (ce sont les esprits de l'air qui portent ce nom compliqué, dans le dialect local), et surtout la presqu'ile d'Orgond qui forment la frontière naturelle de la Province du Duc Panissar. Cette barrière montagneuse, bien qu'elle ne dépasse pas 1500 m en son point le plus élevé, marque en réalité une importante limite climatique, végétale et géologique dans le déroulement du paysage à l'Est du monde de Trégor.

Il suffit d'examiner la carte de la région pour remarquer déjà certains changements importants : la côte, basse et pratiquement rectiligne jusqu'à Mallesna, devient brutalement tourmentée vers le Sud. La presqu'île d'Orgond, prolongée par quelques îles, avance brutalement dans l'océan, d'une façon totalement saugrenue, et elle annonce plus au sud, toute une série d'autres caps, d'autres îlots, et des baies profondes. Au large de l'Effir, le littoral devient un véritable labyrinthe, encombré d'archipels plus ou moins sauvages.

Bien qu'il semble être un prolongement du Massif du Tissnàr, celui des Skarnje est en réalité un bloc géologique totalement distinct. La différence est bien visible lorsqu'on se situe en amont de la vallée de la Kemala. Sur la rive droite, et sur la rive gauche de cette rivière côtière, les falaises présentent une structure bien différente. A l'Ouest, des bandes de craie blanche alternent avec d'autres bandes plus sombres, en suivant des plissements complexes. Une végétation abondante couvre les moindres replats, et des monts aux formes arrondies s'élèvent peu à peu vers l'horizon. La région est connue pour l'importance de son réseau souterrain de lacs et de rivières. A l'Ouest les sommets paraissent beaucoup plus escarpés, et le couvert végétal s'interrompt souvent à mi-pente. Les forêts denses de conifères sont remplacées par la garrigue, avec quelques pins clairsemés. Au Nord de la presqu'île, ce sont par endroits de véritables falaises hautes de plusieurs dizaines de mètres qui surplombent l'océan. Les Monts des Skarnje sont peu habités, et l'on n'y trouve que trois bourgades importantes :

- Mallesna, au Nord, est un port militaire, d'où partent les galères qui assurent la surveillance de la côte, et plus particulièrement de la baie voisine, où se déroulent dit-on de bien étranges travaux. La présence relativement proche de l'île Beruk, base de pirates renommée (tolérés par le Duc Panissar car ils constituent un excellent moyen de pression contre son proche voisin), oblige les autorités locales à prendre quelques précautions.
- Jas sert d'embarcadère pour les échanges de marchandises et de voyageurs avec Krvi, sur l'île Etieck.
- Krvi, en plus de sa situation de port, profite énormément de l'exploitation des mines de diamant et d'or que l'on trouve sur l'île Etieck. Ces gisements sont exploités par des bagnards, prisonniers de droit commun, ou personnalités ayant déplu au Maître du district. La partie centrale de l'île est interdite totalement aux étrangers.

Il n'y a pas de village sur l'île Kalakshan. Celle-ci porte le nom du magicien auquel elle appartient, Akshan, un illuminé dangereux, auquel le Duc a "suggéré" aimablement de poursuivre ses expériences en ce lieu tranquille. Akshan a entouré son îlot de pièges divers, et utilise un griffon apprivoisé pour se déplacer.

La profonde vallée de la Kemala marque la limite méridionale des Monts des Skarnje. Plus loin vers le Sud commence la Plaine des Brumes, centre agricole de la province. La Kemala se jette dans l'Océan au fond d'une baie profonde et très poissonneuse nommée Baie Suave. Bien qu'il n'y ait pas de ville importante le long de ce fleuve côtier, ses eaux tumultueuses font tourner une multitude de meules, de pilons et de pressoirs, entraînés par des roues à aubes. Etant donné le petit nombre de cours d'eau dans le district, une partie des grains produits dans les plaines transite par les moulins de la Kemala, avant d'être livrée aux entrepôts d'Andoren ou de Boren.

La ville de Safick, située à la source du Javar-hàd, principal affluent de la Kemala, est une cité bien curieuse. Construite par les Nains des Monts Tissnàr, elle est en grande partie troglodyte, les maisons étant adossées aux falaises qui l'entourent, et possède de plus un niveau totalement souterrain. Seules quelques dizaines de maisons ont une apparence classique, si bien que l'on peut croire à première vue, que l'on arrive dans un petit village de montagne. En réalité, la ville comporte plus de cinquante mille habitants, nains, humains et demi-orcs. C'est un centre métallurgique important, et l'on peut juger du nombre de forges souterraines qui fonctionnent rien qu'en comptant les conduits de cheminées fumants qui débouchent dans le fond de la vallée. Le Duc Panissar a d'importants besoins en équipements militaires, et les nains sont grassement payés de leurs services. La colonie des Monts Tissnàr est l'une des rares à se développer numériquement de façon rapide.

Les nains Goderrin qui la composent sont très vigoureux. Leur taille est élevée et ils sont particulièrement robustes. Travailleurs infatigables, et combattants redoutables, beaucoup d'entre eux vouent une grande admiration au Duc Panissar. Ils apprécient en particulier sa grande rigueur et ses talents d'organisateur. Il faut dire que le Duc Panissar est l'un des seuls chefs politiques de ce pays à avoir compris tout l'intérêt qu'il pouvait avoir à s'allier avec les "petites gens de la montagne". Il a su faire preuve d'une grande habileté diplomatique, et le Roi des nains de Tissnàr, le célèbre Cidulrïn, est devenu l'un de ses plus fidèles sujets. Résultat appréciable de cette politique, l'armée du district comporte deux régiments de guerriers nains triés sur le volet, équipés de lourdes haches à deux tranchants mais aussi de nombreux engins de jet, catapultes et balistes en particulier. Ces troupes sont stationnées dans les Monts Orland, le long du Jassa, à la frontière avec l'Effir.

La dénomination plateau serait plus exacte pour désigner la Plaine des Brumes. Celle-ci est située à plus de cent mètres en-dessus du niveau de l'océan, et de la vallée de la Kemala, et sa surface est loin d'être plane. Elle doit son appellation aux nappes de brouillard qui y stagnent pendant toute la mauvaise saison. Cet élément particulier du climat, ainsi que la multitude de petits bosquets disséminés de ci de là, et les murets de pierre sèche qui limitent les champs, créent une ambiance très particulière. Les maisons construites en pierres grises, et couvertes de lauzes de la même couleur, n'apportent que peu de variété à ce paysage somme toute plutôt sinistre. La plaine des brumes produit principalement des tubercules de K'ma, du millet, de l'avoine, et des fruits variés. Elle

est bordée à l'Ouest par la forêt de Ken-Ja-Tiel, un lieu particulièrement étrange, que les elfes considèrent comme maudit par les Dieux et n'ont jamais voulu habiter. La région reste extrêmement sauvage, et la proximité des Monts Galahan, peu fréquentés également, n'arrange rien. Quelques pistes ont été ouvertes par les soldats pour effectuer patrouilles de surveillance le long de la frontière, ou raids contre les rares convois qui osent encore s'aventurer sur la route qui longe le Galahan en Ereflaïn.

La plaine de Forlan-Even plus au Sud, présente un visage beaucoup plus souriant que celle des Brumes. Le climat y est sec et chaud, et la végétation n'est pas luxuriante, loin de là. Des rangées d'oliviers ou des bosquets d'aranches (produisant un fruit de forme parfaitement ronde, de couleur orangée, et au jus délicieusement sucré) dissimulent de nombreuses fermes.

Celles-ci semblent presque toutes construites sur un plan identique : les bâtiments ouvrent sur les trois côtés d'une cour carrée, le quatrième étant fermé par un mur élevé. Un porche arrondi, muni de grandes portes massives, permet de pénétrer à l'intérieur de cet espace clos. L'un des angles de l'habitation est inévitablement orné par un pigeonnier en forme de tour, dont le toit cônique s'élève à un mètre ou deux en-dessus des autres bâtiments. Ceux-ci n'ont qu'un étage, et à l'extérieur, les toits de tuiles rouges descendent presque jusqu'au sol. Au centre de la cour se trouve un grand puits dont la margelle est ombragée par un ou deux grands arbres. Lorsque la ferme emploie une main d'oeuvre importante (nous verrons plus loin que les cultivateurs non propriétaires ont un statut proche de celui du servage), il arrive qu'un ou deux bâtiments extérieurs viennent prolonger l'un ou l'autre des côtés du carré. Ce logement d'appoint est généralement très sommaire, dépourvu de la moindre ouverture et du moindre confort.

Lorsque les fortes chaleurs sont passées, une foule d'ouvriers agricoles partent œuvrer dans les champs de millet, les plantations d'aranches ou les diverses cultures de légumes. Les bergers guident les grands troupeaux d'ovlons et de moutons mélangés, vers les jachères ou la garrigue. Nombre d'hommes et de femmes adultes ont été enrôlés dans l'armée, et l'économie agricole du district est largement déficitaire. Des quantités importantes de farine, d'huile et de viande séchée doivent être achetées dans les districts du Nord. Pour équilibrer cette charge, les habitants de Boren Galarc'h doivent payer de lourds impôts. Les exportations de diamants, d'or et autres matières précieuses servent essentiellement à couvrir les dépenses militaires exhorbitantes (à titre indicatif, celles-ci absorberaient la totalité des taxes et impôts perçus par les intendants du Duc). Les années difficiles, celles où les précipitations sont insuffisantes, à la saison chaude par exemple, une terrible famine s'installe, surtout dans les grandes villes (Boren, Even Orland ou Andoren).

Le blocage de la frontière vers le Fellendar à l'Ouest empêche tout approvisionnement du district depuis Attissovar et les plateaux de Samarande, comme autrefois. Peut-être, dans l'esprit du Duc Panissar, cette situation n'est-elle que transitoire. Certains de ses conseillers militaires lui soutiennent qu'une annexion pure et simple de cette région fertile serait d'une aide considérable pour l'économie du district...

Les Monts Orland présentent un paysage à la fois sauvage et pittoresque. Des quantités de pics, failles, cheminées, falaises, éboulis... donnent l'impression d'un chaos rocheux impénétrable. En bordure de l'océan et notamment sur le Bec de Lissen, la roche prend une couleur ocre rouge et le contraste des teintes avec le bleu presque outremer de l'eau, et le vert kaki des buissons de Shaalanès, crée parfois des tableaux superbes. Deux routes principales traversent le massif, en suivant, grâce à un tracé complexe, le cours du Jassa ou du Slek, plus au Sud. De tous temps, les Monts Orland ont été une région de conflits militaires, d'une grande importance stratégique. La multitude de forteresses aux formes élancées, construites au sommet des pics ou à l'entrée des vallées, témoigne de cet aspect. C'est là l'étrange domaine des chevaliers-dragons dont nous aurons l'occasion de reparler. Sachez cependant que de nombreuses escarmouches ont lieu à la frontière de l'Effir, et que les voyageurs étrangers sont fort mal accueillis dans la région.

4.7.2 Une autocratie ambitieuse

Il est temps maintenant d'évoquer la personnalité de celui qui gouverne, d'une poigne de fer, ce district de Boren Galarc'h. Le Duc Panissar est loin d'être une brute sanguinaire et inculte, comme le laissent entendre certains de ses adversaires. Il s'agit au contraire d'un homme froid, avisé, cynique, parfois cruel, mais jamais stupide. Depuis son plus jeune âge, il poursuit avec obstination la politique de ses pères, guidé par son ambition démesurée et son orgueil sans limite. Ses maîtres lui ont appris que les sentiments ne devaient jamais faire obstacle à aucun de ses projets. Sa formation militaire intensive est venue renforcer cet état d'esprit. Quelques anecdotes prises parmi les "hauts faits" du Duc peuvent donner une idée plus exacte du personnage :
- A l'âge de dix ans, il poignarde, avec la bénédiction de son père, son maître de bibliothèque, accusé de l'avoir mis en retard à plusieurs reprises pour sa leçon d'escrime.
- Quelques années plus tard, il fait emprisonner le Walsh (chef de clan) des Chevaliers-Dragons, pour affront à sa personne. Ce puissant guerrier refuse en effet d'admettre que le jeune Duc Panissar veuille créer un corps de chevaliers montés sur des griffons et qui échapperait au contrôle et aux rituels de l'ordre traditionnel (voir paragraphe sur les chevaliers-dragons à ce sujet).
- Sa première épouse, incapable de lui donner un enfant mâle, devient servante dans les cuisines, et disparaît mystérieusement le jour où Panissar prononce une nouvelle alliance...

Avec un homme de cette trempe à sa tête, l'organisation politique du district est relativement simple à décrire ! La province de Boren est divisée en neuf Marches, ayant à leur tête un comte ou un baron, vassal du Duc. Chacune de ces Marches est en principe indépendante, mais en réalité étroitement contrôlée par la capitale, Boren. Ces neuf "sous-districts" sont, du Sud au Nord : La Marche d'Orland (à la tête de laquelle se trouve le Walsh, grand maître de l'ordre des Chevaliers-Dragons), la Marche de Lissen, la Marche de Forlan, la Marche d'Andoren, la Marche de Boren, la Marche de Norlanden (Ouest de la plaine des Brumes), la Marche de Kemala, la Marche d'Orgond, et enfin, celle de Mallesna.

Le système appliqué dans beaucoup de ces régions est le système féodal le plus classique, et le statut des paysans est souvent proche du servage. Seule la Marche d'Orland diffère des autres à ce niveau.

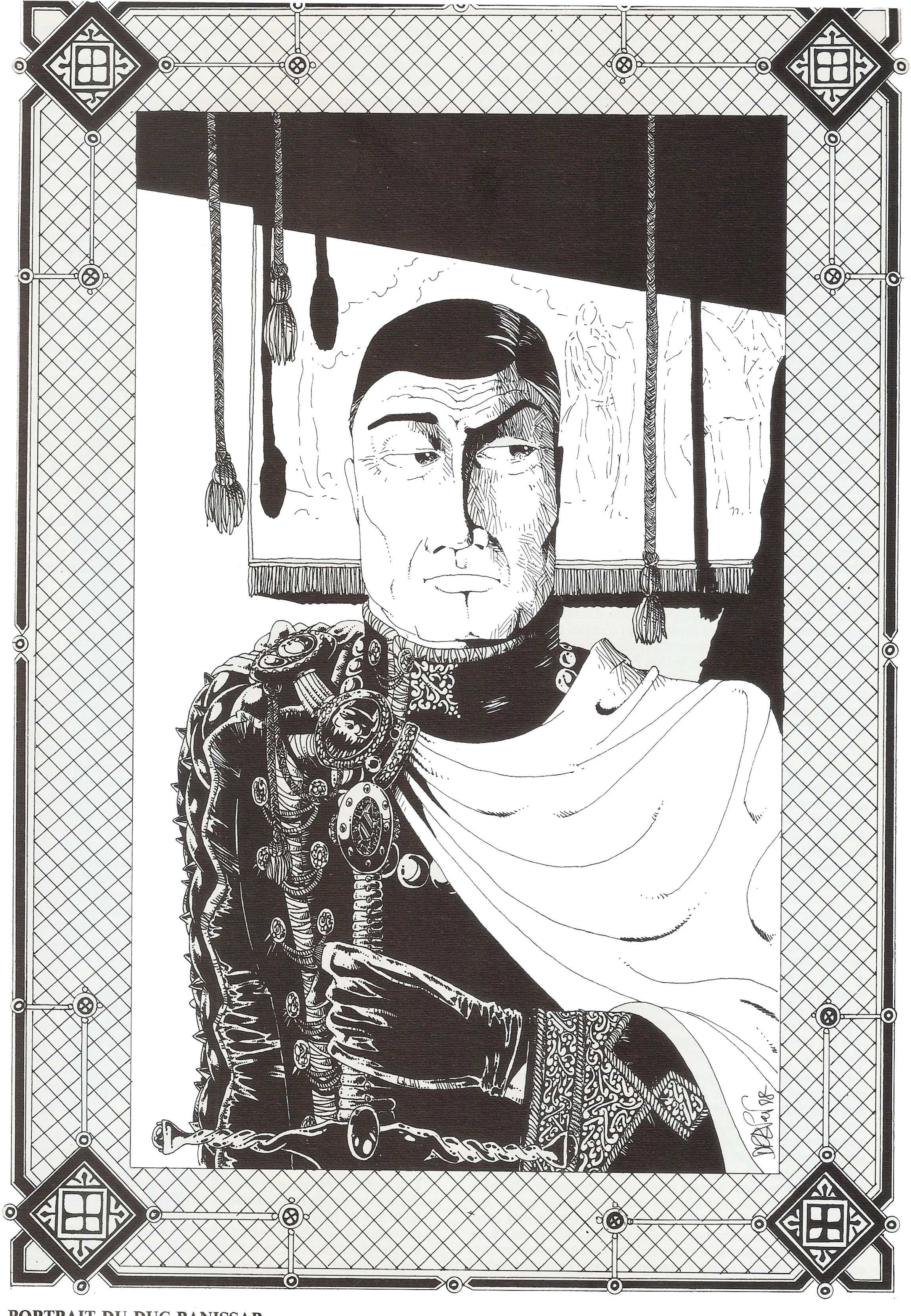
Le Duc est chef suprême de l'armée (l'intendant du Roi Endarnor a disparu de la circulation), grand Intendant du Trésor, gouverneur de la Marche de Boren et Haut-Conseiller de l'Adorn (assemblée consultative comprenant notamment les maîtres des cités, les nobles placés à la tête des "Marches", et les généraux de l'armée). En fait, seuls deux domaines lui échappent complètement :
- le pouvoir religieux dont il se moque éperdument
- le titre de Walsh des Chevaliers Dragons. Par souci de diplomatie, le Duc a préféré renoncer à ce titre pour tenter de se concilier les bonnes grâces de cet ordre important.

Comme il ne peut gouverner seul, le Duc s'est entouré de personnages compétents dans divers domaines. Certains de ces conseillers ont un rôle officiel et bien visible ; le gouverneur prend un soin jaloux à ne pas les laisser en place plus de deux ans, afin qu'ils n'aient point le temps d'intriguer. D'autres personnages, que l'on nomme les Asgraves, jouent un rôle occulte beaucoup plus important mais mal connu. On sait notamment que les Asgraves dirigent une police secrète, fortement implantée dans certaines guildes, et particulièrement crainte. On dit aussi que tous les gouverneurs de Marche ont, dans leur entourage, l'un des membres actifs de cette société.

Agé de cinquante deux ans, le Duc Panissar possède maintenant deux héritiers arrivés à l'âge adulte. L'aîné, Sern Palissar, proche physiquement et moralement de son père, est gouverneur de la citadelle d'Even Orland. Le second, Urgen Palissar, a préféré s'éloigner de la capitale, pour ne pas manifester trop ouvertement son désaccord à la politique paternelle. Il a rejoint les rangs des chevaliers-dragons et il est devenu Shern du château de Sbriek dans les monts Orland.

4.7.3 Préparatifs militaires

4.7.3.1 Une province sur pied de guerre. Lorsque les Provinces de Fellendar eurent gagné leur guerre d'indépendance contre le Royaume du Kirkwall (voir "Trégor Univers Médiéval"), ce dernier pays se trouva amputé d'une partie importante de son territoire. Certains districts, comme ceux de Kirk, Mellùn, et Boren, subirent une perte encore plus importante que les autres. De ce fait-là (et d'autres ailleurs aussi que nous ne détaillerons pas ici),



PORTRAIT DU DUC PANISSAR

les gouverneurs du district de Boren Galarc'h gardent une haine quasi constante contre leurs voisins du Sud. Cette rivalité s'est trouvée renforcée, au cours des derniers siècles, par l'opposition personnelle entre les familles de Panissar, et celle de Molor en Effir. Les derniers descendants de ces deux familles ont au moins deux choses en commun : leur ambition et leur orgueil. Bref, depuis une vingtaine d'années, la guerre couve dans les Monts Orland, et à la limite des plateaux de Samarande. Chacun des deux futurs belligérants réalise des investissements militaires considérables : levée et équipement de troupes, mais aussi construction ou restauration de forteresses puissantes.

Deux éléments particuliers interviennent dans ce conflit. L'un, extérieur, complote afin de le provoquer : il s'agit du Seigneur Urreighem, maître du sombre pouvoir en Gorgonoth. L'autre, intérieur, tente d'en freiner le développement : il s'agit de l'ordre des Chevaliers-Dragons, maître de la Marche d'Orland, et partisan d'une véritable négociation. Une telle attitude n'est motivée ni par la lâcheté ni par le désintérêt des affaires de la province. Il faut plutôt voir, dans cette volonté de conciliation, une manifestation de la grande sagesse de ces guerriers puissants. Ils estiment en effet, que, compte tenu des forces militaires en présence, aucun des deux camps n'aura l'avantage décisif rapidement, et que la guerre annoncée durera une éternité, tout en causant des ravages terribles. De plus, le Walsh, respectueux du "lien féodal", admet difficilement que les troupes de Boren ne se portent pas au secours du Suzerain du Duc, le Roi Endarnor.

L'armée du Duc Panissar, cantonnée dans les Monts Orland, et plus particulièrement dans la vallée du Jassa, ainsi que le long de la frontière à l'orée de la plaine des Brumes, est numériquement importante. Elle est de plus très bien équipée, et possède en particulier de nombreuses armes de jet, lourdes mais mobiles. Les techniciens du Duc ont perfectionné les catapultes primitives et les arbalètes énormes qu'utilisaient leurs ancêtres. Certains projectiles nouveaux ont été étudiés, et notamment des sacs de liquide inflammable dont la combustion est longue. L'équipement des fantassins a été conçu pour disposer à la fois d'unités lourdes, peu mobiles, mais extrêmement protégées, et d'unités très maniables, composées d'archers et de piquiers, disposant d'une simple armure de cuir. Certains pensent que le Duc Panissar aurait de plus créé une unité de cavaliers, chevauchant des griffons, indépendante de l'ordre du Dragon et placée directement sous son commandement. Ce corps très particulier de l'armée serait réservé à l'attaque aérienne des forteresses ennemies.

4.7.3.2 L'Ordre des Chevaliers-Dragons

"Les multiples forteresses que l'on découvre en Orland, juchées en des lieux paraissant inaccessibles, présentent bien des aspects surprenants pour le voyageur étranger. L'un des plus visibles de ces détails est la forme des donjons. Nous sommes habitués à voir dans nos châteaux de hautes tours crénelées, ou d'autres plus petites, coiffées d'une toiture en forme de cône. On rencontre quelques constructions de ce style dans la Marche d'Orland, mais beaucoup de forteresses possèdent des tours dont le sommet est recouvert par une maçonnerie arrondie complètement fermée. Lors de mon séjour à Even, on m'a expliqué le pourquoi de cette bizarrerie : les Shern (maîtres) des châteaux veulent, par cet artifice de construction, se protéger contre les attaques éventuelles de cavaliers perchés sur des montures volantes. J'arrive de la province de Kirk, et dans mon pays, l'on m'a raconté de telles histoires, lorsque j'étais adolescent, rêvant de prodiges et de hauts faits, mais je n'avais réussi à y croire. Depuis mon arrivée dans le Sud de Boren, je n'ai encore jamais rencontré de tels équipages, et tout cela me paraît sorti directement d'un cerveau particulièrement imaginatif...

... Ce fut mon cheval, en premier, qui m'avertit qu'un événement étrange allait se produire. Je chevauchai sur la route sinueuse qui permet de rejoindre la forteresse du Shal-Niggar à quelques dizaines de lieues en-dessus de la grande baie de Kaland. Je surveillai attentivement les pas de ma monture, car la piste, en ce lieu, est non seulement en fort mauvais état, mais, de plus, elle longe une ravine dans laquelle on logerait facilement le temple de Malleva à Kerifell. Mon fidèle Sparaan se mit soudain à hennir désespérement, et se cabra de telle manière que je ne réussis que de justesse à éviter la chute mortelle. J'entendis par derrière moi, assez haut dans le ciel, des battements d'ailes fort bruyants. Je me retournai, et j'aperçus alors le premier de ces chevaliers-dragons auxquels je me refusai à croire. L'étrange équipage était trop éloigné pour que je pusse en contempler tous les détails, mais, sans que le doute soit permis, un homme en armure chevauchait un lézard volant de grande dimension. Ce n'était point là l'un de ces énormes dragons dont on m'avait parlé dans mon enfance, mais la taille de l'animal était fort respectable...

(écrits d'humeur du chevalier de Serneval, pauvre aventurier errant)

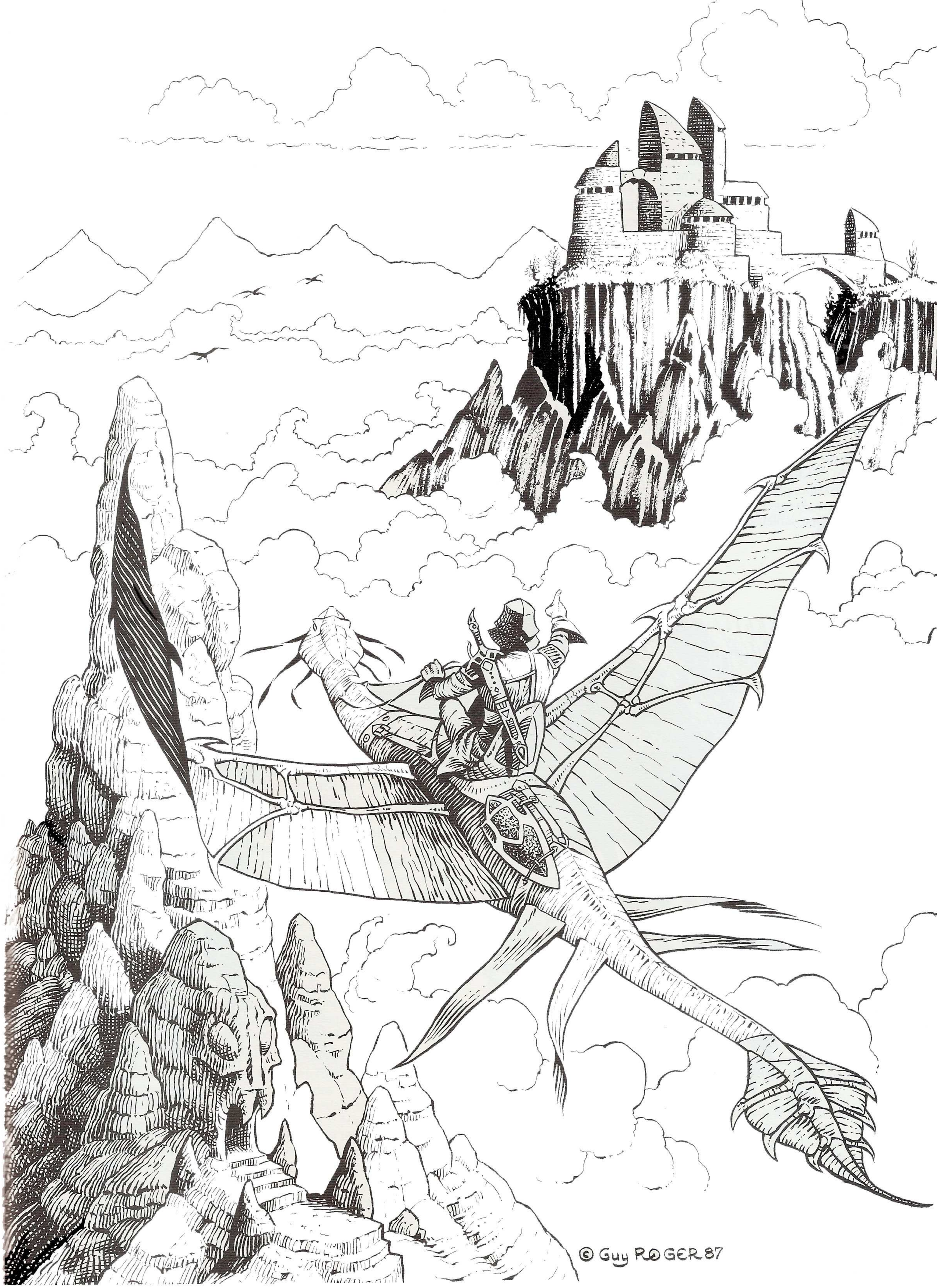
L'histoire de l'Ordre du Dragon est liée à celle du Royaume du Kirkwall. En effet, aussi longtemps que l'on remonte dans l'histoire de ce pays, on retrouve des archives mentionnant l'existence de cet ordre, nommé parfois d'une autre manière. Il semble qu'il ait été créé à l'époque où les dragons côtoyaient encore les "premiers-nés" dans les Monts Tissnàr, les Monts Orland ou ceux d'Effir. Nombreux sont en effet les Elfes qui parlent la langue de certaines espèces animales, et en particulier celle des Dragons qui sont les plus intelligents de tous. Quelques traces subsistent encore de cette amitié entre les Elfes et les "Lézards de feu géants". Les premiers humains qui colonisèrent les Monts Orland, vivaient dans des conditions terriblement difficiles, et il est probable qu'ils établirent le contact avec quelques-uns des dragons les plus pacifiques qui habitaient là. L'évolution de l'ordre dans les millénaires qui précédèrent la comète, est mal connue. Il semble cependant que très vite, les membres de cette chevalerie spéciale, profitèrent de leur puissance, non pour s'imposer aux autres humains, mais pour garder jalousement leur indépendance. Je n'ai pas la place ici, de vous conter l'histoire complète de l'Ordre. Certains détails sont importants à connaître cependant. Il semble qu'à l'origine ce soient des Dragons argentés qui aient servi de monture. Au fil des générations, après le départ des dragons dans les Monts Karadorn, une évolution s'est produite à plusieurs niveaux : l'animal que montent les chevaliers d'aujourd'hui s'apparente plutôt au Dragon Vert, mais, d'une part sa taille a réduit considérablement et ne dépasse plus (même à l'âge adulte) celle d'un jeune animal de cette espèce, d'autre part il ne possède plus, comme ses ascendants, la possibilité de cracher le feu. Son espérance vie se limite à trois ou quatre cent ans. Il n'a donc plus guère de rapport avec son cousin des lointains volcans. Le terme de "Dragon" est resté, plus par référence aux origines de l'ordre, que par souci de précision. Ses maîtres le nomment d'ailleurs "cheval des cîmes", Shag-Vor dans leur langage.

Les Chevaliers de l'Ordre suivent une formation extrêmement sévère. N'importe qui peut demander à y entrer (même un "non-noble" en théorie). Les jeunes postulants doivent cependant choisir leur voie avant l'âge de quatorze ans. Ils sont alors admis après une première sélection, à venir habiter l'une des forteresses de la Marche, en tant que pages ou écuyers. Quelques-uns d'entre eux (environ 1 sur 20) deviendront "chevaliers". Ils ne pourront toutefois posséder une monture qu'à la mort d'un des chevaliers en place. Le nombre de ceux qui possèdent un Shag-Vor est en effet limité à 55 (cinq "Valad" de onze guerriers). Le nombre total de Shag-Vor est plus élevé que cela, mais ces animaux ont des périodes de sommeil prolongées, et chaque cavalier doit user de plusieurs montures. Je dois préciser à ce propos que, contrairement à ce que content certaines légendes, il n'existe aucune relation priviliégiée entre un Shag-Vor et un guerrier. La relation qui est développée lors de la phase de formation est une relation collective. D'autres points importants sont développés également : la vie du Shag-Vor est plus précieuse que celle de son maître ; un chevalier-dragon ne peut combattre, lorsqu'il est monté, qu'un "semblable" (c'est à dire un autre équipage volant - dans le cas contraire, il devra mettre pied à terre)... etc.

Les cinq Valad sont répartis entre douze forteresses. Le restant de la garnison est composé des chevaliers non montés, de leurs écuyers et de leurs pages. Les guerriers montés font usage pour se battre d'arbalètes légères et de courtes lances de combat. Les Shag-Vor utilisent leurs griffes redoutables ou bien mordent, suivant les circonstances. Les cavaliers sont solidarisés à leur monture par un système de harnais complexe, qui leur permet de "tenir le choc" lors de nombreuses acrobaties.

4.7.4 Climat, faune et flore.

D'importants changements se produisent dans ces domaines, à partir du moment où l'on franchit la barrière des monts Skarnje, et le district de Boren Galarc'h se distingue nettement des régions centrales que nous venons d'étudier. Plus on descend vers le Sud, et plus la température se réchauffe, sauf dans les zones élevées des Monts Orland. Il ne gèle que très rarement, à la mauvaise saison, dans la Plaine des Brumes, et pratiquement jamais dans celle


© Guy ROGER 87

de Forlan Even. Malgré la présence de l'Océan, il fait chaud, très chaud même certaines années, et les précipitations peuvent devenir rares à la belle saison. Les pluies les plus abondantes tombent aux saisons intermédiaires. C'est à ce moment qu'ont lieu aussi les tempêtes et les coups de vent les plus redoutés. D'épaisses nappes de brouillard couvrent la plaine des Brumes pendant une fraction importante de l'année, et ce phénomène particulier reste inexpliqué à l'heure actuelle.

En même temps que le climat, la végétation change aussi. Les arbres immenses, tels le Mallorne ou le Chadarne, des forêts du Nord, disparaissent progressivement. Il en reste quelques spécimens dans la vallée de Nielvoren, mais ils n'ont pas la prestance de ceux qui poussent à Eblen Maïl par exemple. D'autres essences font leur apparition dans les zones boisées : les Pins Orgons ou Ragas, déjà rencontrés en Ellansdale, les Cyprès, les Erables argentés, les Saules de Magra... On découvre aussi certaines espèces d'arbres fruitiers typiques des régions méridionales, tels l'olivier ou l'aranche. La présence de ces variétés montre bien que le district de Boren possède un climat particulier : en Fellendar par exemple, il faudra descendre dans le Sud de Rovendell ou en Earsüd, pour trouver la végétation équivalente.

La terre elle-même, y compris dans les régions fertiles, n'est pas la même que dans les plaines nordiques. De teintes variées, allant de l'ocre au rouge brique, en passant par diverses nuances de brun, elle est beaucoup plus légère de structure, et s'agglomère mal. On ne peut l'utiliser pour la construction, et elle ne garde que peu de réserves d'eau. Dans les prairies ou les jachères, le tapis d'herbe grasse est remplacé par un couvert beaucoup plus léger de Flogens ou de Cupricules dorées. En de nombreux endroits, buissons et broussailles prennent volontiers la place des végétaux de taille supérieure. Au pied des Monts Orland, la plaine prend l'apparence d'une steppe sableuse, et relativement aride.

Diverses créatures inconnues dans les régions nordiques, viennent animer ce nouveau décor. Certaines d'entre elles sont innoffensives et sympathiques, comme l'antilope zébrée, ou le Coussiouk (chèvre sauvage, bossue, aux cornes enroulées) relativement communs dans la partie méridionale du district. Rentrent aussi dans cette première catégorie les petits Paresseux de la forêt de Ken-Ja-Tiel ou les superbes Chik-Chik, faisans énormes au plumage multicolore, qui abondent dans les Skarnje et la presqu'île d'Orlond *(Note destinée au gastronome : les auberges de Mallesna préparent une succulente terrine de Chik-Chik, qui vous laissera un souvenir attendri surtout si vous l'accompagnez d'un vin jaune des coteaux d'Olfren...).*

D'autres créatures pourront finir aussi dans une casserole, mais certaines risquent de vous causer quelques difficultés si vous devez vous-mêmes les attraper. L'autruche de Skarnje est paraît-il délicieuse, mais elle court plus vite qu'un cheval au galop, et possède la particularité de cracher une salive urticante, terriblement désagréable pour sa victime. L'Ursang, cochon sauvage de la taille d'un rhinocéros, possède une défense acérée de 50 cm de long, et il sait très bien s'en servir lorsqu'il charge... Là ne s'arrête pas le bestiaire de Boren... Pour être complet il faudrait citer encore une multitude d'autres animaux, volant, marchant, ou nageant : de l'Anhkheg (fourmi géante venimeuse, établissant son habitat dans les pinèdes), au chacal des Monts Orland, de l'Aigle royal des Cimes au requin noir (de petite taille, mais à la morsure meurtrière) de l'Océan Galarc'h, sans omettre la longue liste des serpents plus ou moins dangereux qui se tapissent dans les hautes herbes...



Le royaume de FELLENDAR

5.1 PRESENTATION DU "ROYAUME DES SEPT PROVINCES"

5.1.0 Une mosaïque de paysages

Monde étrange que celui de ce Royaume de Fellendar : une histoire très brève en tant qu'état, basée essentiellement sur des guerres d'indépendance contre les deux autres "grands", une appellation qui ne correspond plus guère à la réalité, surtout lorsque l'on connaît la faiblesse de son pouvoir central, un assemblage de provinces plutôt hétéroclite, sans points communs culturels... L'étude séparée de chaque région paraît cette fois être une réelle nécessité et non une simplification rédactionnelle. Comment pourrait-on décrire simultanément une province comme Ereflaïn, détachée quelques millénaires auparavant du géant Kirkwall, immensité forestière où vivent encore de nombreux Elfes, et le pays quasi-désertique des Mingalas dont les frontières, mal définies, ont changé de nombreuses fois pendant l'histoire ? Le sombre Gorgonoth lui, est à sa place dans cette partie de l'ouvrage plus par routine, que par réalité politique. Depuis des siècles déjà ses nouveaux dirigeants ont rejeté toute allégeance à la Cour de Rhû et agissent en toute indépendance. Cette province dominée par le chaos, n'est en fait plus du tout un élément du "puzzle de Fellendar" mais un quatrième Royaume à part entière.

Et pourtant, cette désagrégation de la structure féodale de l'Etat, semble être plus un signe annonciateur des temps nouveaux, qu'une régression. Les pays voisins d'Ellansdale et de Kirkwall n'amorcent-ils pas aussi une telle évolution ? N'assiste-t-on pas à une montée progressive mais sûre des pouvoirs régionaux ? Sinon comment qualifier l'autonomie d'une province comme le Gedden Sandar, ou les prises de position agressives d'un Duc Panissar en opposition totale avec son Roi ?

Les raisons de cette évolution sont multiples. Certains y voient les conséquences de la co-habitation de peuples aussi divers qu'Elfes et Sandars. Chaque communauté, disposant d'un espace vital suffisant, préfère s'éloigner des autres pour garder son autonomie, plutôt que de vouloir dominer. L'immensité territoriale des anciens Etats explique certainement aussi cet éclatement progressif de la structure pyramidale. Les distances énormes entre les capitales de régions, rendent les liaisons souvent aléatoires, et donc particulièrement précaires. D'autres enfin, dont je ne partage pas le point de vue, pensent que ce morcellement est l'œuvre du Chaos, appliquant le célèbre adage "diviser pour mieux régner". Certains faits viennent à l'appui de cette dernière théorie, l'un des plus marquants étant l'absence de riposte véritablement unie à l'agression du Gorgonoth en Kirkwall. On peut opposer à cette vision négative deux arguments solides : d'une part l'autonomie des provinces de Fellendar remonte à l'origine même du Royaume et à la fin des Guerres d'Indépendance, d'autre part, à plusieurs reprises dans l'histoire, il a été montré que cette structure étatique extrêmement souple ne s'opposait pas, bien au contraire, à la prospérité économique.

Sur le plan géographique aussi, Fellendar présente une diversité surprenante : climat, végétation, faune, population changent à multiples reprises lorsqu'on parcourt le long voyage du Lac Mellùn au lointain port de Sentillas. La plus grande partie du Royaume se situe en zone tempérée, et ceci a des conséquences très favorables pour la production agricole. Les populations, tout au moins celles des provinces septentrionales ou centrales, n'ont pratiquement jamais souffert de la famine, sauf dans les zones de conflit, ou pendant le siècle d'événements néfastes qui marqua le début de cette ère.

On ne rencontre pas en Fellendar, ces immenses étendues semi-glaciales, rendues stériles par la rudesse du climat. Les régions pauvres du Royaume sont limitées en étendue, ou bien la faible densité de leur population (désert des Kurnes par exemple) élimine préventivement tout problème économique. La seule exception à ce tableau est la grande presqu'île du Gorgonoth, immense désert de cailloux, ne possédant que quelques maigres bandes de terre arable, et nourrissant pourtant une population considérable. Cette dernière province pose évidemment quelques problèmes dont nous aurons l'occasion de reparler.

Il n'y a point, en Fellendar, de longue chaîne de montagnes quasiment ininterrompue, comme en Ellansdale. Il y a par contre toute une série de massifs, de superficie et d'altitude très variées, se présentant chacun avec des traits bien spécifiques. Le plus important, à la fois en surface et en hauteur, est le massif que l'on appelle généralement Karadorn (cette désignation est en réalité inexacte, car cette zone de montagne comporte plusieurs massifs bien distincts, et Karadorn n'est au départ que l'appellation donnée aux grands volcans de l'Ouest). Certains de ses sommets dépassent l'altitude prodigieuse de 7000 m (Zugtrass, 7300 m, Idelfindell, 7600 m, Gelmondiel, 7800 m). Ces monts que jamais aucun pied de Mortel n'a foulés appartiennent au "Jardin des Nuages" que les Dieux les plus sages ont créé pour observer les humains. C'est aussi le seul point connu en ce Monde, où les feux rougeoyants de la terre approchent d'aussi près la lumière flamboyante de l'astre qui nous éclaire.

A l'opposé de cette région quasiment désertique peuplée seulement par des êtres non-civilisés, se trouvent les Monts de Fer dans lesquels les Nains ont créé leurs plus belles cités, ou l'immense lac Mellùn et ses forêts majestueuses. Les villes aussi présentent des aspects bien différents, par leur taille, l'architecture de leurs constructions ou leur conception même. Des bourgades agricoles de la grande plaine de N'Argarek, aux cités austères du Naha'Gomet, en passant par les ports de commerce de la Mer d'Arain, ou les villages de Semi-hommes de l'Ereflaïn, les aventuriers parcourant ce pays ne sont pas au bout de leurs surprises...

5.1.1 Une population cosmopolite

Puisque je viens d'évoquer les Semi-Hommes de l'Ereflaïn, faisons leur l'honneur de commencer par eux la présentation des différentes ethnies rencontrées en Fellendar.

Bien des choses étranges apparaissent lorsque l'on commence à s'intéresser à ce peuple singulier. Je ne parle pas de leur apparence physique, j'y reviendrai, ni de leurs coutumes attachantes, mais simplement de leur présence en ce lieu. Quand et comment les Semi-Hommes sont-ils apparus dans le Monde de Trégor ? D'où venaient-ils ? Pourquoi leur extension s'est-elle limitée principalement à la plaine d'Annassa au cœur de l'Ereflaïn ? Leur population a-t-elle été plus importante dans le passé qu'elle ne l'est maintenant ? Autant de questions sur lesquelles nous ne possédons en fait que fort peu d'informations. Les Semi-Hommes eux-mêmes, plus soucieux de leur bien-être dans l'instant qui passe, que de recherches dans un passé poussiéreux, ou de projections dans un avenir incertain, n'en connaissent pas vraiment les réponses. Nous ne possédons en fait que quelques certitudes :
- il y a extrêmement longtemps qu'ils vivent au même endroit... probablement quelques millénaires au moins avant la Comète.
- leur discrétion est grande, et leur volonté de ne pas se mêler des affaires des "grandes gens", quasiment inébranlable. Les archives de la cour de Rhû ne comportent pratiquement aucun document relatant leur existence, et dans beaucoup de régions éloignées, on assimile leur histoire à une quelconque légende issue d'un cerveau imaginatif.
- ils entretiennent de très bons rapports avec les Elfes d'Eraldar, et avec les nains de Gencondan'n (bien qu'avec ces dernières créatures, il y ait parfois quelques "sautes d'humeur").

Il est probable que les Elfes surtout les ont protégés à plusieurs reprises, avec discrétion et efficacité, contre les événements malsains de l'extérieur. Il faut préciser, par rapport à cela, que la plaine d'Annassa, bien que centrale, a été longtemps inconnue des humains par exemple. La seule grande route traversant la contrée des "petites-gens" était celle de Rhû à Beveren, et comme elle passait par la forêt d'Eraldar, et les cols brumeux de Gencondan'n, les caravanes répugnaient à l'utiliser (les sous-bois profonds ont de tout temps inquiété les humains, ne serait-ce qu'à cause de leur obscurité sans doute...).

Bref, puisque le secret paraît si difficile à percer (plus difficile qu'un fût de bière en tout cas) nous le respecterons et laisserons le petit peuple dans l'Aura mystérieuse dont il a pris plaisir à s'entourer. Je concluerai simplement en disant que les Semi-Hommes n'ayant guère de goût pour les voyages, seul un très petit nombre d'entre eux réside à l'extérieur du monde fermé d'Annassa (les quelques villages situés en bordure de la plaine de N'argarek en regroupent une bonne partie, les autres étant dispersés dans les grandes villes). Peut-être aurons-nous l'occasion de reparler de ces aventuriers exceptionnels. Sachez que la plaine d'Annassa abrite environ 60 à 80 000 de ces charmantes personnes. La communauté émigrée dans la zone située entre Kobal et Beveren, en bordure de la plaine de N'argarek, au pied des Monts Gencondan'n, ne représente guère que 3 ou 4 000 sujets supplémentaires.

En dehors des Semi-hommes, nous retrouvons en Fellendar trois ethnies déjà connues de nos lecteurs : Elfes, Nains et Humains. Un quatrième peuple, les Mingalas, ne se rattachant à aucun des trois autres, vient compléter cette liste.

Toutes les grandes forêts des provinces septentrionales et centrales sont peuplées par les Elfes. Il ne faut pas oublier qu'à l'origine, en des temps où la forêt couvrait les deux tiers du pays, les "Premiers Nés" en étaient les seuls habitants. Leur nombre a bien diminué, mais leurs quatre grandes familles sont toujours représentées. Les Vaniens seront cependant rencontrés moins fréquemment que les Elvassär, les Sylvains ou les Andins. Au sud du pays, leur nombre réduit considérablement (quelques communautés dans la forêt de Canara) jusqu'à devenir nul en Earsùd ou en Effir. Il est difficile d'évaluer leur importance globale, mais ils sont encore plus d'un demi-million.

On retrouve en Fellendar les Nains qui y vivent depuis l'origine, ainsi que les différents peuples qui ont émigré des Montagnes du Nord (Ravenelle et Olweg principalement). De même que les Elfes occupent les grandes zones boisées, les Nains ont choisi les massifs importants : Gencondan'n, Falavielle, Monts de Fer, Monts Raven, Monts du Dragon Noir, Monts d'Effir... abritent d'importantes colonies dans leurs salles souterraines. D'autres nains se sont installés, en tant que commerçants ou artisans dans des quartiers bien spécifiques de certaines grandes villes (Rhû, Raflaïn, Narana, notamment). Leur intégration parmi les humains reste cependant difficile.

Les humains peuplant Fellendar appartiennent à différentes ethnies. Les principales sont les Rovenallions, les Medalions, et les Kurnes, avec de nombreux métissages, soit entre ces trois types soit avec elfes ou orcs. Les habitants du Naha'Gomet (bordure de l'Effir) présentent à la fois des traits d'origine Kurne, et d'autres d'origine Rovenallion. Dans les villes côtières de F'Elerianc on rencontre des individus dont le faciès bien particulier (ainsi que les mœurs par ailleurs) ne manquent pas de rappeler leurs lointains cousins pervertis que l'on nomme Grish, Orquish ou simplement Orcs suivant les régions. Quant aux habitants des Baronnies de Sentillas, nombre d'entre eux possèdent bien des points communs avec certaines peuplades barbares de l'Olverg.

Il ne nous manque plus que les Mingalas pour compléter ce panorama des êtres peuplant les "Sept Provinces". L'habitat de ce peuple, proche par sa morphologie des Nains Goderrin, mais à la peau noire comme de l'ébène, se limite aux steppes immenses de l'Earsùd, au pied des Monts Karadorn. Il est fort probable que les Mingalas ont remonté peu à peu vers le Nord au cours des millénaires, suivant en cela la progression du désert de Shavan'n. Cette migration s'est produite bien avant la chute de la comète, et au même moment sans doute, que celle des nains. Leur nombre croît ou décroît, suivant les périodes, mais semble rester globalement à peu près le même. Superstitions et croyances occupent une place considérable dans leur existence quotidienne, et bloquent leur capacité d'évolution et d'adaptation au Monde qui les entoure. Leur mode de vie reste terriblement primitif, et nombre de découvertes qui ont été faites par nos sages n'ont jamais franchi les limites de leur univers relativement fermé.

Sachez pour conclure, que si le Fellendar est le plus grand des trois royaumes, sa population est moindre que celle du Kirkwall ou de l'Ellansdale. La densité d'occupation du sol est très faible, et il est possible de traverser d'immenses régions, pourtant fertiles et agréables à vivre, sans rencontrer aucun habitants.

5.1.2 Quelques précisions sur l'organisation politique du pays.

5.1.2.0 A l'origine. Le Royaume de Fellendar s'est constitué en 1500, à la suite d'une longue guerre d'indépendance contre le Kirkwall. Aussitôt l'autonomie acquise d'importants problèmes surgissent dans le nouveau pays : trois districts au moins ayant été impliqués dans la rébellion, chacun des gouverneurs de ces provinces, ainsi que quelques autres personnalités s'étant distinguées pendant les combats, entendent devenir "Roi" du nouveau pays.

D'importantes échauffourées et toute une série de complots suivent la signature du traité de Lovell. A l'instigation des Elfes, particulièrement nombreux dans le nouvel état, le conflit cesse, avant que le Kirkwall ne profite du chaos pour reprendre ce qu'il a perdu.

Il faut cependant attendre 1790 avant que ne soit signé un accord définitif "consacrant" l'organisation fédérale du pays. Il est acquis, à partir de ce moment-là, que sa capitale se trouvera à Rhû, et que ce sont les princes gouverneurs de cette région qui auront la direction du "Conseil des Six provinces" (l'Effir ne sera rattaché qu'en 4620 - il appartient encore en grande partie au Duché de Snargondha, au sud). Chaque province est libre de s'organiser comme elle le souhaite, et la capitale n'interviendra pas dans ses affaires intérieures. Le conseil, assurant plus un rôle de coordination que de direction, est composé du gouverneur (ou d'une autre personnalité) choisi par chacune des régions. La charte de la fédération prévoit essentiellement trois choses :
- la création d'une force de défense fédérale, comportant des régiments permanents en nombre limité, en période de paix, renforcée en temps de guerre par un contingent fourni par chaque Province au prorata de ses possibilités.
- la libre circulation des marchandises sur toute la superficie du royaume.
- la création d'un trésor central, alimenté par les caisses des différentes Provinces, servant à assurer le fonctionnement de la fédération (qui conserve l'appellation de Royaume) et à financer les dépenses militaires collectives.

Pouvoirs locaux, impôts, justice... sont organisés selon le bon vouloir de chaque région. Ce système va fonctionner sans heurts importants pendant de longues années, du moins tant que ce sera une lignée de Princes ou de Princesses elfiques qui dirigeront à Rhû. Les Elfes sont en effet nombreux dans toutes les Provinces centrales, et veilleront discrètement à ce que la cohésion du pays soit sauvée à tout prix. En fait, les problèmes vont naître peu à peu dans les régions les plus éloignées du centre, Effir, Earsùd, puis finalement Gorgonoth. Chacune suivant son cheminement propre, ces trois Provinces vont se détacher peu à peude la Fédération, et leur présence au Conseil ne sera plus que symbolique.

De nombreux faits peuvent expliquer cette évolution :
- le retrait progressif des Elfes de la vie politique du pays, et l'accession au pouvoir de plusieurs lignées de Princes humains se distinguant alternativement soit par leur désintérêt des affaires publiques, soit par leur mégalomanie aiguë.
- la mise en place d'une structure sociale extrêmement hiérarchisée dans deux des provinces, et la croissance démesurée du pouvoir qui s'ensuit pour leurs gouverneurs.
- les distances considérables, déja évoquées, existant entre les grandes villes, qui empêchent la circulation rapide des informations... etc.

5.1.2.1 De nos jours. La "fédération" ne réunit plus réellement que quatre Provinces : l'Ereflaïn, le F'Elerianc, Rhû et Rovendell. Les gouverneurs de l'Earsùd et de l'Effir ne siègent plus que symboliquement au conseil, dont ils n'exécutent aucune directive. Le prince du Gorgonoth a définitivement rompu avec la capitale. Même en ce qui concerne les quatre provinces encore adhérentes, les pouvoirs du Conseil se sont réduits comme une peau de chagrin. Le trésor central est pratiquement vide, et certains accusent les Princes de Rhû de s'en être servis pour alimenter leur propre caisse. F'Elerianc et Rovendell ont instauré de lourdes taxes frontalières pénalisant les échanges de marchandises. Quant à l'armée fédérale, son existence semble sérieusement remise en cause. Les différents appels à l'aide provenant aussi bien du F'Elerianc dont les limites territoriales sont sans arrêt "grignotées" au Nord, que du Kirkwall, carrément envahi, ne soulèvent guère d'échos.

5.2 VERS UN NOUVEL ETAT : LE GORGONOTH.

5.2.1 Présentation politique.

Les informations que je vais vous communiquer, concernant le Gorgonoth (sa situation politique, économique, et même sa géographie), sont, vous vous en apercevrez rapidement, peu précises et contiennent beaucoup de suppositions. Ce problème nécessite quelques éclaircissements. La province du Gorgonoth vit sous une dictature militaire impitoyable, renforcée par les pratiques déplorables de quelques sorciers aussi puissants que malfaisants. Les étrangers tentant d'y pénétrer, n'en ressortent jamais, et terminent leur existence dans les mines des Monts Noirs. Peu de prisonniers ont réussi à s'échapper de ces lieux, et leurs récits dépassent en horreur tout ce que l'on peut imaginer. De plus leurs témoignages, très partiels, ne permettent pas d'avoir une vue d'ensemble du pays. J'ai donc dû me contenter, en grande partie, des documents contenus dans les archives de la cour de Rhû. Celles-ci sont malheureusement fort peu documentées sur le Gorgonoth. Immense empilement de rochers, sans grande valeur économique, cette Province désolée n'a jamais soulevé un grand intérêt de la part des scribes royaux. Les archives régionales (autrefois conservées à Morloth), sont certainement plus complètes, mais bien malin celui qui pourrait les consulter actuellement...

Avant son investissement, mille ans auparavant, par Urreighem II et ses sbires, la province ne présentait que deux centres d'intérêt principaux :
- un nombre élevé de petits ports de pêche, exportant quantité de poissons séchés vers l'intérieur du pays.
- d'importants gisements de minerais très variés, auxquels on commençait juste à s'intéresser sérieusement (certains écrits mentionnent une négociation en cours en 6596 entre le Roi En-Ellendar et les nains des Monts du Dragon Noir, pour qu'une colonie de ces derniers parte s'installer en Gorgonoth).

Il faut savoir aussi que suite à la guerre avec l'Ellansdale, de nombreuses forteresses (dont certaines souterraines) avaient été construites sur la côte rocheuse. A l'arrivée d'Urreighem II une bonne partie d'entre elles sont désaffectées, par manque d'argent pour y entretenir un corps de garde, et le nouveau tyran va récupérer ainsi, sans coup férir, toute une structure défensive particulièrement efficace. Les descendants d'Urreighem II, jusqu'à Urreighem VI, l'actuel gouverneur, vont mettre en œuvre des moyens colossaux pour développer ces fortifications. Il semble maintenant que la presqu'île soit devenue une gigantesque forteresse, et qu'une grande partie de son activité économique se développe en-dessous du sol. Cet état de fait ne peut que réjouir les créatures de l'ombre que le Prince a asservies pour atteindre son but. Certains disent même qu'en descendant dans les profondeurs, les créatures d'Urreighem ont rencontré d'autres monstruosités bien plus terrifiantes, et qu'il a fallu toute la science maléfique de leurs sorciers pour ne pas éveiller leur courroux.

Urreighem VI gouverne seul, et ses trois principaux conseillers sont des sorciers d'une puissance terrifiante. Cinq seigneurs (quatre d'origine humaine, et un elfe) dirigent son armée, et surveillent les cinq Marches du Gorgonoth (correspondant à d'anciennes divisions de la province) :
- Marche d'Elz-Bereth, à l'Est de la presqu'île, capitale Ranforgünd, Seigneur Smorrod.
- Marche de Barn-Helrog, côte Nord, gouvernée depuis la forteresse souterraine de Balzhareg (emplacement exact inconnu), par le Seigneur Esvered Asgarell (elfe).
- Marche d'Ezhel-Gorrog, côte sud, capitale Negumeth, Seigneur Sgaraniek.
- Marche de Barn-Morloth, mâchoire inférieure de la gueule du serpent, Capitale Morloth, Seigneur Alfnag d'Erreth.
- Marche de Gesiràn, mâchoire supérieure de la gueule du serpent, gouvernée depuis la forteresse souterraine côtière d'Elgeseth, par le Seigneur Gorghol.

La "gueule du serpent" fait allusion à la fois à la forme bizarre de la presqu'île, avançant telle une tête de vipère dans la Mer d'Ergün, et aux armoieries du Gorgonoth représentant deux serpents enlacés sur un fond zébré d'éclairs et orné de runes maléfiques.

5.2.2 Ce que l'on sait des seigneurs du Gorgonoth

Je laisserai la parole, pour commencer, au Comte de Barrave, gouverneur de la province de Rhû.

"La première et la seule fois que je rencontrai le Seigneur Urreighem de Gorgonoth, c'était il y a quelques années, au palais Ducal de Rhû, lors d'une réunion du Conseil des Provinces. On m'avait prévenu que le Prince Urreighem avait un goût prononcé pour les mises en scènes spectaculaires. Jusqu'à ce jour je n'avais accordé que peu de valeur à cette information, mais je dus convenir qu'elle était en grande partie exacte. Il entra par la grande porte de la salle. Deux créatures, portant un habit doré et un masque de velours rouge sur le visage, le précédaient, un flambeau à la main. Deux chevaliers de grande stature, en armure noire, la tête recouverte par un heaume surmonté de sculptures provocantes, marchaient sur ses talons.

Il était vêtu d'une immense cape noire, ornée des armoieries de sa province, avec une grande capuche gardant son visage dans l'ombre. A mesure qu'il s'approchait de la grande table, j'eus plusieurs impressions fugitives et contradictoires. Une première fois, il me sembla que j'avais en face de moi un vieillard sénile à la démarche vacillante. Il se redressa un peu, et son visage me terrorisa : je ne vis que deux sphères rouges, incandescentes, à l'endroit où auraient dû se trouver les yeux, flottant au centre d'une tâche noire, plus sombre qu'une nuit sans astres. Cette vision se dissipa aussitôt, et le visage triste d'un homme âgé, fatigué, m'apparut. Lorsqu'il s'assit, il découvrit sa tête, et je m'aperçus que j'avais en face de moi un humain d'une quarantaine d'années, au visage à la fois affable et résolu. Il n'était pas possible, cependant, d'ignorer la lueur sournoise qui brillait dans ses yeux. Urreighem resta silencieux un long moment, puis il s'adressa au Conseil. Il hésita un moment, comme s'il avait eu besoin de poser sa voix. Il refusa d'utiliser la langue commune et s'exprima en utilisant le langage guttural qui est celui de sa province. Je ne compris point ses paroles, mais je me doutai qu'elles étaient lourdes de menaces à l'égard de tous.

Son discours terminé, il se releva, paraissant alors deux fois plus majestueux. L'une de ses créatures lança une torche enflammée sur la table du Conseil, et, ce geste accompli, le groupe complet se retira. Nous eûmes alors le réflexe de nous lever, de les poursuivre et de relever l'affront, mais nos gestes ne purent suivre nos intentions. Nous étions figés sur nos sièges. Le seul à échapper à cette malédiction fut le Prince Folden d'Ereflaïn, que l'on dit pratiquant les arts de la Magie..."

Le premier des Princes célèbres de la lignée d'Urreighem est Urreighem II, gouverneur de l'Effir, auquel il rattache l'Earsùd pendant quelques années, grâce à une Alliance habile. Il est responsable de la guerre civile qui déchira Fellendar, un millier d'années auparavant. Vaincu partiellement, seulement, il se réfugia en Gorgonoth et profita de l'affaiblissement de la Fédération pour transformer cette Province en camp retranché. Je ne reviendrai pas sur l'histoire de ce pays, déjà longuement exposée par ailleurs. Les descendants d'Urreighem II vont régner sans interruption jusqu'au cinquième Prince de ce nom, puis ils seront remplacés par de proches cousins, les Sgaranieks. En 7665, un Prince Sorcier, surgi d'on ne sait où, mais disposant à son service de forces occultes considérables, remonte sur le trône de Morloth.

Faute d'informations, les légendes les plus fantastiques courent à son sujet. Certains disent que derrière ce Prince se dissimulerait un sorcier du nom de Sel'Hellenen Marek. Urreighem VI ne serait autre que l'esprit de son ancêtre, réanimé par Magie Noire. D'autres pensent que le nouveau maître de Morloth serait une incarnation de Gengalad, le Dieu du Néant.

Une chose est certaine, c'est que les pouvoirs surnaturels d'Urreighem dépassent ses talents guerriers. Bien qu'il ait conduit lui-même l'offensive contre Endarnor en Kirkwall, il n'intervient jamais directement dans les combats. Il reste en arrière de ses troupes, accompagné de ses sorciers, et protégé par des créatures monstrueuses, inconnues des habitants de ce Monde. Ses déplacements entre Kor et Gorgonoth sont particulièrement rapides, et nul n'a jamais entendu dire qu'il ait fait la traversée à bord d'un quelconque navire.

5.2.3 Un monde de rochers

Certains comparent parfois le Gorgonoth au chaos rocheux qui s'est installé par delà les Monts Garintur, dans l'ancien Duché de Snargondha. Il est certain que si le tableau de désolation présenté par la Province n'était pas aussi noir à l'origine, avant que le Gorgonoth ne serve de base au Chaos, la situation ne s'est pas arrangée avec les siècles. Orquishs et Gobelins, par exemple, sont connus pour leur tempérament dévastateur. Créatures de l'ombre, ils ne vivent en extérieur que lorsqu'ils y sont forcés. La vie de la presqu'île déjà peu importante en surface, s'est déplacée en profondeur. Arbres et arbustes ont payé un lourd tribut aux foyers gigantesques qui brûlent sans arrêt pour alimenter les forges souterraines, et le pays s'est retrouvé rapidement dénudé et ravagé par les tempêtes. Les étroites bandes de terre arable ont été lessivées par les pluies, et les genêts, les ajoncs et les bruyères ont remplacé progressivement les maigres herbages. Le gibier abondant a été traqué et exterminé pour nourrir toute la population barbare qui gîtait dans les profondeurs. Quant aux humains qui habitaient la province, ils sont maintenant Sergents et Lieutenants de l'armée des ténèbres, ou ils ont grossi la population des esclaves qui œuvrent misérablement au fond des mines et des forges.

La superficie du Gorgonoth est entièrement occupée par trois grands massifs montagneux, les Monts Noirs à l'Ouest, les Monts Krasna au centre, et l'extrémité de la chaîne d'Embrun à l'Est. Il n'existe que deux zones relativement planes : la région de Negumeth, minuscule plaine côtière, toujours cultivée, et un plateau assez vaste, situé au Nord des Monts Krasna, abandonné à la friche. La côte, très découpée (surtout au Nord), offrait de nombreux sites pour installer des ports. Il y a deux ou trois mille ans, une multitude de petits villages de pêcheurs se blottissait derrière les promontoires rocheux, ou au fond des baies les plus abritées.

La plupart sont en ruines maintenant, les Princes Sorciers ayant décidé de ne conserver que quelques grands ports, transformés en forteresses. Le plus important est Morloth, la capitale, au fond de la baie de Kenserg. Il sert de point de départ aux transports de troupes à destination de Kor, ou aux nombreux bateaux qui assurent le ravitaillement de la presqu'île. D'immenses entrepôts souterrains ont été construits, servant à stocker les marchandises en provenance des "fournisseurs" éloignés. Certaines d'entre elles sont acquises "loyalement" auprès de négociants sans scrupules, d'autres proviennent de pillages organisés de navires étrangers. De longues galères rapides effectuent une liaison régulière avec l'île de Ken-Killag, autre base importante de l'armée du Chaos.

Le port de Negumeth, bénéficiant d'un site moins favorable, est réservé aux voiliers surveillant la baie de Galtor ainsi qu'à quelques bateaux de pêche. Il sert de base également à une flotille de navires rapides achetés aux Sandars, utilisés pour des "interventions musclées" en haute mer, notamment sur les lignes régulières entre Erianc et Mériandor, d'une part, et Mantor ou Eccik, de l'autre. Des galères partent aussi de Balzhareg, cité souterraine de la côte Nord, dont l'emplacement n'est pas précisément déterminé.

L'îlot de Ken Killag, dans la mer d'Ergün, a toujours fait partie de la province de Gorgonoth. Lieu particulièrement sauvage, soumis de plus à de violentes tempêtes, il n'abritait que quelques petits villages de pêcheurs, jusqu'à ce qu'Urreighem III ou IV (on ne sait exactement), s'intéressât à sa destinée. D'importants contingents de troupes furent amenés de la terre ferme, et s'employèrent activement à transformer l'îlot désertique en gigantesque base militaire. Les gouverneurs du Gorgonoth avaient en effet découvert qu'il y avait là une base de départ fantastique pour bloquer le détroit de la Mer d'Ergün et soumettre le commerce local à un contrôle plus que lucratif. Actuellement les bateaux batttant pavillon de l'Ellansdale doivent longer à une ou deux encablures la côte d'Almandarn pour passer sans dommage. Le trajet est si risqué que de nombreux marchands ont renoncé à l'accomplir par voie maritime.

5.2.4 De noires profondeurs

En fait, pour pouvoir parler réellement de la province de Gorgonoth actuellement, ce n'est pas tant ses paysages extérieurs qu'il faudrait décrire, que l'immense dédale de galeries, de salles, d'ateliers, de cités même qui ont été aménagés dans son sous-sol. La surface de la presqu'île est morte, mais le cœur de la bête bat plus

fort que jamais. Quelques routes rapides ont été conservées sur la côte pour faciliter le déplacement des troupes, mais les pistes franchissant les Monts Krasna ou les Monts Noirs sont en piteux état. Des villes souterraines complètes, servant de cantonnement pour les troupes ou pour les ouvriers des mines, ont été construites, en utilisant l'important réseau de cavernes et de cours d'eau souterrains existant déjà. En certaines zones, comme celle de Ranforgünd, ces installations descendent à de grandes profondeurs, mais personne ne sait exactement quelles sont les créatures qui acceptent de vivre à plusieurs centaines de mètres en-dessous du sol. Les niveaux supérieurs, aérés par d'importantes cheminées naturelles ou artificielles, sont plutôt réservés aux habitations. Au contraire, entrepôts et ateliers se logent dans les galeries les plus basses.

Certains de ces couloirs se prolongent discrètement au delà de la limite de l'Ereflaïn, dans les Monts d'Embrun. Ce sont ces passages qu'utilisent orcs, gobelins et autres serviteurs d'Urreighem pour infiltrer progressivement les zones désertiques des provinces voisines. Depuis des dizaines d'années de nombreux groupes d'aventuriers, mobilisés sur l'ordre discret des Sages des forêts d'Eraldar ou de Vani, traquent ces créatures et tentent de localiser leurs points d'entrée dans la Province. Pendant que l'armée surveille attentivement une frontière de surface qu'Urreighem prend grand soin à respecter, l'invasion se déroule progressivement, en secret, par le sous-sol.

5.2.5 Monstres ou humains ?

La province de Gorgonoth n'est peuplée que par un nombre très réduit d'humains, pour la plupart de la race de Rovenallion, descendants de la population primitive. Urreighem recrutant une quantité importante de mercenaires, guerriers, sorciers ou vulgaires voleurs, pour encadrer ses troupes, les autres humains rencontrés représentent pratiquement tous les peuples existants. En dehors des humains, le Prince-Sorcier a réussi à s'attacher les services de quelques Elfes, demi-elfes, nains ou même Sandars, renégats ou criminels chassés de leur monde d'origine, motivés par une haine violente de leurs semblables ou un désir effréné de vengeance. Une bonne partie de ces êtres est cependant employée par Urreighem pour des missions secrètes (espionnage, déstabilisation, pillage) en dehors des limites de son "royaume" personnel.

En Gorgonoth, ou en Assornoth (territoires occupés) le gros de l'armée et de la population civile sont constitués par des races semi-animales, plus ou moins évoluées : orcs, gobelins, trolls. Pour chacun de ces types de créatures il existe de nombreuses sous-catégories, les Sorciers maudits ayant effectué d'innombrables expériences de croisement, notamment avec des esclaves humains. Ils ont obtenu ainsi des monstruosités d'intelligence et de taille extrêmement diverses, ayant pour principal point commun leur soumission aux chefs, et leur cruauté sans bornes. De nombreux régiments de l'armée sont ainsi composés de Shgoroths, issus de croisements entre trolls et humains de grande carrure. Aussi grands et forts que leurs ancêtres monstrueux, mais beaucoup plus rusés et organisés, ce sont des guerriers redoutables dans les combats de masse.

Toutes ces créatures sont généralement encadrées par des humains, des elfes ou des Sandars. Les structures fortement hiérarchisées fonctionnent généralement suivant le principe de la "pyramide" et c'est le cas ici. C'est à dire que les "troupes de base" que nous avons énumérées ci-dessus ont elles-mêmes d'autres créatures à leur service :
- loups géants, Wyverns, Griffons, Mûmakils... leur servent accessoirement de montures,
- Troglodytes, géants, ogres, Kobolds, chiens de guerre, Gnolls... sont utilisés comme arme d'intimidation ou d'extermination dans les combats.

Les sorciers contrôlent ou créent un nombre incalculable d'autres monstruosités. Certains d'entre eux réussissent à employer à leur service les esprits des quatre éléments qui gouvernent le Grand Equilibre, ou à réveiller les forces insoupçonnables qui sommeillent dans le ventre de la terre.

D'autres espèces animales plus indépendantes, ou réputées sans hostilité à l'égard de l'homme, voient leur comportement perturbé lorsqu'elles vivent dans une zone influencée par le Chaos. Tel est le cas par exemple du jaguar ou de la hyène. Ces animaux, assez nombreux dans les monts Krasna, n'hésiteront pas à attaquer un être humain isolé, alors qu'ils sont généralement plutôt craintifs et préfèrent la fuite à l'affrontement.

Seules quelques races échappent, pour des raisons inconnues des sages, au contrôle des Princes-Sorciers : tels sont par exemple les aigles dans les airs, les dauphins dans la mer, ou les lions sur terre. Ces créatures nobles restent ce qu'elles ont toujours été, et n'acceptent point de servir le chaos.

Contrairement à ce que racontent certaines légendes, il n'y a point de dragons en Gorgonoth. Les montures utilisées par certains cavaliers du Seigneur Urreighem n'appartiennent pas à cette race supérieure. Si elles en présentent quelques traits, elles n'en ont ni la majesté, ni surtout l'intelligence. Quelques émissaires du Prince ont tenté de négocier une alliance avec les plus mauvais des Dragons de Karadorn. Mais, à ce que l'on sait aujourd'hui, aucune de ces créatures n'a accepté de lui prêter allégeance. Même en cas d'alliance temporaire, il n'est pas à craindre encore que les grands reptiles volants acceptent de revenir dans des lieux qu'ils ont quittés à l'aube de ce monde. Karadorn est leur domaine, et ils n'en sortent plus guère, et encore moins souvent s'il s'agit d'intervenir dans les affaires des hommes. Leur peuple est partagé cruellement, comme celui des humains, entre le bien et le mal, car telle fut la malédiction de Gengalad, lorsque le Nedill eut achevé son œuvre. Leur influence, comme celle des "Premiers Nés" n'est plus ce qu'elle a été dans un lointain passé, et il semble que le conflit naissant, qui risque d'entraîner notre monde dans un tourbillon fatal, ne soit plus de leur âge.

5.3 LES VERTES CONTREES D'EREFLAIN

5.3.1 Le Royaume des lacs, des rivières et des forêts

Après les sombres perspectives que nous venons d'évoquer concernant le Gorgonoth, une courte excursion en Ereflaïn aura certainement un effet revitalisant. En effet, tout, ou presque tout, dans cette province qui est la plus vaste du Royaume, contraste terriblement avec le pays d'Urreighem. Au chaos rocheux s'opposent les vastes forêts couvrant une bonne partie de la contrée ; à l'agitation belliqueuse des créatures souterraines se substitue le calme serein des elfes et la joie de vivre des semi-hommes ; quant à la désertification de la surface en Gorgonoth, elle est contrebalancée par la dynamique de cités comme Raflaïn, fabuleux carrefour d'échanges, ou Beveren, capitale agricole des plaines du Nord. Beaucoup d'autres exemples de divergences pourraient être trouvés encore... C'est essentiellement dans les Monts d'Embrun, zone quasi-inhabitée, que s'opère la transition entre les deux provinces. Au fur et à mesure que l'on s'éloigne vers l'Est de l'hypothétique frontière, la végétation se fait à nouveau plus abondante, les grands arbres (conifères et feuillus mélangés) réapparaissent, et, dans l'ensemble, le paysage redevient plus souriant. Plus on progresse vers le levant, plus le couvert forestier s'épaissit. Une fois franchi le col des mille effluves (Sven-Tekiell) où passe la route Nord-Sud venant de Beveren, les sommets s'arrondissent, pics, falaises et autres formes tourmentées sont remplacés par des dômes majestueux. Nous pénétrons alors dans les Monts Gencondan'n, l'un des royaumes des nains dans cette province.

Seuls quelques sommets dépassent l'étage forestier. Ils sont alors couverts par une prairie verdoyante possédant une flore d'une richesse exceptionnelle. Les nains n'y accordent guère d'importance, préférant les grottes multiples qui s'ouvrent dans les vallées les plus basses... Mais les apothicaires et les clercs possédant des talents de guérisseurs, savent qu'ils peuvent trouver en ces lieux une bonne partie des plantes dont ils ont besoin pour préparer leurs mixtures thérapeutiques.

Depuis le sommet du Mont Scornill, point culminant du Gencondan'n, où les nains ont construit l'un de leurs rares sanctuaires extérieurs (dédié à Unadar, l'astre sacré), on découvre un paysage d'une sublime beauté. Ce panorama présente aussi la particularité de résumer tous les aspects divers de cette contrée.
- Vers le levant, l'immensité bleue du lac Mellùn, bordée par les contreforts dentelés des Monts Falavielle. Le lac est si long qu'il se perd au Nord dans une brume laiteuse, évocatrice des plus grands mystères. Lorsque le temps est spécialement clair, ce qui n'arrive que lors de quelques belles journées d'été, on découvre les premiers grands arbres d'Eblen Maï.
- La seule grande forêt que l'on perçoive facilement est celle d'Emendill, immédiatement au Nord.

- Le regard tournant peu à peu vers le couchant, apparaissent dans le lointain, les tours et les sombres toitures de Beveren, se découpant sur le fond clair de la plaine de Reviren. Puis ce sont à nouveau les montagnes, crêtes et aiguilles acérées des Monts Embrun.
- Au sud, l'œil s'attarde sur un décor nouveau : une mosaïque de tâches vertes de différentes nuances, un assemblage complexe de bosquets et de champs minuscules bordés de haies. C'est la région d'Annassa, le domaine légendaire et discret des plus petits de tous les habitants de ce monde : ceux que, faute de mieux les connaître, on a nommés "semi-hommes".

Nous allons avoir l'occasion de reparler en détail de ces différentes régions, et je voudrais m'attarder simplement sur la moins pittoresque d'entre elles. Les régions agricoles riches sont souvent les plus importantes dans un pays sur le plan économique, mais cette importance contraste souvent avec leur manque d'intérêt pour le voyageur. C'est exactement ce qui se passe pour la grande plaine du Nord, nommée N'argarek au couchant, et Reviren au levant. Prolongements des vastes étendues du district de Kirk en Kirkwall, elles ne représentent guère qu'une longue suite de champs cultivés, d'une monotonie lassante. Leur principal intérêt ce sont les concentrations humaines, villes ou villages, qui ont tendance bien souvent, par contraste, à présenter des aspects originaux tranchant avec leur environnement immédiat. Ce n'est même pas le cas de N'argarek et de Reviren. Les bourgades que l'on aperçoit un peu partout à l'horizon, indiquent un peuplement important, mais ne présentent guère d'attraits.

Seule la cité ancienne de Beveren échappe à cette grisaille. Son grand nombre de tours et de clochetons élancés vers le ciel, lui donne quelques airs de ressemblance avec Rhû, la capitale de Fellendar. Beveren est une ville de marchés et de foires, un centre important d'échanges agricoles et artisanaux. De nombreuses halles couvertes figurent dans les différents quartiers de la ville. Les rues les plus larges sont bordées de galeries couvertes à arcades, extrêmement pittoresques. D'autres éléments spécifiques viennent ajouter une note de charme aux quartiers commerçants, tels la présence en nombre élevé d'échoppes relativement rares dans d'autres cités (ici ce sont les herboristes et les apothicaires qui foisonnent), ou l'existence de nombreux marchands ambulants utilisant crécelles ou flutiaux pour attirer leur clientèle. Beveren est une ville riche, possédant de nombreux commerces et ateliers. Un voyageur de passage y trouvera de nombreuses auberges confortables, mais il pourra aussi s'y procurer des équipements variés, originaux, souvent introuvables dans d'autres villes plus grandes. Les habitants sont ouverts et accueillants, mais ils ont un sens aigu du commerce, et il est parfois utile de négocier quelque peu les prix avant d'accepter un marché. Lors de la grande foire annuelle aux herbes médicinales, on a parfois vu les cours de certaines "simples" varier du simple au quintuple...

5.3.2 Nains et Elfes

L'Ereflaïn détient deux "records" :
- celui d'être la seule région du Monde connu de Trégor où vivent des "semi-hommes",
- celui de la province de Fellendar dans lequel on trouve la plus grande proportion d'elfes ou de demi-elfes par rapport à la population totale. Un aventurier d'origine elfique, originaire de Fellendar, aura près de deux chances sur trois d'être né dans les forêts d'Ereflaïn. Il existe trois grandes zones d'habitat pour les Elfes. Ce sont les forêts d'Emendill et d'Eblen Maïl, situées de part et d'autres du lac Mellùn, dont nous avons déjà évoqué l'existence en décrivant le district de Mellùn en Kirkwall, et celle d'Eraldar, au cœur même de la province. D'autres colonies moins importantes vivent dans les bois d'Ormik, au Sud, ou dans les environs proches de la capitale, Raflaïn.

Les trois grandes étendues forestières que je viens de citer présentent beaucoup de points communs. Elles sont constituées des mêmes essences : mallornes, chadarnes, ormes, ourbuis, chênes, vernules, et bouleaux argentés, principalement. Ce sont toujours les plus majestueux de ces arbres, c'est à dire les chadarnes, les mallornes et les Ourbuis, qui supportent les habitats aériens. Les elfes, qu'ils appartiennent au peuple des Sylvains, des Andins ou des Elvassär, n'apprécient guère de loger au sol. Seules quelques cités d'Eraldar font exception à cette règle, et comportent des maisons et des palais aménagés de plein-pied. Le terme de ville paraît choquant à employer lorsqu'on parle des cités forestières des "premiers-nés". Leur seul point commun avec leurs "cousines" humaines, est qu'elles constituent un groupement d'habitations. A part cela, comment comparer leurs passerelles suspendues, reliant une maison à une autre, aux ruelles tortueuses et étroites, figurant habituellement dans ces citadelles enfermées dans d'épaisses murailles... La ville de Tuviell (par la force des usages, je conserve ce terme de ville, bien qu'il me paraisse impropre), au cœur de la forêt d'Eraldar, présente cette particularité d'être construite sur différents étages. Des chemins en pente, constitués par des alignements de rondins attachés par des lianes, et s'appuyant sur les branches les plus résistantes, relient plusieurs niveaux d'habitation. Lorsque la déclivité devient trop fortes, les rondins s'espacent, et les chemins deviennent escaliers ou échelles. Le bois nécessaire à toutes ces constructions a été coupé sur la lisière de la forêt ou en bordure de clairière, pour ne pas nuire aux arbres poussant sur le site même de la ville. Beaucoup de maisons sont ainsi complètement dissimulées dans les feuillages. La présence de cette masse de végétation, joue aussi un rôle considérable au niveau du bruit. Quelle que soit la maison où l'on se trouve on n'entend pratiquement point de sons provenant de l'extérieur, autres que ceux produits par les proches voisins, ou les oiseaux multiples qui nichent dans les branchages. Le caractère discret des elfes, ainsi que leur compétence à se déplacer avec la plus grande légéreté, augmente encore, si c'est possible, cette impression de calme.

On retrouve ce principe de constructions étagées, mais totalement inverse en ce qui concerne son orientation, dans les villes souterraines aménagées par les nains. La plupart de ceux qu'on rencontre en Ereflaïn appartiennent au type "Velderin", le plus commun. Moins nombreux que ne l'étaient leurs ancêtres, ceux-ci n'occupent plus qu'une partie seulement des immenses réseaux du Gencondan'n et surtout de Falavielle qui est le point de leur plus grand rassemblement actuel. Il n'y a plus véritablement de "royaume souterrain" comme par le passé. Les différentes colonies vivent dans l'isolement et l'ignorance les unes des autres, et ce manque d'échanges limite bien souvent leurs capacités technologiques. Là encore, il ne faut point faire de ce fait un principe général, car les comportements différent suivant les lieux précis, et suivant les peuples. Il semble en fait que deux tendances aient guidé les nains au cours de leur histoire. La plus conservatrice les a poussés à pénétrer toujours plus profond au sein de leur mère, et à rompre tout contact avec le monde extérieur (c'est le cas de quelques groupes vivant autour du lac Mellùn, voir "Aventures en Trégor" à ce sujet). L'autre, plus conforme à l'évolution culturelle générale, les a conduits à développer relations et échanges avec les autres communautés, et parfois même à quitter les montagnes pour s'installer dans les villes, côtoyant ainsi humains et demi-elfes. Il y a ainsi un quartier des Velderin à Raflaïn, à Allara et à Farlen.

Le peuple des nains forme une entité homogène en ce qui concerne les goûts et les compétences. Les cités de Falavielle ressemblent comme deux gouttes d'eau à celle de Zikkane, loin à l'Ouest, ou à celle de l'Effir. Seule la nature de la roche change parfois, et, par cela même, la couleur des parois et des sols de leurs grandes salles. Certaines cavernes naturelles qu'ils ont aménagées, abritent des quantités impressionnantes de stalagmites ou de stalagtites, alors que d'autres présentent d'immenses étendues lissées par l'érosion et dépourvues de toute aspérité. Mais on retrouve partout cascades et cours d'eau habilement canalisés, lourdes portes en pierre taillée, colonnades et linteaux sculptés, escaliers ou passerelles aériennes sculptés à même le rocher, et franchissant des abîmes insondables. Les principes qui ont présidé à l'aération intensive des galeries, ainsi qu'à leur éclairage sont partout les mêmes. D'étages en étages, les couloirs et les salles descendent parfois à plusieurs centaines de mètres en-dessous du sol. A plusieurs reprises les esprits de la terre ont été dérangés dans leur sommeil par des terrassiers forcenés. Brasiers incandescents ou vapeurs opaques et brûlantes que l'on aperçoit dans certains puits profonds, sont là pour témoigner de l'imprudence de certains mineurs. Les "barbus" savent bien d'ailleurs qu'il y a une limite à ne pas dépasser, et ils ne négligent pas les offrandes multiples (et coûteuses parfois) au Dieu Otethingor "le protecteur". Medingathar, le "Gengalad" des nains, est là qui veille, attendant son heure, et surveillant jalousement les limites de son territoire...

5.3.3 Le pays des Semi-hommes

"...A l'auberge des trois fourneaux, à l'entrée de Roseau, règne une animation peu commune chaque fin d'après-midi. Ayant fini leur journée de labeur, somme toute relativement courte puisqu'elle

Petit village hobbit
sur les hauteurs
de Elbois

dépasse rarement cinq ou six heures d'activité, les petites gens du voisinage se rassemblent dans la grande salle, autour de la cheminée centrale. Chacun peut ainsi se tenir au courant des dernières affaires du voisinage. Les cousins du haut du village se sont fait escroquer par un magicien de passage, et l'on en rit encore après en avoir fait des gorges chaudes pendant plusieurs jours... "Ceux" de Combel sont toujours aussi peu accomodants et ne veulent pas nettoyer le fossé qui court le long de la chaussée commune... La récolte d'herbe à pipe sera excellente et cela tombe bien car la précédente était médiocre...etc.

L'ameublement de l'auberge est proportionnel à la taille (réduite !) de ses clients habituels. Oncle Sword, le propriétaire, ayant le sens des affaires, il a prévu cependant quelques tables "à l'échelle supérieure" pour les elfes ou autres étrangers de passage. Les semi-hommes de Roseau constituent quand même l'essentiel de sa clientèle. L'animation dure jusqu'à la disparition complète du soleil, puis chacun rentre chez soi pour préparer la "petit'miette" du soir. Les invitations sont fréquentes d'une maison à une autre et bien souvent de petits groupes se dirigent dans une direction opposée à celle par où ils sont arrivés.

Le village m'a surpris la première fois que je l'ai visité. De nombreuses habitations sont en fait partiellement souterraines : une façade adossée au talus, une porte, une ou deux fenêtres sont les seules maçonneries apparentes, les pièces étant creusées dans la terre elle-même. La colline entourant le vallon de Roseau est un véritable gruyère, et il a bien fallu loger les nouveaux arrivants quelque part, d'autant plus que les semi-hommes détestent être à l'étroit. Le fond de la petite vallée s'est alors couvert peu à peu de constructions diverses, simples mais élégantes. Certaines ont fonction de logement, d'autres sont des ateliers, des tavernes (nombreuses), ou encore des "Jassottes", de grandes halles couvertes, mais ouvertes à tous les vents, où l'on se rassemble pour le marché bi-hebdomadaire, les grands banquets de cérémonie bimensuels, ou les événements d'importance (bi-annuels) comme l'inventaire de la récolte d'herbe à pipe ou la dégustation du vin nouveau..." (extrait du récit de Loïc Trompecort, négociant en étoffe de Beveren).

J'ai choisi ce texte car il donne une assez bonne impression de l'ambiance régnant dans la communauté d'Annassa. Les préoccupations quotidiennes concernent les repas, les fêtes annoncées, ou les rumeurs intéressantes. Tout ceci peut paraître bien futile dans ce monde qui est prêt à basculer dans l'obscurité, et pourtant... N'y a-t-il point de multiples enseignements à tirer de cette conception bien particulière de l'existence ? D'autant plus que la communauté des semi-hommes possède des règles de fonctionnement qui pourraient servir de modèle à beaucoup d'autres : partage des joies et des peines, assistance et entraide, respect d'autrui, ne sont point de vains mots à Olbois, à Combel ou à Roseau.

La structure de gouvernement que se sont donnés les semi-hommes dans cette région est extrêmement souple et repose sur le principe communautaire. Chacun accomplit sa tâche personnelle, et ne se mêle qu'en paroles (car on aime beaucoup "causer") mais point dans les faits, des affaires du voisin. Chacun des trois bourgs est dirigé par un Prévôt, assisté d'un conseil de cinq "glâbres". Tous ces responsables sont élus toutes les trente lunes (le mois des semi-hommes commence lorsque la lune renouvelle), par les habitants "sages et résolus" du pays. Une milice d'une centaine de citoyens par bourgade assure l'ordre mais aussi le bien-être public. Les membres de cette police très particulière (chargée aussi bien d'empêcher les "ch'tiots" de voler les pommes dans les vergers, que d'arrêter les bandits de grand chemin, ou de curer les fossés) sont appelés "vergeux", du nom du grand bâton qu'ils portent fièrement (et qui est en principe la seule arme à laquelle ils ont droit dans leur fonction). Il n'y a pas d'armée à Annassa, mais les jeunes adultes, et les "sages et résolus" savent fort bien manier l'épée, ou la hâchette, et sont très adroits aussi bien au tir à l'arc, qu'à la fronde à billes.

5.3.4 Raflaïn, carrefour d'échanges

Peu de semi-hommes se sont rendus à Raflîn qui est pourtant la capitale de leur province. Leurs rares "cousins" que l'on rencontre quartier du "Mât-Picot" au centre de la ville, sont installés là depuis des siècles, et n'ont plus guère que des contacts épisodiques avec leur région d'origine. Raflaïn est cependant l'une des cités les plus cosmopolites de Fellendar. Nains, elfes, demi-elfes, humains et depuis quelques temps demi-orcs, s'y côtoient allègrement. Raflaîn reste un témoignage vivant de l'époque de prospérité des "Sept Provinces", et surtout de l'entente qui régnait alors entre les trois grands peuples du Royaume. L'architecture de la ville manque totalement d'unité, et c'est ce qui lui donne à la fois son charme et son originalité. On découvre ainsi côte à côte plusieurs châteaux en pierre aux tours crénelées et massives, des palais avec de multiples clochetons et de fines colonnades, ou de grands bâtiments aux murs en torchis, renforcés par une imposante armature en bois.

La cité de Raflaîn est construite au seuil d'une vallée pénétrant dans les Monts Falavielle, à quelque distance du fleuve Samovar. Son environnement de montagnes et de forêts est superbe. En arrière de la cité, sur les flancs de la vallée, trois gigantesques cascades viennent alimenter la rivière Ajdana, affluent du Samovar. Le cours de cette rivière n'est pratiquement pas visible, car elle suit un trajet en grande partie souterrain. Les "pertes" par lesquelles elle s'engouffre dans la terre, sont d'ailleurs spectaculaires à voir. Une légende provinciale dit que cette disparition de la rivière aurait été provoquée par un magicien Elfe qui aurait ainsi sauvé la ville de Raflaïn de la colère des eaux... Depuis les sous-sols de la cité, il est possible d'accéder au lit souterrain de l'Adjana. Le réseau des grottes figurant dans les bas-fonds, est bien connu de certaines personnes.

Une grande animation règne tout au cours de l'année dans les différents quartiers. La présence de gens de toutes provenances entraîne de nombreux échanges commerciaux et culturels. Les tavernes sont constamment remplies de mercenaires cherchant un employeur, d'aventuriers proposant leurs bons et "loyaux" services ou simplement de badauds prenant plaisir à écouter les rumeurs diverses.

5.3.5 Vie politique de la Province

C'est à Raflaîn que se trouve la demeure du Prince Folden, demi-elfe, gouverneur de la Province depuis plus de cinquante ans. Ce sont en fait plutôt ses conseillers, au nombre de cinq, qui s'occupent des tâches administratives, en se contentant de demander, de temps à autre, son opinion au Prince. Folden est en effet plus intéressé par les recherches occultes que par la politique, et son niveau de compétence en magie est certainement bien supérieur à ses capacités de gestion. Préoccupé fortement par tout ce qui touche à la justice et à la morale, il choisit cependant avec soin ses collaborateurs, et veille à ce que les orientations politiques qui sont choisies ne lèsent pas excessivement telle ou telle catégorie de la population. L'un de ces conseillers est sa fille ainée, Vaîna, qui est appelée à lui succéder un jour dans ses hautes fonctions. Selon les usages, la transmission des pouvoirs est en effet héréditaire, par filiation directe, et ce sans exclusive au niveau du sexe.

Chacun des conseillers a la responsabilité d'un secteur bien déterminé de la vie publique. Les cinq "collèges" de décision sont les suivants :
- diplomatie (ce secteur englobe les relations avec les autres provinces, et avec les différents peuples, elfes, nains... co-existant en Ereflaîn).
- armée
- intendance (taxes, impôts, échanges commerciaux extérieurs)
- commerce intérieur
- administration (nomination des bourgmestres et des chefs de guilde, contrôle des différentes milices, enregistrement des doléances...). C'est le poste occupé par la fille du Prince.

Il n'y a plus de servage dans la province contrairement à l'époque où elle était rattachée au Kirkwall. Les habitants des campagnes sont libres de leurs mouvements et peuvent quitter un domaine pour aller travailler dans un autre lorsqu'ils le souhaitent. Cette situation permet d'éviter les excès d'autorité et les mauvais traitements de la part des nobles employeurs. Dans la réalité il y a extrêmement peu de mouvements de population. Beaucoup de paysans travaillant pour un seigneur ne sont cependant pas propriétaires de leurs terres mais locataires. Compte tenu de la faible importance de la masse monétaire circulant dans les campagnes, les loyers se paient généralement en "journées de corvées". Artisans, négociants et commerçants des grandes cités sont indépendants. Le pouvoir des guildes est important et les responsables de chacune de ces institutions exercent un contrôle assez strict sur ce qui se passe dans leur branche professionnelle. Il n'est pas possi-

ble par exemple que n'importe qui ouvre une échoppe d'orfèvre ou se déclare meunier sans formalités. Une partie des impôts payés à la Province transite d'ailleurs par les guildes. Celles ci perçoivent une taxe professionnelle élevée aux dépens de leurs membres, puis elles en reversent une fraction, généralement égale à la moitié, au Grand Intendant de la Province. La considération dont jouit chaque guilde à la capitale a tendance à varier proportionnellement à l'importance de cette redevance. Du coup, certaines de ces associations, parmi celles ayant le moins d'adhérents, ont tendance à majorer considérablement leurs taxes. Cette pratique n'a pas de conséquences graves lorsqu'il s'agit d'une branche professionnelle traditionnellement riche, comme celle des orfèvres, mais elle peut être catastrophique dans certains cas (cordonniers, et travailleurs du cuir par exemple paient des charges considérables).

Malgré ces quelques anomalies, la Province est prospère, et la vie y est agréable pratiquement pour tous.

5.3.6 Une économie diversifiée

L'Ereflaïn, comme la province de Rhû, plus au Sud, est une région sans problèmes économiques importants, et pouvant se vanter de produire pratiquement tout ce dont elle a besoin. Certaines zones tournent d'ailleurs en autarcie pratiquement complète, les échanges avec l'extérieur ne présentant que guère d'intérêt. Ceci est vrai tant en ce qui concerne les productions agricoles que les ressources naturelles (bois, minerais divers abondent en différents endroits), ou les productions artisanales. Sauf dans quelques ateliers des grandes villes, les appareillages utilisés sont rudimentaires. La plupart des moulins, des ateliers de métallurgie, des tanneries, des teintureries... ont besoin de l'énergie procurée par le mouvement de l'eau pour fonctionner et sont habituellement placés à proximité des torrents ou des rivières. Pratiquement toutes les catégories professionnelles sont représentées dans la province, depuis les carriers jusqu'aux charrons, sans oublier les étameurs ou les cordiers. Certaines branches sont plus spécialement réputées : c'est le cas par exemple des charpentiers issus de l'école de Raflaîn qui sont célèbres dans tout le Nord de Fellendar, et même en Kirkwall. Ce sont des "anciens" de cette école qui ont établi les plans des toitures de certains édifices célèbres à Rhû, ou à Roven.

D'autres productions artisanales sont réputées : les bijoux émaillés de Narana, les pierres taillées ou les sacoches de cuir de Lovell ou encore les arcs d'Issiarenthiel sont appréciés dans des contrées parfois éloignées.

Sur le plan agricole, on trouve toutes les cultures et tous les élevages classiques dans les régions tempérées.
- céréales : orge, avoine, sarrasin, seigle, blé et stragarne (un épi porteur de quatre ou cinq très grosses graines que l'on ramasse avant maturité complète et que l'on fait fermenter en barrique
- le résultat est une sorte de bouillie acide, de très longue conservation, généralement consommée avec des galettes de blé noir et une "chopée" de vin clair).
- cultures diverses : raves, panais, curbites (courge farineuse), houblon, tubercules de K'ma, vignes, fruits...
- élevage : volailles (dindons, poules, paons, cygnes noirs, canards divers), moutons, porcelets gras, chevaux d'attelage, bœufs de Maronians (proches parents du buffle, domestiqués, ils ont un énorme renflement sur le dos).

Ces produits variés permettent l'existence de nombreuses spécialités locales, et la réputation gastronomique des auberges d'Ereflaïn n'est plus à faire. D'ailleurs pour vous mettre l'eau à la bouche je terminerai ce chapitre "économie" par la description du menu, pas économique du tout, qui me fut servi à "l'auberge de la futaille toujours pleine", dans le charmant petit village de Sgaija au coeur du pittoresque "Pays de Brug". Je ne me souviens plus l'ordre exact mais je sais que me furent servis : les trois terrines de Maître Skorn (paon, porcelet et cygne), quelques pigeons en bolée (une sauce au cidre et aux herbes lointaines), une bouillie de stragarne de cinq ans d'âge accompagnant des crèpes fourrées aux cèpes noirs, un rôti de Maronian en croute (il me semble que je dus laisser repartir les tubercules fourrés qui l'accompagnaient) et quelques pots de fruits en liqueur accompagnés de bâtonnets charmeurs (une pâtisserie exquise)...

5.3.7 Faune, flore et climat des provinces septentrionales.

Les provinces de Rhû, d'Ereflaïn, de F'élérianc, ainsi que l'extrême Nord de l'Effir et du Rovendell, bénéficient d'un climat agréable, de type continental tempéré. L'influence maritime est limitée. L'absence de courants chauds ou froids le long de la côte explique probablement ce phénomène. Les précipitations sont régulières pendant l'année, et les périodes de sécheresse sont rares. Malgré les températures relativement élevées (plus de 30° à la belle saison à Narana par exemple), la végétation reste bien verdoyante toute l'année. A la saison froide, la neige recouvre la campagne pendant des jours et des jours, mais la température ne devient jamais très basse.

On retrouve dans les haies, les forêts et les prairies de nombreuses espèces végétales déjà citées pour les autres régions tempérées. Quelques nouvelles essences forestières font leur apparition : le Tatavier (arbre sphérique dont les branches touchent le sol), sur la côte pourpre, le Pelu (appelé aussi arbre-échelle, à cause de la disposition bizarre de ses branches), fréquent dans les Monts Raven, ou encore le Dveron, espèce méridionale ne remontant pas en dessus de la latitude de Rhû. La sève abondante de ce dernier arbre est utilisée par les apothicaires pour confectionner un somnifère. Elle entre aussi dans la fabrication d'une colle à bois de très haute qualité.

Outre les animaux domestiques énumérés dans le paragraphe précédent, les forêts et les montagnes d'Ereflaïn et des autres provinces septentrionales abritent une faune tant aquatique que terrestre ou aérienne extrêmement variée. Afin d'éviter de dresser un catalogue d'espèces qui ne pourrait être que fastidieux, je limiterai mon énumération aux espèces les plus pittoresques ou les plus dangereuses.

On rencontre par exemple dans les Monts Gencondan'n et les Monts de Fer, la plus grande espèce d'ours bruns connue en ce monde : lorsqu'il se dresse sur ses pattes postérieures, l'Ours Garanien atteint, pour certains spécimens tout au moins, une taille deux fois supérieure à celle d'un humain de forte carrure. Sa mâchoire imposante et ses crocs acérés lui permettent, en une seule morsure, de broyer la tête d'un chien ou celle d'un enfant. L'animal est très agressif, et essentiellement carnivore. Au combat, il se sert en premier lieu de ses griffes antérieures. Lorsqu'il réussit à saisir sa victime, il se laisse tomber dessus, et l'étouffe de son poids avant de la déchiqueter.

Il existe un autre chasseur redoutable, non par sa taille, mais par sa discrétion et sa ruse : il s'agit du couguar noir. Ce félin nocturne, extrêmement agile, attaque toujours ses proies par en dessus. Il se tapit, aux aguets, dans l'anfractuosité d'un rocher ou sur une branche bien stable, et se laisse tomber soudainement sur la victime qu'il a choisie. Une fois son adversaire déséquilibré, il tente soit de lui briser la nuque soit de lui déchirer la gorge.

En application du principe selon lequel ce ne sont pas toujours les plus petits les moins dangereux, il y a dans les zones les plus humides (pas forcément marécageuses, mais possédant une végétation relativement exhubérante), un animal bizarre, apparenté à la tique mais de la taille d'un gros champignon. Cette créature, nommée Gwarn, se colle, telle une ventouse, sur la peau des autres animaux ou des humains. Deux longs crochets venimeux s'enfoncent alors dans la chair cependant qu'une multitude de petites bouches, placées sur le pourtour de la partie adhérente, commence à dévorer cet aliment préféré. Inutile de préciser que l'on remarque immédiatement la morsure du Gwarn. Il faut alors agir rapidement pour s'en débarasser. L'effet du venin transmis par les crochets est rapide. Suivant la dose injectée, le résultat sera, dans le meilleur des cas, une paralysie progressive du membre (durée dépendant du temps de succion) ou un début de gangrène purulente. Signalons que, par chance, le Gwarn est relativement peu fréquent.

Contrastant avec cette créature répugnante, la forêt d'Eblen Maïl, ainsi que plusieurs autres grandes forêts, abritent un petit animal extrêmement sympathique et fort intelligent nommé Emulon. Sa taille est celle d'un chien de prairie, mais il a une tête d'ourson et une fourrure grise, tachée de noir, très épaisse. Au sol, l'Emulon est plutôt pataud. Aussi préfère-t-il gîter dans les arbres. Mâle et femelle vivent en couple au centre d'un territoire de vaste dimension. Ils ne se rassemblent avec leurs semblables qu'à la saison des amours. L'émulon est intelligent et particulièrement affectueux une fois domestiqué.

Pour ne pas oublier l'immensité du royaume des airs, je terminerai en disant que c'est dans les Monts Raven et dans les Monts du Dragon Noir que l'on trouve les plus grands et les plus anciens des aigles de ce pays. Depuis des millénaires ces rapaces majestueux ont établi leurs aires dans les lieux les plus inaccessibles. Il est important de savoir que dans quatre des sept provinces (L'Effir, l'Earsùd et bien entendu le Gorgonoth font exception), l'aigle est un animal quasiment sacré et que sa chasse est interdite.

5.3.8 Quelques hauts-lieux historiques et religieux

5.3.8.1 Le Champ des archers dans la plaine de Fagorne. L'indépendance de Fellendar par rapport au Kirwall n'a pas été acquise sans peine, et il a fallu deux longues guerres à trois mille ans d'intervalle pour que le statut de "nouveau royaume" soit définitivement accordé aux "Sept Provinces". Le dernier de ces conflits, achevé en 4620 par le traité de Lovell, fut particulièrement meurtrier. Le lieu-dit "le champ des Archers", en Ereflaïn, est spécialement vénéré car c'est là que se déroula l'une des batailles qui donna un avantage décisif aux armées des indépendantistes. Plusieurs milliers d'hommes de chaque camp s'affrontèrent pendant deux jours et deux nuits. Le Roi du Kirkwall finit par enfoncer peu à peu les lignes adverses grâce aux charges répétées de sa cavalerie. Sa victoire était proche, et sans la résistance acharnée d'un groupe de deux cents archers elfes de la forêt d'Eraldar repliés au sommet de la colline d'Abern, elle aurait été inévitable. La présence de cet obstacle incontournable fit perdre un temps précieux aux assaillants, et permit l'arrivée de renforts importants côté Fellendar. La charge des Princes du Nord se transforma en retraite, puis en débâcle, et le Roi lui-même ne dut la vie sauve qu'à une fuite éperdue dans la campagne. Plusieurs tertres importants qui se dressent maintenant dans la plaine de Fagorne, ainsi que deux pierres sculptées pointées vers le ciel au sommet de la colline d'Abern, indiquent le lieu où furent dressés les bûchers funéraires et où reposent maintenant les héros de cette bataille.

5.3.8.2 Le pont du Crâne dans les gorges de l'Eren. L'origine des deux crânes humains gigantesques qui servent de portique aux extrémités du pont de Volder dans les Monts de Fer, est totalement inconnue. Sculptés dans des blocs de pierre noire vitreuse, semblable à celle que l'on rencontre en certains points des Monts du Dragon, ces constructions macabres donnent un aspect terriblement sinistre à cette partie des gorges de l'Eren. Les voyageurs se rendant de Cassiliath à Ismerick franchissent bien vite ce pont impressionnant (d'autant plus que la route domine le fleuve à plus de trente mètres) et ne se posent des questions que lorsqu'ils ont atteint l'abri sécurisant des auberges de la plaine de Malaviel.

5.4 LA PROVINCE DE RHU

5.4.1 L'intérieur du pays.

La province de Rhû présente de nombreuses ressemblances au niveau des paysages, du climat et de la végétation avec sa voisine septentrionale, l'Ereflaîn. Ses limites géographiques sont les suivantes :
- au Nord, le cours du Samovar, de la Baie de Galtor au pays de Brug,
- à l'Est, les derniers contreforts des Monts du Dragon Noir et des Monts de Fer, en bordure de la plaine de Malaviel,
- au Sud, une ligne partant de Grinviel, puis joignant le Cours de l'Eren, au pied des Montagnes de Raven,
- quant à l'Ouest, la limite est le tracé de la côte pourpre sur la Mer d'Ergün.

Le pays se découpe en trois grandes zones :
- les montagnes du levant (le massif, d'une grande superficie est en fait scindé entre Monts du Dragon Noir, Monts Raven et Monts de Fer)
- les riches plaines centrales (Rhû, Jamarra, Orvalla),
- la côte pourpre et la forêt de Ferviell.

Le partage du grand massif montagneux situé à l'Est en trois grandes zones correspond en fait à de réels changements au niveau des roches, de la végétation et du paysage. C'est le Kalaràn, affluent de l'Eren, qui sépare les Monts Raven des Monts de Fer. Quand aux Monts du Dragon Noir, les plus petits en superficie, ils se situent dans une boucle de la rivière Shanig, affluent du fleuve Samovar, prenant sa source au Sud du célèbre lac Fragon.

Les Monts de Fer présentent des sommets très découpés, d'importantes falaises, et des vallées profondes. Ils semblent plus récents que les autres massifs. La vallée du Kalaràn se présente comme une cassure dans la structure géologique : à l'Ouest, les formes arrondies et boisées du Raven (le plus haut sommet, situé environ à 2000 m, a donné son nom à la chaîne), à l'Est, les aiguilles, les failles et les falaises des Monts de Fer (sommet le plus élevé le pic de Shabri, à plus de 3500 m). Par endroit, dans cette dernière zone, subsistent quelques traces des Monts de l'Ouest. Comme si l'ensemble du massif avait à l'origine présenté l'apparence des Monts Raven, puis qu'un géant coléreux ait bouleversé tout le paysage en provoquant un soulèvement brutal du terrain. Si l'on admet cette hypothèse, les Monts d'Alir au Sud-Est, à la limite de l'Effir, seraient apparus au même moment, et seraient une conséquence de la violente poussée verticale provoquée par le jaillissement des Monts de Fer.

Le massif du Dragon Noir constitue un peu une énigme dans cette perspective. Ses sommets peu élevés rappellent ceux des Monts Raven, mais par endroit, lorsque la roche apparaît nue, on s'aperçoit qu'elle est noire, très noire même de couleur, et d'une consistance presque vitreuse. En d'autres lieux les falaises présentent des formes étranges, plissements complexes ou juxtaposition de barres rocheuses rappelant de longs tuyaux par leur apparence. Dans les vallées intérieures de ces Monts existent des sources d'eau très chaude. Celles-ci sont facilement repérables à cause des nuages de vapeur qui flottent au-dessus. Il est fort probable que ce phénomène particulier est à l'origine du nom du massif.

La province de Rhû présentant une immense étendue de terres fertiles, et n'ayant pas une population considérable, les Montagnes du levant n'ont jamais été véritablement exploitées, sauf par les nains. Les rares villages d'apparence classique que l'on pourra découvrir, se pressent le long des vallées du Kalaràn ou de l'Eren. Leurs habitants vivent de l'exploitation du bois ainsi que de diverses activités artisanales (fabrication de meules, de manches d'outils, de couteaux, de meubles...).

D'importantes colonies de nains vivent, depuis les origines, dans les Monts de Fer, principalement, ainsi que dans les Monts Raven. Les ressources minières de cette région ne sont cependant pas aussi intéressantes que celles offertes par les Monts d'Effir par exemple. Leurs cités sont établies dans des sites d'une grande beauté, à une altitude moyenne. De tous temps, les lacs Fragon et Nassia ont été des lieux vénérés par le peuple de la Montagne. Au bord du lac Fragon se trouvent les portes de la cité de Org-Valrùnd, l'une des plus somptueuses de ce royaume. Quant au lac Nassia, ses eaux abriteraient "Gesselia", une opale d'une très grande beauté qui ne serait autre qu'une larme pétrifiée de Dame Unadar, la princesse de la nuit.

Les grandes plaines centrales de la Province ressemblent à celles du Nord de l'Ereflaïn, tout en présentant un paysage un peu plus varié. Jamarra et Orvalla sont des régions de bocage, comportant, outre les traditionnels champs de céréales, de nombreux vergers ainsi que des prairies verdoyantes. Villages et hameaux sont particulièrement nombreux. Il n'y a par contre pratiquement point de fermes ou de manoirs isolés. C'est à la saison du renouveau que la région est la plus belle : les haies, composées de nombreux arbustes typiques, fleurissent à ce moment, ainsi que les prairies. La campagne présente alors une véritable débauche de couleurs, allant du mauve des clochettes de Kinglinans, à l'orangé sombre des fleurs étranges du Maravier pleureur. Les maisons du pays ajoutent elles aussi une nuance de gaîté au paysage : les habitants décorent volets, portes, et de façon générale toutes les pièces en bois de leurs façades, à l'aide de teintures aux couleurs extrêmement vives. Dans certains endroits c'est le torchis servant à garnir les murs qui a été coloré en ocre ou en pourpre à l'aide de macérations d'écorces. Cet usage a été parfois conservé par les habitants des villes. La cité de Senserana est l'une des plus pittoresques à ce point de vue.

5.4.2 La Côte Pourpre

Lorsque l'on avance vers l'Ouest du pays, en descendant le cours de l'Eren, par exemple, le paysage se transforme progressivement. La plaine d'Orvalla se couvre de petits bosquets, et des vallonnements de plus en plus marqués apparaissent. Le cours de l'Eren

LEGENDES DU PLAN DE RHÛ

A Situation de la ville par rapport au fleuve.
B Plan du château ducal au bord de l'Eren.

1 Hospice de Malborgne
2 Quartier du "Haut Mont de la Lune"
3 Château de Varamas
4 Maison du Parriage
5 Locaux de la Milice
6 Place de Shavnia

devient sinueux et plus encaissé. Une fois passé le confluent avec la Sassala, commence la grande forêt de Ferviell que le fleuve traverse de part en part. Il est alors longé par la route importante qui relie Rhû à Grinviel sur la côte. Clairières et coupes de bois sont nombreuses dans cette zone depuis longtemps largement exploitée. Mais il existe encore quelques sites sauvages d'une grande beauté. Plusieurs autres affluents viennent encore grossir l'Eren avant que l'on quitte les derniers bosquets pour découvrir les landes désertiques de la côte Pourpre. En quelques dizaines de kilomètres, cette fois le paysage a véritablement changé. Les prairies et les champs de seigle ont cédé la place aux ajoncs et aux bruyères, et sauf quelques troupeaux de moutons ou d'ovlons, gardés par des bergers solitaires, les rencontres se font rares.

L'estuaire de l'Eren est situé à mi-distance entre les ports de Grinviel et de Felron. Cette zone est tout à fait représentative du paysage de la côte Pourpre qui s'étend des collines de Grinsil à l'embouchure du Samovar : de vastes étendues couvertes de mousses, d'herbe rase, de genêts et d'ajoncs, avec, deci delà, un Pin Raga ou un Orgon rabougri, au tronc noueux. En de nombreux endroits pousse l'Archiviane, un arbuste aux feuilles minuscules, de couleur pourpre pendant la saison froide, donnant son nom à la côte. L'air est constamment chargé d'humidité, les brouillards fréquents, et un vent régulier, plus ou moins fort, souffle depuis l'Ouest. La végétation résiste vaillamment aux intempéries, mais elle ne peut se développer pleinement à cause de la pauvreté du sol, acide et rocailleux.

A l'exception de Krün, la plupart des villes ou villages importants se trouvent en bord de mer. Ce fait est logique puisque pêche et commerce constituent les deux ressources essentielles de la région. D'une agglomération à une autre, le style architectural reste pratiquement constant : des maisons basses aux toits gris sombre, couverts d'ardoises, dont l'un des murs pignons est prolongé par une cheminée imposante. Volets, portes, et de façon générale tout ce qui est en bois, est généralement teinté dans des tons assez chauds. Les couleurs, obtenues comme indiqué dans le chapitre précédent, permettent aux boiseries de mieux résister aux intempéries et aux attaques du sel.

Il y a de nombreuses barques de pêche dans les ports car les eaux du littoral abritent d'importants bancs de poissons d'espèces comestibles. Les voiliers de grande taille utilisés pour les traversées sont moins nombreux par contre. Depuis Felron et Grinviel partent de moins en moins de navires pour l'Ellansdale, à cause des pirates de Gorgonoth. Le trafic est limité à deux ou trois départs dans le mois à la belle saison. Les marchands et les voyageurs préfèrent effectuer le voyage depuis les ports du F'Elerianc, plus au sud, le trajet étant moins risqué. Dans les ports de la côte Pourpre, la plupart des grandes maisons de négociants ou d'armateurs ont fermé, et le commerce ne porte plus que sur les produits de la pêche et leurs dérivés.

5.4.3 RHU, Capitale du Royaume.

Le cours de l'Eren est navigable jusqu'à Rhû. Le fleuve étant fréquemment agité de remous, et comportant d'importants bancs de sable, le trafic n'y a jamais pris une importance considérable. Au niveau de la capitale, les berges n'étaient pas sûres, avant que les Princes n'effectuent d'importants travaux de drainage. Le sol était marécageux, et de nombreuses crues dévastaient les alentours immédiats. Ces faits expliquent sans doute que la ville se soit développée à quelques kilomètres du cours de l'Eren, ce qui n'est pas habituel. Depuis un millénaire environ, des digues ont été construites, ainsi qu'un réseau de canaux, et un port, de moyenne importance, a pu s'installer sur la rive droite. Autre particularité de la ville, le château Ducal est situé hors les murs, sur l'unique colline de la région, à l'aplomb du fleuve (rive gauche).

Depuis quelques siècles, la ville de Rhû voit sa population rester à peu près stable. Les quartiers situés en dehors des remparts ne se sont guère développés, et la ville présente une structure relativement homogène. Le fait que Rhû ne connaisse pas la crise de croissance rencontrée dans les autres capitales, Kirk ou Moganon, s'explique en grande partie par la concurrence importante que lui opposent les autres grandes villes des provinces voisines, comme Roven (dont la population a doublé en deux siècles) ou les ports de F'elerianc. La vie quotidienne dans la capitale se déroule un peu comme celle de ses habitants : calme, sans soubresauts, avec un équilibre subtil entre le "ce qui se fait", et "ce qui ne se fait pas". Les voyageurs, et les étrangers en général, sont bien accueillis pourvu qu'ils ne se fassent pas trop remarquer et respectent les bonnes convenances. La milice exerce une surveillance discrète mais très efficace des différents quartiers, et elle intervient rapidement au moindre incident susceptible de troubler la quiétude des habitants.

Le style architectural est assez homogène, tant en ce qui concerne les maisons simples que pour les résidences somptueuses. La technique de base de la construction est l'emploi d'un remplissage de torchis sur une structure de bois assez complexe. Les toits présentent de nombreux décrochements, et les greniers sont fréquemment transformés en pièces d'habitation mansardées. Pauvres et mendiants n'ont pas le droit de stationner dans les rues, mais il existe plusieurs "hospices de bon secours", gérés par différents ordres religieux, où ils peuvent trouver le couvert et parfois même le gîte. L'un de ces points d'accueil, situé le long de la rue du Malborgne, quartier des trois pierres, occupe une dizaine de bâtiments différents, et se présente comme une véritable "cour des miracles". La ville est divisée en six cantons, chacun d'entre eux étant dirigé par un bourgmestre. Ces six personnages élisent l'un d'eux qui aura le titre de "Citlord" et qui présidera aux destinées des six cantons réunis.

Les différents quartiers de la ville portent des noms faisant allusion à des lieux géographiques ou a des événements historiques, mais ne rappellent pas une profession précise comme c'est le cas parfois. Il n'y a pas de véritable groupement artisanal comme à Kirk. Potiers, cordonniers, tisserands... se mélangent aux commerces plus courants, et l'on trouve une grande variété d'échoppes dans tous les cantons. Il en est de même pour les auberges quelle que soit leur catégorie. On pourra trouver dans la même ruelle, quasiment côte à côte, un bouge infâme comme la "Fagottière" et une taverne très chic comme "Aux quatre tisserands". Et pourtant, d'un établissement à l'autre les prix changent du simple au quintuple...

On trouve à Rhû des clercs et des temples de toutes les grandes religions pratiquées en Fellendar, ainsi que quelques cultes originaux groupant parfois seulement quelques dizaines de fidèles. Ces dernières croyances sont soutenues par la présence d'un grand Maître, doué de talents oratoires prononcés, ou ayant un sens aigu de l'exploitation du pauvre monde. Contrairement aux ateliers, beaucoup de ces temples de "seconde importance" sont regroupés dans le même canton. Certains d'ailleurs ne sont que de simples maisons particulières transformées pour les besoins de la "cause". Ce "quartier de la prière" se nomme le quartier du "Haut-Mont de Lune". Certains de ces édifices "sacrés" méritent un détour de la part du visiteur aimant les constructions pittoresques. C'est le cas par exemple du Log (lieu sacré selon les termes de ce culte) de Ma-Shu-Shin, tenu par les Moines de l'ordre du même nom (ordre de moines guerriers). Les adeptes de Ma-Shu-Shin ne sont guère plus d'une centaine dans la contrée, mais ils disposent d'une quantité d'argent phénomènale, et leur temple dépasse en luxe, et surtout en excentricité tous les autres édifices religieux de la ville. Pour illustrer mon propos, je dirai simplement que la façade du bâtiment est composée d'un entassement de têtes d'animaux sculptées, et que l'on pénètre à l'intérieur par la gueule d'un lion énorme...

Les pratiques occultes sont bien représentées aussi dans les murs de la capitale, et on pourra rencontrer de nombreux jeteurs de sorts, depuis le simple fabriquant de philtres, plus ou moins efficaces, au mage susceptible de bouleverser l'équilibre essentiel du monde vivant. Il est cependant rare que l'on fasse appel aux services de ces puissants, car soit ils font payer leur appui au prix fort, soit ils sont difficilement accessibles, préférant œuvrer dans l'ombre pour ne pas être importunés par les "gens communs".

En résumé, Rhû est une ville importante et active, même si elle est loin d'atteindre l'ampleur des deux autres grandes capitales Kirk, et surtout Moganon. Les causes de cette différence sont nombreuses. Deux paraissent essentielles : la population plus réduite du Royaume de Fellendar, et la relative "jeunesse" de la cité du moins dans son rôle de capitale.

5.4.4 Vie politique et économique

5.4.4.1 Politique, finances et justice. La Province présente la particularité d'héberger deux personnalités importantes du Royaume :

- le Duc Elik Raffen porte le titre de Prince de Fellendar, et occupe la lourde charge de Maître du Conseil des Sept Provinces, depuis

7670. C'est un homme d'une quarantaine d'années, fils aîné du Prince Sellim Raffen, lui-même gouverneur du Royaume pendant près d'un demi-siècle. La famille Raffen appartient à la même lignée que la famille demi-elfe Vanalha dont les représentants furent pendant longtemps dirigeants de la Province. Contrairement à son père Sellim, qui était un homme prestigieux, énergique et sérieux, Elik Raffen n'a que peu d'envergure. Les affaires politiques ne l'intéressent guère, et il est plus porté sur la débauche et les festivités que sur les longues séances de discussion en Conseil. De par ce fait, depuis son accession à la charge de gouvernement, l'autorité politique de la Province dans la fédération a encore sérieusement baissé. Malgré les efforts désespérés de certains membres du conseil, tel le Gouverneur du F'élérianc ou celui de la Province de Rhû même, les tentatives pour réagir contre la montée des troubles sur les frontières restent terriblement vaines. Ce ne sont pourtant pas les compétences qui manquent au Duc. Ayant reçu une solide éducation militaire, on le dit fort adroit tant au tir à l'arc qu'au maniement de la lance de combat. Il semblerait en fait que ce soient plutôt ses capacités intellectuelles qui soient limitées : sachant tout juste lire et écrire, il n'est guère porté sur les séjours prolongés dans la bibliothèque du palais ducal...
Les fêtes organisées pour le moindre prétexte en son honneur sont par contre splendides. Le Duc ne lésine pas sur les dépenses dans ce cas, et le trésor du palais subit parfois de rudes assauts.

- Le Comte Mauvert de Barrave, résidant au château de Varamas dans l'enceinte de la ville de Rhû, est gouverneur de la Province depuis de longues années. Sans être un personnage particulièrement remarquable, il effectue néanmoins son travail avec sérieux et efficacité. Son honnêteté ne saurait être mise en doute, et la seule chose que l'on pourrait lui reprocher c'est son manque de dynamisme et d'esprit d'initiative. Il n'apprécie guère la personnalité du Duc Raffen, et garde soigneusement ses distances par rapport au palais ducal, sans faire preuve d'hostilité toutefois. Agé de soixante ans, il a cinq enfants, maintenant tous adultes, auxquels il a confié des postes de responsabilité dans la Province. Le Comte tente de prolonger l'œuvre de son père qui avait commencé à partager la province en six Marches différentes pour en faciliter la gestion. Cette organisation financière et administrative est longue à mettre en place et n'est encore pas pleinement opérante.

La province étant relativement riche, mais peu peuplée, les habitants doivent supporter une charge financière importante. Impôts et taxes diverses représentent dans certains cas jusqu'à la moitié des revenus de certaines professions, et sont parfois difficilement acceptés. Ces impôts servent à payer la contribution de la Province au Conseil de Fédération, à entretenir certaines voies de communication et certains édifices, à verser des subsides importants à la milice provinciale et au Corps d'Armée (entre 4 et 5 000 hommes à entretenir)...

La justice est l'un des premiers services à avoir été réorganisés en suivant le nouveau découpage en "Marches". Six "Mandats de Justice", nommés par Barrave, dirigent six conseils, intitulés "Parriages", localisés respectivement à Krün, Cassiliath, Jassara, Senserana, Grinviel et Rhû. Chaque "Parriage" comprend, outre le Mandat, neuf conseillers choisis parmi les notabilités locales, et deux officiers de la Milice. Le coupable présumé comparaissant devant un "Parriage" n'a pas droit à un défenseur, mais il a le droit de refuser comme juge l'un des membres du conseil. Cette pratique en matière de justice est l'une des plus souples du Royaume. Elle tend à être utilisée également en Ereflaïn, et en F'Elerianc.

5.4.4.2 Vie économique. L'activité principale de la Province de Rhû est l'agriculture. Un climat tempéré avec des précipitations équilibrées, ainsi qu'une relative fertilité des sols lui permettent d'assurer une production importante, largement supérieure à sa propre consommation. Une partie des céréales, des raves et des tubercules produits sont exportés vers le F'Elerianc ou vers le Nord de l'Effir. Il faut noter cependant qu'à cause de la faible densité de population, de vastes espaces de terres cultivables sont restés ou retournés en friche. Les principales productions artisanales sont centrées sur les grandes villes et nombre de marchandises fabriquées sont revendues sur place. Le commerce et les échanges en matière d'armes, de vaisselle, d'outillage, de tissu, sont limités. Seuls quelques produits de luxe non disponibles dans la province, sont importés des régions méridionales (Effir, Earsùd ou même Ellansdale).

5.5 LE F'ELERIANC

5.5.1 L'importance de la mer

Le F'Elerianc est une province de forme plutôt allongée située le long de la côte occidentale du Fellendar, des collines de Grinsil, au Nord, jusqu'à l'embouchure de l'Entir, au Sud. Tous les ports importants du Royaume des Sept Provinces donnant sur la Mer d'Arain appartiennent à cette région, l'une des plus riches sur le plan commercial. La limite méridionale de la Province est donnée par le cours de l'Entir entre Milkendell et Issendil. Au Nord-Est et à l'Est son territoire s'étend jusqu'aux Bois Sacrés de Trendil, au merveilleux lac d'Opale et à la forêt d'Elgorn. Un coup d'œil rapide sur les cartes de l'Atlas montre qu'à l'exception d'Issendil et d'Ernvär, toutes les villes importantes se trouvent sur la côte. Certaines cités comme Milkendell, Meriandor ou Erianc, disputeraient volontiers le titre de capitale à celle de Rhû au centre du Royaume. Bien que très verdoyants dans l'ensemble, les paysages du F'Elerianc sont extrêmement diversifiés, et les changements importants de latitude du Nord au Sud entraînent de nombreuses modifications de la végétation.

Il existe une zone agricole essentielle : il s'agit de la Plaine du Ponant, au Nord-Est, entre Trendil et Pissniel, prolongement des plaines de Jamarra et d'Orvalla dans la Province voisine. La densité de la population y est extrêmement importante, et contrairement à ce qui se passe pour les plaines de Rhû, on n'y trouve aucune zone de terre cultivable à l'abandon. On peut y découvrir un nombre important de petits villages, comprenant entre mille et cinq mille habitants, et installés dans chaque site favorable (près d'une source, au fond d'un vallon abrité ou simplement dans un lieu jugé opportun par les ancêtres, car ce peuplement est jugé très ancien). Toute la région entre le Lac d'Opale et les Monts Kramp est donc intensivement exploitée. Pissniel et Onianth sont deux gros bourgs de négociants où se tiennent d'importants marchés. A la suite des transactions effectuées avec les cultivateurs, les denrées agricoles achetées sont expédiées vers le Sud (Rovendell) ou vers les ports de la côte pour alimenter la population. Les villages de la plaine du Ponant sont reliés entre eux par un important réseau de chemins empierrés, très bien entretenus. Les habitants de cette région, des humains de la race de Rovenallion pour la plupart, sont acharnés au labeur mais accueillants et expansifs. Ils ont un sens développé de l'entraide et n'hésitent pas à se secourir les uns les autres dans la détresse. Ce point est important à souligner car il change totalement lorsqu'on arrive dans les régions plus à l'Ouest : les habitants de la côte, bien qu'issus de la même race, sont beaucoup plus individualistes et plus mercantiles.

Je continuerai ce panorama de l'intérieur des terres en descendant peu à peu vers le Sud. Plus on se rapproche de la vallée de l'Epale, plus on retrouve à nouveau de vastes étendues sauvages, incultes, livrées simplement à la pâture d'importants troupeaux de Poneys, d'Ovlons ou de bœufs Maronians. Les terres deviennent noires, tourbeuses, plus acides également, et ne peuvent produire que de faibles quantités de céréales. Le long de l'Epale, ces prairies aux grandes herbes folles se transforment peu à peu en marécages putrides abritant une multitude d'hôtes peu sympathiques, serpents fangeux, moustiques, sangsues géantes...

Une fois le fleuve franchi (ce qui n'est pas facile car son cours est large et l'absence de berges stables a empêché la construction de ponts solides), et quelques dizaines de kilomètres parcourus vers le sud, on retrouve la prairie, immense et souvent désertique, prenant par endroit des allures de steppe : les premiers arbustes épineux, quelques plantes grasses, des plaques de terre ocre dénudée rappellent que le climat s'est réchauffé et que l'on se rapproche peu à peu des déserts du Sud. Les terres cultivées sont rassemblées autour des villages (Skell, Indell, Jada...). Dès que l'on s'éloigne de plus de dix kilomètres d'un lieu habité, la nature reprend ses droits. Hors des bourgades, on croise les premiers troupeaux guidés par des bergers nomades, et l'on rencontre parfois des êtres bizarres, mi-civilisés, mi-sauvages, ermites ou "exclus" des différentes communautés, qui se sont réfugiés dans ces espaces désertiques et vivent de la chasse et de la cueillette. Le cours de l'Entir est plus encaissé que delui de l'Epale, et ses berges, rocheuses dans l'ensemble, sont beaucoup plus saines. Le long de la route de Milkendell, on trouve fréquemment vignes et vergers, et il est quelques auberges renommées où l'on peut déguster les crus locaux.

Toute cette immense région plane que je viens de décrire est encadrée par des massifs montagneux ou des zones de collines, dont

l'altitude est généralement faible (moins de mille mètres sauf pour les Monts Kramp qui atteignent 1 500 m), présentant la particularité d'être largement couverts par la forêt. Ce sont dans ces "sommets" que se trouvent les sites les plus pittoresques du F'Elerianc, et leur paysage tranche d'autant plus avec la plaine, que cette dernière ne comporte que fort peu de zones boisées. Chacun de ces massifs, que ce soit l'Elgorn, le Trou Vert, la Marasque, le Kramp ou les collines de Trendil, possède son charme bien particulier. Deux d'entre eux, la forêt d'Elgorn et le Trou Vert où se trouve le lac d'Opale, ont été longuement célébrés par les Elfes. Une importante colonie d'Andins vit d'ailleurs dans la forêt d'Elgorn, et les rivages du lac d'Opale ont souvent la visite des Vaniens, lors de leurs errances. L'origine de tous ces petits massifs n'est pas connue. Sans doute se sont-ils formés à l'époque où apparaissaient leurs gigantesques cousins, les Monts Karadorn ou les Monts d'Effir. En dehors des Elfes, peu d'autres êtres civilisés habitent dans ces zones. Seules les vallées des Monts Kramp, où travaillent de nombreux bûcherons et charbonniers, abritent quelques villages, surtout le long de la route reliant Trendil aux différents ports de la côte.

A l'instigation du Seigneur de Gorgonoth, les troubles se sont multipliés dans les Monts Kramp, et les villageois ont dû s'armer pour résister aux nombreuses incursions de Gobelins ou de Trolls qui ont investi les profondeurs du massif. Les caravaniers, du coup, préfèrent contourner montagnes et forêts en passant par le Nord ou le Sud. Les mêmes problèmes se posent aussi, depuis quelques temps, dans les collines de Grinsil, à l'extrême Nord de la Province.

Ce rapide panorama du F'Elerianc a laissé volontairement de côté toute la région du bord de mer, dont nous allons parler maintenant. Les raisons pour lesquelles de nombreux ports se sont installés dans la province sont évidentes. Il suffit d'examiner la carte pour s'apercevoir que la côte, extrêmement découpée, présente un certain nombre de fjords, très abrités, et particulièrement favorables à de multiples installations portuaires. Plusieurs longues presqu'îles avancent dans la Mer d'Arain, telles les tentacules d'une pieuvre :

- Au Nord, tout d'abord, Piven, la moins développée, se prolongeant par les îles de Bassana et de Mornador, la célèbre école de Magie, pour ne citer que les principales.
- Viennent ensuite La Torche, puis Ramak, séparées par la baie de Folias dans laquelle se trouve l'île de Curnor. A la pointe de la presqu'île de Ramak se trouve le magnifique archipel des Sept Iles.
- Au Sud, les Baies de Meriandor et de la Morne, encadrent la presqu'île d'Anares, la moins tourmentée et la moins rocheuse des quatre.

La végétation est peu importante sur ces presqu'îles : quelques touffes de lichens, quelques maigres plaques herbeuses laissent souvent apparaître à nu une roche granitique de forme tourmentée, dont les coloris vont du gris très clair au rose en passant par le blanc pur. On retrouve là certains aspects du paysage de la côte occidentale de l'Ellansdale, en pays de Gorrennion par exemple. Les falaises sont nombreuses, et certaines pointes comme celle de la Torche, ou celle du Scarniog vers les sept îles, dominent la mer à plus de cent mètres en dessus de son niveau. Dans ces conditions, les "baies" les plus profondes évoquent plutôt des fjords. Les eaux, protégées des vents et des courants du large, y sont particulièrement calmes, et la pêche donne des résultats exceptionnels. En dehors des grands centres dont nous allons reparler, une multitude de petits ports s'agrippent, deci delà, à la côte. Il y a peu de cultures, et les rares champs de légumes ont souvent la taille d'un "mouchoir de poche". Les presqu'îles d'Anares et de Ramak jouissent d'un climat particulièrement favorable et on y trouve les premiers arbres ou arbustes fruitiers typiques des pays méridionaux : oliviers, arbousiers, Corwiniers et Glanches (le Corwin est un fruit vert à la chair rouge, acide, de la taille d'une grosse olive, se formant à la belle saison, mais consommable seulement après une maturation assez longue. Quant à la Glanche, cet arbuste buissonneux produit des boules noires agglomérées, très sucrées, rappelant une mûre géante par leur aspect).

La bande de terre qui s'étend au pied des Monts Kramp, de Folias à Mériandor, est peu fertile, et très peu habitée. Quelques grosses fermes isolées vivent essentiellement de l'élevage de l'ovlon et de la culture du lin (peu répandue encore). Seule la région d'Ernvàr, plus au Sud, est exploitée de façon plus intensive. Les grands ports de la côte sont surpeuplés et abritent une importante population de mendiants et de "sans-travail". Les notables ont tenté déjà à plusieurs reprises de créer une migration vers l'intérieur, et d'inciter quelques pionniers à mettre en valeur les terres sauvages. Pour l'instant ces tentatives n'ont eu, il faut bien le dire, qu'un succès très limité, principalement auprès de certains ordres druidiques ou religieux.

5.5.2 Le pouvoir des Marchands

Le pouvoir des guildes de négociants, installées dans les villes de Meriandor, d'Eradil, d'Erianc, de Milkendell ou d'Ernvàr est considérable, au point même que la direction de la province est directement entre les mains d'une oligarchie de marchands. Ce phénomène est suffisamment rare (il ne se produit que deux fois en Fellendar, pour les provinces de Rovendell et de F'Elerianc), pour être mentionné. Chaque secteur important du négoce est représenté par une guilde. Les plus importantes d'entre elles ont un représentant par grande ville, et ce sont ces personnages qui élisent leur Grand Ordonnancier (chef de Guilde). Les Grands Ordonnanciers des huit Guildes Majeures forment le Conseil de Province, dont le siège est situé à Erianc depuis plusieurs siècles. Ce conseil s'occupe de toutes les affaires politiques, économiques, judiciaires et militaires de la Province. Il s'occupe des lois et règlements, ainsi que de la nomination des responsables aux postes importants. L'organisation des différents services atteint parfois un niveau de complexité (et d'embrouille !) important. Toutes les villes par exemple, qu'elles élisent ou non un maire, sont dirigées parallèlement par un bailli nommé par le conseil, s'occupant de la gestion de la vie publique et du maintien de l'ordre, et par un intendant gérant les taxes diverses et multiples ainsi que les impôts. Dans des cités comme Eradil où il n'y a pas de Maire élu, ce système fonctionne sans heurts. Dans d'autres villes, comme Erianc justement, les "accrochages" entre les différentes personnalités, Maire, Bailli, Intendant... sont à l'origine de conflits parfois sanglants.

La gestion du Conseil de F'Elerianc repose sur des principes assez simples et d'une grande logique : le plus important est la défense systématique des intérêts des Guildes représentées. Les riches négociants sont particulièrement bien protégés, et ceci explique qu'une partie de la noblesse de la province se soit convertie rapidement au commerce. Certaines branches professionnelles (artisans, et même commerçants) n'étant pas représentées par une Guilde Majeure, pâtissent lourdement de leur infériorité, et luttent par tous les moyens pour être à leur tour membres du Conseil de Province. Cet état de fait crée un climat permanent d'agitation, et engendre une multitude de complots, de compromissions sordides et de corruption. La situation s'aggravant ces dernières années commence à porter préjudice à la prospérité de la province. Le nombre de pauvres gens augmente sans cesse dans les ports de la côte et, conséquence du climat sordide, les guildes officieuses des assassins et des voleurs se développent outrageusement.

Les huit guildes représentées par un Grand Ordonnancier au Conseil de Province sont actuellement : la guilde de "Grands-Bois", négociants en bois, armateurs principalement, la "Terce-Quinte", guilde des Orfèvres, la "Orne", guilde des Maitres-Bâtisseurs, la "Sumave", guilde des peaussiers et tanneurs, la "Corne-Vent", guilde des meuniers et marchands de céréales, la "Barnade", guilde des caravaniers, la "Terce-Quarte", guilde des potiers, vaisseliers et argentiers, et la "Grande-Charte", guilde groupant officiellement banquiers, écrivains publics et apothicaires, mais à laquelle adhèrent en réalité nombre de trafiquants (notamment de Résine de Gorfu, voir Chapitre sur Gedden Sandar à ce sujet).

Taxes et Impôts pèsent lourdement sur la population et nuisent aux échanges, d'autant qu'existent une multitude de barêmes divers, d'exemptions ou de passe-droit. Si l'on transporte des marchandises avec soi, on paie pour franchir les portes d'une ville, pour vendre sur un marché, pour monter à bord d'un navire, et parfois même simplement pour franchir un pont ou un poste de guet. Les membres de certaines Guildes bénéficient de franchises à certains péages et pas à d'autres... Quant au voyageur sans bagages et sans ressources, il risque de faire la queue longuement, à l'entrée de Milkendell ou de Mériandor, ou d'être importuné par des interrogatoires incessants et des fouilles minutieuses, s'il ne peut "acheter" l'"aide" du chef de poste grâce à quelques écus sonnants et trébuchants. Les soldats et les gradés de la Milice participent en effet pleinement à ce processus de corruption et de débauche générale. Je préciserai, pour terminer, que le F'Elerianc est la seule région du Monde connu de Trégor, où les Clercs de toutes les religions doivent payer une taxe à l'Intendant de la ville pour pouvoir installer un temple ou même un simple lieu de culte.

5.5.3 La Vie quotidienne en F'Elerianc

Dans le contexte que je viens de décrire, il est évident que l'argent joue un rôle considérable dans la vie quotidienne des Rovenallions, habitants du F'Elerianc. Le troc traditionnellement pratiqué dans de nombreuses provinces, a totalement disparu dans cette région, et un système monétaire complexe, incluant pièces de monnaie et billets d'ordre, s'est développé à la place. Certains métiers, peu répandus dans les villes de l'intérieur ou dans les autres royaumes, connaissent une expansion importante : banquiers et financiers interviennent fréquemment dans les rapports entre marchands, mais aussi prêteurs sur gages et écrivains publics, pour "aider" ceux qui ont des difficultés passagères. Le métier d'Ecrivain public est aussi une fonction financière. Ces scribes d'un genre un peu particulier sont chargés de rédiger les actes de vente, ou les arrangements divers conclus entre particuliers.

La situation économique est critique pour une partie de la population, et il y a des écarts inimaginables entre les revenus des uns et des autres. Le nombre de "sans-emploi" est considérable et s'explique par différentes raisons :
- l'agriculture dans la région côtière est très peu développée et particulièrement peu productive.
- les artisans ne sont pas représentés au Conseil de Province, et ils sont "taxés" notamment d'après leur nombre d'employés, ce qui n'incite guère à l'embauche.
- le nombre de bateaux effectuant la traversée vers l'Ellansdale a terriblement réduit et beaucoup de marins ont perdu leur travail.

De nombreuses familles n'ayant plus de quoi se nourrir, un nombre élevé de mendiants se presse dans les ruelles des ports, ou à l'entrée des hospices de charité ouverts par certains cultes. Ce spectacle étant parfois insupportable pour les "bonnes-gens" des quartiers riches, les milices locales pratiquent de vastes opérations de nettoyage, consistant à remplir les cachots des prisons de la ville avec les "sans-logis". Ceux-ci crèvent alors misérablement ou se retrouvent enrôlés de force pour des opérations peu reluisantes commandées par certains personnages.

Le climat que je viens de décrire existe surtout dans les villes importantes, et de manière générale dans l'Ouest de la Province. Les bourgades des grandes plaines agricoles intérieures échappent à ce phénomène de "pourriture latente" et la vie quotidienne s'y déroule d'une façon plus harmonieuse. Bien que les conditions de travail dans les fermes soient parfois très rudes (il est certains grands domaines où les ouvriers agricoles sont traités tels des esclaves), l'humeur générale des habitants est beaucoup moins morose, et les prétextes ne manquent pas aux nombreux divertissements populaires.

5.5.4 Lieux et Récits pittoresques

5.5.4.1 Mystères des sept îles. Parmi les multiples légendes qui circulent concernant l'archipel des sept îles de Ramak, il en est une pour le moins étrange. En observant la carte, on s'aperçoit que l'archipel situé au large de la presqu'île de Ramak ne comporte en réalité que six îlots, le septième étant placé à quelques distance vers le Nord. Ce dernier porte en réalité le nom d'île de Godlamb, et ne ferait pas partie du groupe des "Sept Iles"... L'îlot manquant de l'archipel se serait situé en fait à la pointe même de la presqu'île, à environ trois cent mètres de la terre ferme, et il aurait disparu corps et bien lors d'une tempête mystérieuse en l'an 2097. Cet événement aurait une relation étroite avec la guerre qui opposait alors le Fellendar et l'Ellansdale. Sur le territoire "fantôme" se trouvait le palais d'un puissant magicien elfe qui plaça son savoir au service de l'envahisseur venu d'outre-mer. Les légendes racontent comment il aurait attiré dans sa résidence la princesse elfique Mirvil Leveni qui gouvernait alors le pays, pour s'en emparer et la livrer à l'ennemi. La belle dame fut enfermée pour de longues années dans les tours de Moganon, dont elle ne ressortit jamais vivante... Quant au traître, auteur de cet acte infâme, il s'attira le courroux de ses pairs, les sages de Mornador, et après une lutte titanesque, se vit imposer un terrible châtiment, le silence et la solitude éternelle dans sa demeure. Pour appliquer leur sanction, les mages créèrent une bulle d'air et de silence autour du palais, puis ils provoquèrent l'engloutissement de l'ilôt par les flots tumultueux... Nul n'a jamais songé à vérifier la véracité des faits énoncés, car les fonds marins descendent à plusieurs centaines de mètres en bordure de la côte de la presqu'île de Ramak.

5.5.4.2 Le sanctuaire d'Arranos. A l'écart de la route d'Ernvär à Betar, dans la presqu'île d'Anares, se trouve la belle forêt d'Arranos. S'étendant sur plusieurs dizaines de kilomètres carrés, et plantée d'une infinie variété de feuillus majestueux, cette forêt abrite une importante communauté d'humains et de demi-elfes, nommée "peuple du sanctuaire", dont le comportement présente d'étranges particularités. Les membres de cette communauté, dont le nombre se situe aux environs de mille, vivent des ressources que leur procure leur cadre naturel. Ils sont bûcherons, menuisiers, charbonniers, cultivateurs, potiers... etc. Ils se répartissent en cinq villages d'importance égale, et vivent pratiquement en autarcie complète. Ils suivent les enseignements moraux d'une lignée de druides dont le maître se nomme Miguel Estanias, préconisant l'égalité et l'assistance mutuelle entre les humains, le refus d'utiliser quelque arme que ce soit, la pratique de la méditation et une maîtrise poussée des techniques de défense utilisant les possibilités du corps. La communauté est régie par une assemblée comportant des envoyés des cinq villages, et réservant une place privilégiée aux guides exemplaires que sont les druides. Seuls habitants des lieux, ils vivent dans une relative tranquillité. La communauté est prospère et semble promise, si l'on en juge par le nombre d'enfants qui y sont nés, à un développement rapide. Hommes et femmes du "peuple du sanctuaire" portent souvent d'amples tuniques vertes à capuchon, ornées dans le dos de deux bois de cerfs entrelacés, symboles de la force et de l'union.

Leur seule relation avec l'administration de la contrée semble être une taxe importante qu'ils versent chaque année au bailli et à l'intendant de Betar, pour garantir leur propriété de la forêt et des terres avoisinantes. L'origine de leur fortune (qu'ils n'utilisent pas autrement que pour acquitter leurs impôts) est totalement inconnue.

5.6 LA PROVINCE DE ROVENDELL

5.6.1 Les trois visages de la terre de Dame Roven

La province de Rovendell, l'une des premières à avoir fait partie de la fédération de Fellendar, est la seule, avec l'Ereflaïn, à n'avoir aucune ouverture maritime. De forme homogène, le Rovendell s'étale sur plus de 700 km de Golem, limite des grandes plaines du Nord, à Issendill en lisière des steppes et des déserts du Sud. D'Ouest en Est, les distances sont à peu près identiques de Kanell à Aldinor, porte de l'Effir. Le nom de la province doit son origine à une princesse elfique ayant vécu un millénaire environ avant la comète. Rovendell peut en effet se traduire du Rovenallion en langue commune par "terre de Dame Roven". Il semble que la ville de Roven ait tiré son nom de la province à la création du Fellendar. Dans les écrits plus anciens la ville est en effet nommée Len-Isseliak.

Le Rovendell est une province essentiellement agricole. Il est possible de distinguer trois zones différentes dans cette immensité :
-les plaines agricoles du Nord (Golem, Latian, Ker-Brindell, Semiurne, Sorcaven), très peuplées, bénéficient d'un climat agréable et d'une terre généralement fertile.
-les Monts d'Effir et leurs premiers contreforts, les collines de Saule et les plateaux de Senarank, sont par contraste faiblement peuplés, peu exploitables sur le plan agricole, mais riches en gisements de minerais de toute sorte. Seuls les nains savent vraiment en tirer partie, bien que l'importance de leur colonie ait sévèrement décliné.
-les steppes au Sud d'Issendill (plaine de Reshuven, plaine des herbes bleues, bordure du désert de Shavan'n) sont des régions sauvages et peu exploitées. Elles sont principalement le domaine de nombreuses tribus nomades plus ou moins connues. Hormi quelques forteresses isolées et quelques villages fortifiés on n'y trouve aucune ville importante.

Chacune de ces trois grandes zones est suffisamment typée pour nécessiter une présentation un peu plus détaillée, à laquelle nous allons nous livrer maintenant.

5.6.2 Les plaines du Nord

La plaine de Golem est la plus étendue et aussi la plus productive de toutes celles que nous avons énumérées. Elle présente de nombreux points communs avec celle du Ponant en F'Elerianc en ce qui concerne son paysage. L'organisation des cultures est cependant différente : les zones réservées à l'élevage, et celles réservées aux cultures à proprement parler, sont nettement différenciées.

Les champs de céréales, de betteraves ou de tubercules ceinturent les villages sur un rayon de trois ou quatre kilomètres, puis viennent quelques étendues boisées ou quelques vergers, puis enfin les "Tians", les terres à pâturer. Les troupeaux étant très éloignés des demeures de leurs propriétaires, ils sont confiés collectivement à des bergers qui ne rentrent au village qu'à quelques reprises pendant la belle saison. Les bêtes (ovlons, poneys, chevaux ou bœufs maronians) vivent constamment dehors, et les hommes qui les surveillent disposent de petits cabanons rudimentaires, en pierre, pour s'abriter. Chaque village possède ainsi un premier "anneau" de terres cultivables, puis un second "anneau" réservé au pâturage. Les zones limitrophes sont souvent conflictuelles, et de violentes querelles naissent parfois entre deux communautés plus ou moins voisines.

Il faut noter aussi que cette organisation géographique existe aussi en ce qui concerne la bande de terre cultivable. Celle-ci est partagée en différents quartiers, et les agriculteurs pratiquent de façon méthodique assolement triennal et brûlis.

Les mêmes principes sont appliqués pour la répartition des terres, dans les plaines voisines de Semiurne et de Latian, avec quelques nuances, mais ils sont abandonnés complètement dans les environs de Roven. Ceci s'explique principalement par le fait que le peuplement de la région de Roven est plus dense et que l'élevage est beaucoup moins important.

Les villages des grandes plaines se ressemblent beaucoup : les maisons sont construites en pierres sèches ou en terre argileuse. Leurs toits sont couverts avec des tuiles canal façonnées avec une terre ocre, assez sombre, provenant des collines de Saule. La ville de Latian s'est faite une spécialité de cette production, et exporte des tuiles jusqu'à l'Ouest de la province. La température étant relativement clémente à la mauvaise saison, les habitants ont pris l'habitude de vivre beaucoup à l'extérieur de leurs demeures. Cette coutume a eu probablement quelque influence au niveau de leur caractère, jovial, expansif (parfois même un peu trop, certains ayant des tendances poussées à l'inquisition...). Les cultes religieux ont une importance extrême. Chaque village possède au moins un temple, les plus répandus étant ceux dédiés à la déesse Amonis.

5.6.3 Les Steppes méridionales

La transition vers les steppes arides du Sud commence à s'opérer progressivement à partir de la latitude d'Issendil. Le climat devient de plus en plus continental, avec d'importants écarts de température entre les saisons et surtout une diminution considérable des précipitations. La plaine de Reshuven, et celle des Herbes Bleues, ne méritent plus guère leur appellation de "plaine", celle-ci évoquant nettement un paysage agricole verdoyant. Plus on s'écarte de la route d'Issendill à Aldinor, principal axe de circulation dans cette zone, plus la végétation devient maigre. Sur le sol sableux ne poussent plus que de grandes herbes jaunâtres, des arbustes rabougris aux épines acérées ou des plantes rampantes aux feuilles épaisses et caoutchouteuses. Toute une faune sauvage et plus ou moins agressive, absente des plaines du Nord, réapparaît progressivement : antilopes, gnous, buffles noirs, mais aussi lions, vautours et lézards géants venimeux. Les troncs noueux des banbaos servent de refuge au Sikiki, le serpent caméléon, dont la morsure est redoutée des indigènes et des voyageurs. Ce sont les branches et les feuilles de ces banbaos "toujours verts" qui sont utilisés pour monter les abris légers qu'utilisent les peuples nomades de la steppe. Leurs villages sont mobiles, et tel campement visible le premier jour du mois, pourra très bien avoir disparu, sans laisser de traces apparentes, quelques jours plus tard.

Les tribus vivant dans cette région sont collectivement désignées par le terme "peuple de la roue" (voir Dragon Radieux n°12 à ce sujet). Elles sont composés d'humains, mais de racines très diverses, survivance de peuples ayant existé sans doute plus au Sud dans les temps anciens. On ne rencontre point de Mingalas à l'Est d'Issendill. Les peuples nomades de la plaine des Herbes Bleues vivent essentiellement de l'élevage. Ils effectuent un vaste mouvement de migration circulaire rythmé par les saisons et par la poussée de la végétation. Ils franchissent rarement le cours de l'Entir au Sud, qui marque le début du grand désert de Shavan'n, et ne remontent jamais au delà de la route Issendill-Aldinor. Contrairement à ce que l'on pourrait croire ils forment une population assez importante, leur effectif dépassant 30 à 40 000 personnes. Ils doivent en principe obéissance au gouverneur de la ville d'Issendill, le Duc Mauriès, mais en réalité, ils vivent en toute indépendance et n'obéissent qu'à leurs propres chefs ou shamans.

Il est nécessaire d'ajouter quelques mots au sujet de la grande forêt de Canara ceinturant la ville de Shanell. Bien que située à la même latitude que la plaine de Reshuven, cette région est beaucoup plus verdoyante, probablement à cause de la nature de son sol, moins perméable. La forêt de Canara est composée de Pins, d'Orgons, de banshibs, de banbaos dreks (plus grands que leurs cousins de la steppe), ainsi que de palmiers dans sa partie méridionale. Elle est loin d'avoir la densité des forêts du Nord, et se présente plutôt comme une succession de bosquets et de clairières. Le sous-bois, bien éclairé, est couvert par une végétation basse d'arbustes ou de grandes herbes. De nombreux villages, et même d'assez grosses bourgades se sont installés au sein de la forêt. Leurs habitants vivent de la cueillette (nombreux fruits sauvages et nombreuses baies comestibles), et de la culture sur brûlis. Au Nord de Shanell se trouvent plusieurs sources d'eaux chaudes, ferrugineuses ou soufrées, dont les mérites sont vantés par de nombreux guérisseurs. Une importante colonie de lépreux s'est installée au Sud de la bourgade de Doden. Quant à Akinell, au Sud, c'est un lieu d'échanges commerciaux importants, notamment avec les nomades des peuples de la roue.

Entre le Mont Assana au cœur du massif d'Effir où il prend sa source, et la Baie de la Morne où il se jette, le fleuve Entir effectue une large boucle vers le Sud, et ses eaux parcourent ainsi plus de quatre mille kilomètres. Le "Palab-Kanian", "Géant tumultueux", comme le surnomment les Mingalas, est en réalité un "père tranquille". Au Sud d'Aldinor, une fois franchie sa passe montagneuse, son courant ralentit considérablement, et son cours s'étale paresseusement, formant par endroits de multiples embranchements et des dizaines d'îlots. Bien qu'il charrie une masse d'eau considérable, la présence de bancs de sable et sa profondeur irrégulière, interdisent toute navigation importante, autre que celle des pirogues, jusqu'à Issendill. Seule la partie située entre Issendill et Milkendell peut être empruntée par de grandes barques à voiles ou à rames, à fond plat. Le fleuve Entir joue un rôle géographique important dans le Monde de Trégor, puisqu'au delà de sa vallée dans le Sud s'étendent les terres inconnues, le vaste désert de Shavan'nn que nul n'a jamais traversé, la limite de la résidence que les Dieux ont octroyé aux habitants de ce Monde...

5.6.4 Où il est question de Nains et de Montagnes...

Les légendes concernant la splendeur du Royaume des Nains à l'époque glorieuse de leur Roi Nurrim, ont un peu tendance à éclipser le fait qu'il y a toujours une importante colonie de petites gens barbus dans les Monts d'Effir, et que ceux-ci vivent ma foi fort bien. L'important massif d'Effir, d'altitude moyenne mais de formes particulièrement tourmentées, a toujours été l'un de leurs lieux de prédilection. La température y est clémente la plupart du temps, la neige ne couvre en permanence que les plus hauts sommets, les grottes et les cours d'eau souterrains y abondent, quant aux minerais, de l'or à l'étain en passant par le charbon et le fer, ils s'y trouvent en abondance. De plus, la région a toujours été "boudée" par les humains et les nains n'ont jamais eu de concurrence à soutenir pour s'y installer. Ceci explique qu'à l'époque de sa splendeur, la colonie des Monts d'Effir ait comporté probablement plus de 50 000 individus, si l'on ajoute les diverses petites cités colonisées à la capitale de l'époque, Seitennim-Vanaam (Voir Dragon Radieux n°9 et 10). Actuellement la population semble s'être stabilisée autour de dix mille sujets, une partie vivant dans les "restes" de l'ancienne cité royale, et l'autre formant quelques colonies isolées et dispersées un peu partout dans le massif.

Les secrets de l'Istark, alliage d'une grande valeur, ont été perdus, mais les ateliers et les forges d'Effir produisent toujours des armes et des outils particulièrement appréciés. Les nains commercialisent leurs fabrications sur les marchés de Roven, d'Encre, d'Aldinor et de Latian. De longues files de mulets lourdement chargés, apportent épées, dagues, fers de haches ou d'outils variés, coffrets métalliques incrustés de pierres précieuses, bijoux en or, pièces de monnaie frappées au blason du Rovendell ou encore vaisselle ouvragée pour leurs clients les plus riches. Les mêmes convois repartent ensuite, chargés de farines, de raves, d'étoffes résistantes ou d'alcool de Shagre (sorte de cactus provenant de la lisière du désert de Shavan'n, dont la sève fermente particulièrement bien). Hormis ces échanges fructueux, ils ne se mêlent plus des affaires de la province et n'interviennent plus dans son gouvernement. Seul leur domaine propre les intéresse encore et ils se char-

gent d'y maintenir l'ordre selon leur convenance. Au cours des derniers siècles, quelques humains se sont installés dans les collines de Saule, et dans le Val Genest, le long de la route de Ken'Eket. Ce sont principalement des bûcherons ou des charbonniers, mais il y a aussi quelques artisans et quelques cultivateurs. Cette colonisation se poursuivra certainement dans les années à venir, car les Collines du Saule par exemple, et surtout les environs du lac Farij sont un site véritablement enchanteur.

5.6.5 Le gouvernement de Rovendell

Trois villes se sont longtemps disputées le titre de capitale de la Province. Golem, tout au Nord, a perdu une grande partie de son importance économique, et sa population a beaucoup diminuée au cours du dernier millénaire. Elle ne peut donc plus revendiquer un tel honneur. Mais la rivalité reste toujours grande entre la citadelle d'Issendill dirigée par le très ambitieux Duc Mauriès, et la capitale en titre, Roven, où réside le Conseil Majeur. La population de ces deux villes est à peu près identique (30 000 habitants), mais leur vocation est très différente : Issendill est principalement une garnison militaire et possède une forteresse imposante et tout un réseau de fortifications ; Roven est un centre d'échanges commerciaux et un important carrefour routier. Le Duc Mauriès est membre du conseil Majeur qui dirige la Province, au même titre que d'autres personnalités importantes.

La composition de ce gouvernement n'est pas établie suivant les mêmes règles qu'en F'Elerianc. Le nombre de ses membres est plus élevé (24) et les représentants des Guildes n'en forment que le tiers. Les seize autres membres sont : pour une moitié les baillis élus dans les grandes cités (huit villes sont représentées : Golem, Shanell, Latian, Roven, Issendill, Encre, Jodak et Akinell) et pour l'autre les représentants des huit plus grandes familles de la noblesse locale. Le Conseil Majeur s'occupe de toutes les questions financières et militaires, mais il laisse une grande marge de décision soit aux grands propriétaires des domaines (nobles ou non), soit aux baillis des villes. Cette souplesse de fonctionnement ne va pas sans créer des difficultés et surtout des inégalités, notamment dans le domaine judiciaire. Il semble en fait, au fil des années, que la structure provinciale du Rovendell se désintègre peu à peu, et que l'on assiste à la naissance de toute une mosaïque de petits pouvoirs locaux, comme celà se passe dans la région de Sentillas à l'Ouest de l'Earsùd.

Il en est ainsi par exemple pour la collecte des impôts. La part prélevée par les collecteurs devient de plus en plus considérable, et il rentre de moins en moins d'argent dans les caisses du Conseil. Les soldes n'étant pas payées régulièrement, l'armée de la Province se désagrège peu à peu, et elle est remplacée par des milices locales ou des bandes de mercenaires qui se vendent à telle ou telle personnalité ou cité. Ce phénomène permet au Duc Mauriès par exemple de disposer sous son commandement personnel d'une garnison dont l'effectif est plus important que celui de l'Armée régulière Rovendienne. Cette situation ne pourra aller qu'en s'aggravant, car le Conseil Majeur ne dispose plus des moyens et du pouvoir nécessaires pour y remédier.

5.7 L'EFFIR

5.7.1 Le sable et la mer.

L'essentiel de l'activité humaine et économique de la province d'Effir est concentré le long de la coupe très découpée de l'Océan Galarc'h, dans une bande de terre relativement fertile que les habitants nomment Naha'Gomet. Cette zone est par endroit terriblement étroite car l'immense désert des Kurnes qui occupe tout l'intérieur du pays s'approche parfois jusqu'à une cinquantaine de kilomètres de l'Océan. Le terme de "fertile" employé pour qualifier le Naha'Gomet peut paraître aussi bien présomptueux pour désigner cet enchevêtrement de collines, de plateaux et de falaises, où s'accrochent désespérement quelques maigres bandes de terres arables portant vergers, petits jardins ou vignobles. Le Naha'Gomet n'est pas la plaine de N'Argarek, loin s'en faut. L'essentiel des farines consommées dans la province provient soit des cultures situées au Sud (plaine de Marak au pied des Monts Garintur), ou au Nord (plateaux de Laksar) soit pour l'essentiel de l'importation depuis le Rovendell par le couloir d'Aldinor, ou depuis l'Ereflaïn par Malaviel et Samarande.

La politique d'indépendance menée par le Comte Molor tend à limiter de plus en plus les échanges économiques avec les autres provinces, et la situation interne de l'Effir en subit de lourdes conséquences. Les années de sécheresse, la famine touche régulièrement les plus grandes cités et crée des tensions que seule la poigne de fer du gouverneur permet de dominer. Cette situation est aggravée par la guerre larvée qui se déroule avec le district de Boren Galarc'h dans le Royaume voisin. Ce conflit mobilise une bonne partie des ressources financières de l'Effir, Molor le Galarc'h souhaitant compenser rapidement sa relative faiblesse militaire, en créant de nouveaux régiments bien entraînés et bien équipés.

Le désert des Kurnes occupe plus de la moitié de la superficie de la province. Il s'agit d'un véritable désert et non d'une steppe. Les dunes de sable se succèdent sur des centaines de kilomètres, n'offrant pratiquement aucune ressource aux quelques populations nomades qui y vivent encore. Les quelques tribus se mouvant dans cette immensité appartiennent à la peuplade des Kurnes. Ces humains robustes et sauvages vivent essentiellement de l'élevage. Au long de l'année, ils se déplacent d'oasis en oasis, ou conduisent leurs troupeaux sur la lisière des sables, là où la végétation peut se développer un peu. Ils ne sont guère appréciés des fermiers du Naha'Gomet, car on les dit pillards et cruels.

Au sud de l'Effir, s'étend l'immense massif montagneux du Garintur, que l'on nomme aussi Monts de la désolation. Les vallées qui se trouvent au pied de ces montagnes sont parmi les plus fertiles du pays, mais elles ne sont guère exploitées. Quant aux Monts Garintur, ils sont totalement sauvages depuis le cataclysme qui a détruit le Duché de Snargondha, quelques millénaires auparavant, et qui a transformé toute leur partie méridionale en un chaos indescriptible. Seuls quelques monastères se sont rebâtis dans les hautes vallées. Ils servent d'abri à des êtres qui désirent vivre totalement retirés du monde. La terreur qu'inspire le territoire du Snargondha, lieu où s'est exprimée la colère des Dieux, est telle que plus aucun voyageur ne songe à s'y rendre. Aucun récit ne mentionne l'existence d'une quelconque communauté d'êtres vivants au dèlà de l'ancienne frontière, et l'on comprend que dans ce cas, même les marchands n'aient guère d'intérêt à effectuer un voyage d'exploration particulièrement périlleux.

La partie la plus pittoresque de la province est constituée par la multitude d'îlots qui se pressent le long de la côte, prolongeant les caps multiples ou se blottissant au fond des baies profondes. L'Effir détient le record absolu, dans les trois royaumes, du nombre d'îles figurant dans son territoire. Celles ci se dénombrent par centaines, et leur taille varie du simple rocher inhabité émergeant des flots, au territoire d'une cinquantaine de kilomètres de diamètre. La plupart de ces îles sont habitées et souvent de façon importante, ce qui fait qu'il existe un trafic maritime important avec la terre ferme. Sorciers, comme à Mendegna, pirates comme sur Jade ou Kerriok, ou simplement pêcheurs en beaucoup d'endroits, les activités de la population indigène sont variées. A une centaine de kilomètres de la côte, les fonds s'abaissent brutalement, la colère du grand océan se manifeste beaucoup plus souvent et les navigateurs se contentent de regarder avec crainte les vastes nappes brumeuses qui masquent fréquemment l'horizon.

5.7.2 Une dictature efficace

L'organisation intérieure de la Province est terriblement simple, et elle n'est pas sans rappeler celle de la région rivale et convoitée, le Boren Galarc'h. Le Gouverneur dispose de tous les pouvoirs, militaires, financiers et juridiques. Il s'appuie sur une nuée de sbires qui lui sont totalement dévoués, et joue sur les rivalités internes entre les grandes familles et surtout sur le contrôle terrible exercé par sa milice, pour imposer sa volonté propre. Les principales citadelles de la côte, ainsi qu'Aldinor, seule ville vraiment importante située au-delà du désert des Kurnes, sont contrôlées par l'armée. Il n'est point question ici de Conseils, d'élections ou de représentativité. Les sergents de la garde s'occupent des débats démocratiques, et les prisons des grandes villes regorgent d'opposants divers. Ce système autocratique permet de faire face avec efficacité au mécontentement d'une partie de la population vivant dans des conditions économiques particulièrement difficiles. Il y a peu de mendiants dans les rues de Sorcumeth ou de Nargolad : les sans-emplois et les rôdeurs se retrouvent très souvent enrôlés de force dans l'armée, où reposent dans les fosses communes qui ne manquent pas dans les nécropoles...

Tout comme son homologue le Duc Panissar, Molor sait jouer

avec diplomatie de l'orgueil et de l'ambition des hommes. Il a su s'allier les principaux sorciers des îles, et acheter la neutralité des plus importants parmi les chefs de pirates. Plusieurs magiciens puissants de Mendegna lui ont apporté leur concours en échange de sa protection. La plupart des Guildes importantes sont également contrôlées par des hommes de main du Grand Ordonnateur (titre accordé au Gouverneur). Les opposants libres et vivants sont rares, et peu agissent véritablement pour renverser la dictature. Leur motivation principale est souvent la jalousie, et leur rêve secret de devenir eux-mêmes "Grand Ordonnateur".

5.7.3 Vie quotidienne en Effir.

En dehors des Kurnes, la plupart des habitants de la Province appartient à la race de Snarrion, qui semble être en fait un métissage entre les peuples Médalions du Nord, et les Kurnes, particulièrement nombreux dans le pays à l'époque ancienne. Les Snarrions et les Kurnes formaient l'essentiel du peuplement de l'ancien Royaume de Snargondha. Hommes et femmes du type Snarrion ont la corpulence moyenne des Medallions, mais ils ont les cheveux noir d'encre, les traits de visage profondément marqués et les pommettes saillantes des Kurnes. Dès l'âge adulte leurs rides apparaissent. Les hommes ont le front haut et la chevelure extrêmement courte. Les femmes portent un foulard coloré dissimulant leurs cheveux, et elles font usage de nombreux fards pour teinter leur visage. Cette tradition provient directement des usages en cours chez les nomades Kurnes. Ceux-ci font usage d'une mixture étrange, légèrement bleutée, dont ils s'enduisent les parties du corps exposées, pour se protéger des rayonnements brutaux de l'astre solaire.

On trouve de nombreuses coutumes communes aux deux peuples Kurnes et Snarrions. Les adultes accomplissent de longues journées de travail, et l'éducation des jeunes enfants est assurée de façon plus ou moins aléatoire par la communauté. D'importants rituels initiatiques, toujours pratiqués, même dans les villes de la côte, marquent le passage de l'enfance à l'adolescence, et le début de la vie active. Dès l'âge de douze ans, les nouveaux adultes accomplissent une journée de travail normale (c'est-à-dire fréquemment douze heures). Si l'on ajoute à celà le fait que les mariages sont précoces, et que les jeunes filles du peuple Snarrion ou du peuple Kurne accouchent de leurs premiers enfants vers l'âge de quatorze ans, on comprendra facilement que la mortalité soit importante dès l'âge de trente ou quarante ans. La monogamie est d'usage dans les couches populaires. Seuls les jeunes gens issus de familles nobles ont droit à avoir plusieurs épouses. La distinction d'origine sociale est marquée par la présence d'une syllabe supplémentaire "Lek", placée devant le nom du clan (famille élargie). Jossen Lek'Ishiel est un jeune homme prénommé Jossen, et appartenant au clan noble Ishiel (une famille d'intendants bien connus à Nargolad). Le fait qu'il puisse faire usage de son prénom, Jossen, indique également qu'il a été initié, et qu'il a donc plus de douze ans. Les non-initiés n'ont en effet pas de prénom et sont désignés par le terme Jassak, signifiant "enfant de". Le second frère de Jossen se nomme ainsi Jassak Lek'Ishiel, de même sa plus petite sœur. Lorsque l'origine sociale devient plus modeste, le nom se raccourcit : il se peut ainsi que Jossen ait un ou plusieurs homonymes nommés Jossen Ishiel. Les gens du peuple n'ont pas assez d'importance pour qu'on prenne la peine de leur chercher des noms différenciés. Par contre, il n'existe pas deux clans nobles portant le même nom. L'appellation Jossen Lek'Ishiel est donc unique. Ces usages au niveau de la dénommination des individus donnent un aperçu assez exact de la hiérarchie sociale existante.

Par contre, les Snarrions n'ont pas le côté sauvage et belliqueux des Kurnes. Cela tient sans doute à leur mode de vie plus stable, mais aussi plus facile. Bien que soumise à de nombreuses brimades et à de nombreux contrôles de la part du pouvoir central, la population de la Province d'Effir est accueillante à l'égard des étrangers et possède à un niveau très élevé le sens de l'entraide et de la solidarité. Peut-être est-ce cette bonne humeur relative qui lui permet de traverser les épreuves multiples auxquelles elle est soumise.

5.8 L'EARSUD

5.8.1 Le pays des Mingalas

L'Earsud ("lointain Sud") présente la double particularité d'être partagé en deux par le plus élevé de tous les massifs montagneux de Trégor, et de ne pas posséder de limite bien définie vers le Sud. Les frontières qui ont été tracées ne marquent nullement une séparation avec un royaume voisin, mais une sorte de point symbolique que les hommes ont décidé de ne point franchir pour ne pas provoquer le courroux des maîtres du désert. Certes dans les temps anciens, on a bien essayé de le franchir ce désert, d'autant plus que les légendes racontaient qu'une partie des races peuplant Trégor étaient venues du Sud. Mais les tentatives ont échoué les unes après les autres. L'immensité sableuse du Shavan'n se prolongeait à l'infini vers le Sud, vers l'Est, dans la partie méridionale du Snargondha, et vers l'Ouest où les indigènes le nomment "Org". Dans l'esprit des gouverneurs anciens, toute frontière devait être défendue contre un ennemi potentiel, et à quoi bon aller installer des garnisons et des citadelles à des centaines de kilomètres vers le Sud, en plein cœur des dunes stériles, si rien ne le justifiait sur le plan économique... Dans les Monts de Karadorn, descendant également loin vers le Sud et se terminant dans le désert, la situation fut encore plus simple : on traça quelques routes, mais on renonça bien vite à établir une quelconque limite de propriété. D'ailleurs, traditionnellement, cette terre appartenait aux Dragons, et il n'était pas dit que ceux-ci acceptent l'établissement de forteresses en plein cœur de leur territoire.

Côté Mingalas, et côté Sentillas, les deux seules régions peuplées de l'Earsüd, la situation se stabilisa donc comme cela. Même les baronnies les plus au Sud renoncèrent à faire des conquêtes inutiles sur le... sable.

Parmi les peuples ayant émigré depuis des régions plus méridionales, les Mingalas figurent en bonne place. Ce peuple de petits hommes à la peau noire comme l'ébène s'est peu à peu construit un immense territoire au pied des monts Karadorn, versant Est. Leur progression vers le Nord fut d'ailleurs très lente, et ils bénéficièrent des divisions et des haines qui régnaient entre les petits seigneurs qui occupaient leurs futures possessions. Il y a fort longtemps dans le passé, la structure politique du pays maintenant occupé par les Mingalas était probablement la même que du côté de Sentillas : une multitude de petits domaines, gérés par des nobles stupides et ambitieux, incapables de s'organiser et de s'allier les uns aux autres. Les tribus Mingalas vainquirent ces seigneuries les unes après les autres, et ne cessèrent leur conquête, fort diplomatiquement, que lorsqu'elles risquèrent de provoquer le courroux des provinces voisines, mieux organisées et militairement puissantes.

Parler de structure provinciale en ce qui concerne l'Earsüd est donc un peu une vue de l'esprit, puisqu'aucun pouvoir commun ne régit le peuple des Mingalas et les différentes Seigneuries situées à l'Ouest des Monts. Certes, les Mingalas appartiennent bien à la fédération de Fellendar, leur roi ayant prêté serment, et se déclarant fidèle vassal de la cour de Rhû, mais là s'arrête pratiquement toute relation étroite avec le Royaume. La capitale du Pays des Mingalas est Shakkava, une grosse bourgade de 15 000 habitants. La société Mingala est organisée en tribus, chacune occupant un ou plusieurs villages et ayant à sa tête un chef souverain. Ils sont extrêmement superstitieux et très croyants, et leurs Shamans jouent un rôle considérable dans la vie culturelle et politique. Les Mingalas ont connu, un peu comme les nains, une phase de grand développement et de splendeur. Il reste de cette époque quelques témoignages vivants dans l'architecture des temples dédiés à Mingos ou de certains palais. Cette période faste est cependant terminée, et il semble que les Mingalas, en régression sur le plan numérique (peu de natalité, vieillissement de la population), ne progressent plus guère sur les plans technique et culturel.

La région dans laquelle ils sont installés, en limite du désert de Shavan'n, est une steppe comparable à celles que l'on découvre au Sud du Rovendell, à la même latitude. Le climat y est difficile : forts écarts de température entre la nuit et le jour, et surtout entre les saisons, précipitations très peu importantes à la saison chaude. Le rendement des terres cultivées est extrêmement limité, et soumis aux accidents climatiques. Les Mingalas vivant à l'Est de leur pays avaient effectué autrefois d'importants travaux d'irrigation en prenant comme point de départ les eaux de l'Entir, mais ces techniques se sont perdues peu à peu et sont tombées en désuétude. L'élevage a pris le pas progressivement sur les

cultures, et les tribus les moins sauvages préfèrent pratiquer le troc avec des marchands du Nord, et échanger bijoux et peaux tannées contre les farines dont ils ont besoin. En effet, à part le Sorgho et en de rares endroits le sarrasin, peu de céréales acceptent de pousser dans leurs terres arides.

Les Mingalas savent travailler les métaux, même s'ils n'ont pas l'habileté de leurs cousins les nains. Ils utilisent l'étain, le cuivre, l'or, et certains alliages comme le bronze. Les arbres étant rares dans leur pays (seuls les contreforts du Karadorn ou les bords de mer sont boisés de façon significative), ils n'utilisent que très peu de bois dans leurs constructions. Ils font appel principalement au torchis d'herbe et de terre pour les murs de leurs maisons, et à un entrelacs de branchages épineux pour les toitures. Celles-ci sont ensuite recouvertes par une sorte de filet végétal tressé serré et enduites de résine de Caolar (un cactus poussant en abondance au sud de la route Issendil-Shakkava), pour l'étanchéité.

5.8.2 Le "Toit du Monde"

L'immense massif montagneux que l'on a pris l'habitude de désigner par l'appellation de Monts Karadorn (alors que ce terme ne désigne en fait que l'un des éléments de cette chaîne considérable), s'élève brutalement en dessus des plaines et plateaux bas où vivent les Mingalas. A une centaine de kilomètres environ de Shakkava, ville situé à environ 500 m d'altitude, certains sommets dépassent déjà quatre mille mètres. La longue route qui quitte la capitale des Mingalas pour joindre la ville de Sentillas à l'Ouest des Monts, devra accomplir un périple de plusieurs milliers de kilomètres, en s'insinuant à travers d'étroites vallées et en franchissant des cols particulièrement élevés. Les Monts Karadorn ne présentent pas une apparence homogène, et leur division en différentes zones ne correspond pas seulement à un caprice des cartographes (notons à ce sujet que le tracé des routes, et le positionnement des différents sommets est terriblement approximatif, la région étant très mal connue).

Les montagnes du bord de mer, Shanelag, Vaur, Sirkian, sont moins tourmentées de formes, moins élevées, et séparées par de profondes entailles du Sud au Nord, correspondant à d'anciennes ou d'actuelles vallées fluviales. Leur altitude ne dépasse pas trois mille mètres et l'on n'y rencontre aucune neige éternelle. Leur partie septentrionale bénéficie d'un climat doux, et les pins de toutes espèces y poussent en abondance. En arrière de ce premier étage montagneux, on découvre des massifs beaucoup plus impressionnants comme le Resluv, à l'Est, ou le Garahan-Baràd, à l'Ouest. Pics enneigés et parois verticales remplacent les dômes du Nord. L'altitude moyenne tourne autour de 4 000 à 5 000 m et d'immenses glaciers descendent en serpentant des plus hauts sommets. Les Monts Karadorn sont à ranger un peu à part, puisqu'ils forment une longue chaîne de volcans, de forme et de composition géologique nettement distinctes du reste. Ils sont séparés du restant du massif par une ceinture de pics élancés, dont les sommets, inaccessibles, dépassent 6 000 m. Dans la même région centrale se trouvent enfin les monts les plus élevés, ceux que l'on a pris coutume d'appeler le "Toit du Monde", le Dum-Barràd, et plus au sud (n'apparaissant pas sur les cartes de ce volume), le Sik-En-Sik, "porte des étoiles". Il est difficile d'évaluer la hauteur exacte de ces montagnes, mais certains sommets dépassent probablement 8 ou 9 000 m. L'être humain normal ne peut y vivre et on dit que même les dragons ne les ont jamais explorées.

Hormis quelques petits villages ou quelques auberges le long de la route Issendil-Sentillas, les Monts Karadorn ne sont habités ni par les humains, ni par les nains. Depuis des millénaires et des millénaires toute la partie Sud-Ouest de ces montagnes est l'ultime domaine important des Dragons en Trégor. Les grands reptiles ont élu domicile dans les cratères éteints des volcans, et nul ne saurait pénétrer leur royaume sans leur consentement (voir la première partie d'"Aventures en Trégor" à ce sujet).

5.8.3 Les baronies de Sentillas

La partie Ouest de l'Earsüd, que l'on désigne par le terme général de "baronnies de Sentillas", se présente sous la forme d'une steppe immense, plus ou moins vallonée. Les terres vraiment cultivables y sont rares, sauf le long des petits fleuves côtiers, assez nombreux, dont le cours ne dépasse jamais deux ou trois cents kilomètres de long. Le peuplement de cette région semble s'être effectué dans le millénaire qui a suivi la chute de la comète. Des centaines d'aventuriers, fuyant, soit un domaine ravagé par les troubles ayant suivi l'événement cosmique, soit un passé lourdement chargé par des actes douteux, se sont embarqués depuis les ports du Nord, à destination de ces terres toutes neuves à conquérir. Les différentes seigneuries qui se sont constituées progressivement en commençant par les terres les plus au Nord, puis en descendant peu à peu jusqu'à la lisière du désert d'Org, l'ont été à travers toute une série de guerres, d'intrigues, de coups de main et de règlements de compte. Les derniers arrivés, souvent les plus agresifs, ont été repoussés vers le Sud, et ont dû se contenter des plus mauvaises terres.

Compte tenu des conditions historiques dans lesquelles se sont constituées peu à peu ces baronnies, on comprend la rivalité et l'hostilité permanentes qui les opposent. Les terres de Sentillas sont un lieu permanent de troubles, de guerres et de conflits, dans lequel les plus puissants sont ceux qui n'hésitent pas à faire appel aux manœuvres politiques ou militaires les plus sournoises. De cette compétition permanente se sont dégagés peu à peu quelques leaders qui dominent plus ou moins la politique locale. Dans bien des cas les barons les moins puissants ont dû leur prêter serment d'assistance, et divers clans se sont ainsi formés. Les seigneuries les plus influentes à l'heure actuelle, sont celles de Malleyrargues et d'Ervil, au Nord, celles de Cestas et de Kerrek dans l'intérieur des terres. Sur la carte de l'Atlas n'ont été indiquées que les seigneuries les plus importantes. En tout, on distingue près d'une centaine de domaines indépendants, certains se résumant à une grosse demeure fortifiée ne possédant plus que quelques troupeaux, un puits et un moulin.

L'intérieur du pays est parcouru par un réseau de pistes, plus ou moins bien entretenues, suivant les ressources du domaine qu'elles traversent. Les voyages sont assez risqués, et sont surtout coûteux, chaque baron ayant tendance à instaurer de multiples péages pour financer son trésor de guerre. Une troupe déterminée, et surtout bien armée pourra cependant traverser sans trop de risques les domaines des nobles les moins belliqueux. L'une des personnalités les plus ambitieuses du pays de Sentillas est le baron de Malleyrargues qui cherche à devenir peu à peu gouverneur de l'ensemble de la région. Ses sympathies pour les forces du Chaos, et tout particulièrement pour l'œuvre actuelle d'Urreighem, sont connues de tous, et il paraît quasi certain qu'il reçoit un appui financier et militaire du Gorgonoth. Il a réussi à soumettre complètement le baron d'Elkorn à sa volonté, et des troupes portant bien haut sa bannière, manœuvrent actuellement dans les Monts de Sentillas, agressant sans répit l'armée d'Ellansdale.

Le paysage des baronnies est monotone, et devient vite lassant, surtout pour celui qui aime les forêts et les régions verdoyantes. Les zones les plus pittoresques sont celles de la Pointe de Krak, où s'est développée une magnifique forêt de Pins Noirs, et celle de la faille de Sirkian, en particulier dans sa partie la plus méridionale, où se trouve la forteresse de Sylve de Kerrek.

Contrairement à ce qui se passe de l'autre côté de la frontière, il n'y a pratiquement plus aucune tribu indigène. Les colons ont fait place nette lors de leur arrivée, et la quasi-totalité de la population locale a soit disparu, soit émigré vers l'Ouest. Seuls subsistent encore quelques bergers nomades en lisière de l'Org, mais leur nombre se réduit de siècle en siècle.

Les baronnies constituent toujours une terre d'élection pour les aventuriers peu scrupuleux, ou les criminels bannis de leurs cités d'origine. Les barons recrutent constamment de nouveaux mercenaires, et, dans bien des domaines, les plus sanguinaires, et les moins honnêtes d'entre eux, ont toutes les chances de s'élever dans la hiérarchie locale. Certaines bandes se sont d'ailleurs constituées, qui errent d'une seigneurie à l'autre, vendant leurs services aux plus offrants, ou pillant et tuant pour leur propre compte...

INDEX
DES PRINCIPAUX NOMS CITES

Ce glossaire comporte la plupart des noms, cités dans l'Atlas, spécifiques du monde de Trégor

Abern : col dans les Monts Gencondan'n en Ereflaïn
Acave : dîme perçue pour l'emplacement sur le marché (Madaras)
Adjana : affluent du Samovar
Adorn : assemblée consultative, district de Boren
Aghave : grandes herbes des plaines, en Gorrenion
Agnolle : race de chèvre rustique
Akinell : cité du Rovendell
Akshan : propriétaire de l'île de Kalakshan
Alar'ha : petite rivière qui se jette dans la baie de Flu-Adirn
Aldinor : cité du Rovendell
Alfnag d'Erreth : seigneur de la Marche de Barn-Morloth
Alf Olvensen : armateur, Néderk, originaire d'Onavira, Mador en fait sinon en titre
Allara : cité de l'Ereflaïn qui comporte un quartier de nains Velderin
Allyre : une fleur du district de Mellùn - le Jour de l'Allyre fête son apparition
Almandarn : presqu'île, au Nord de la mer d'Ergünd en Ellansdale
Alven (comte Jörg d') : Mador, région de Nielas
Amames : arbre poussant principalement dans la région de Kirk
Amonis : divinité
Amulshav : constellation, point central du cosmos pour les astronomes Sandars, visible surtout à la saison chaude, au-dessus des monts Crovar
An'Akamet : nom donné à la comète dont la chute marque le début du Calendrier des Flammes
Anares : presqu'île proche de la baie de Meriandor
Andin : peuple elfe
Andoren : cité du district de Boren - une des neuf Marches du district
Andùrin : peuple nain vivant notamment dans les monts Karrap
Anguish : buisson dont les baies sont recherchées par les guérisseurs (Madaras)
Annasken : cité du district de Mellùn (une des plus récentes citadelles)
Annassa : domaine des Semi-hommes en Ereflaïn
An'pash : cavernes fortifiées à l'Oüest d'Ivernon
Anglin de Marolz : seigneur de Karùn, ancien Mador, pays Aluesh
Antilope zébrée : se rencontre surtout dans le district de Boren
Aragnes (pic des): sommet des monts Karrap
Arain : mer intérieure
Aranche : fruit délicieux, cultivé dans le district de Boren
Aranias : plaine côtière du Madaras
Archers : voir Champ des Archers de la Plaine de Fagorne
Archiviane : arbuste dont la couleur des feuilles, à l'automne, a donné son nom à la Côte Pourpre
Arek : cité du Gedden-Sandar, résidence du Néderk
Argentiers (palais des): situé à Kirk, bâti sur des constructions anciennes
Armalekk : monts au Nord d'Onavira
Armande : plante de la Province du Gedden-Sandar
Armentiers (baie des): district de Mellùn
Arrnut : en Kirkwall, nom d'un impôt sur les marchandises
Arrok : violente tempête hivernale, district de Naradut
Arthim : port, pays Atuesh
Artrap : la cité aux cinq noms. On l'appelle aussi : Arakarùn, Nol-Orgathor, Sininthiel, Ethendell-Niràn.
Asgrave : police secrète du Duc Panissar
Ashmud : fille de plaisir en Olverg
Assgarth de Karùn : district des forgerons et ferrandiers
Assornoth : forêts et collines de Jadna, occupées et rebaptisées par l'ennemi
Athanor : petite plaine au Nord Est d'Eritas, rattachée au Gorrenion
Athanor (comtesse de): Guenièvre de Manterne
Atish : langue commune pour les échanges
Atish : race et langue d'origine des habitants du pays Atuesh
Attisovar : cité du Boren-Galarch
Attrayap : plaine alluviale de la Tellina
Atuesh : province de l'Ellansdale
Auberge de la Futaille toujours pleine : située à Sgaija en pays de Brug
Auberge des trois fourneaux : située dans la petite ville de Roseau, en Ereflaïn
Autruche de Skarnje : dans le district de Boren
Azihm (pointe de): région relativement peu peuplée, pays Atuesh
Balandras : le roi Endarnor réside au château de Balandras
Balzhareg : cité souterraine du Gorgonoth, à l'emplacement inconnu
Banbao : arbre au tronc noueux des régions chaudes du Rovendell - autre variété, le banbao drek
Banshib : arbre que l'on trouve dans le Rovendell
Barana : une ethnie en Olverg
Barge : quartier des charpentiers, à Kirk
Barnade : guilde des caravaniers dans la province de F'Elerianc
Barn-Helrog : une des Marches du Gorgonoth
Barn-Morloth : une des Marches du Gorgonoth
Baronnies : ensemble de petites seigneuries dans la région de Sentillas
Barrave : voir Mauvert de Barrave
Bec de Sjvak : se situe au Sud de l'ancien port de Visnik
Beruk : base pirate, district de Naradut
Beveren : cité de l'Ereflaïn
Bleu : lac bleu, en Kirk
Bois sacrés de Trendil : forêt située en F'Elerianc où se trouve un des sanctuaires de la déesse Muth
Boren : capitale du district de Boren-Galarc'h - une des neuf Marches du district
Boren Galarc'h : district
Boulou : arbuste nain, pays Atuesh
Brug (pays de): région de l'Ereflaïn
Bruliak : plante
Bûche d'Ellovel : quartier des charpentiers à Ellovel
Cadur : cité du Geden-Sandar
Calafindel : divinité elfique
Canalion : race noble
Canalion : *"les monts Karrap sont le prolongement naturel de la chaîne montagneuse des monts Tissnar, ou Canalion, plus au Nord."*
Canara : une forêt du Fellendar
Canton : division administrative à Rhû
Caolar : cactus dont la résine est utilisée dans l'Earsud pour étanchéifier les toitures
Carendowin : divinité elfique, créateur des arbres
Carentell : fleuve du district de Naradut
Cavale : une plaine du Kirkwall
Cerf laineux : vit dans le district de Madaras
Cestas : cité de l'intérieur des terres en Earsud
Céterk : chef d'état en Ellansdale
Chadarne : arbre de taille gigantesque
Chadarne Noir : cousin du Chadarne des forêts de plaine
Champ d'El-Enthiel : sanctuaire situé sur les lieux de la bataille d'El-Enthiel, où les Sandars subirent une terrible défaite
Champ des Archers de la plaine de Fagorne : vit en 4620 le dernier conflit, particulièrement meurtrier, de l'histoire de l'indépendance du Fellendar
Champ des Urnes : site d'une bataille qui eut lieu en 7626
Chevaliers-dragons : ordre de chevalerie du district de Boren
Chik-Chik : faisan du district de Boren
Chope en Corne (la): une auberge de Gwilaùn
Cidulrïn : roi des nains des Monts Tissnàr
Cirkaven (faille de): la plus large et la plus longue des failles dues à la chute de la comète, malgré les 600 km qui l'en séparent
Citlord : équivalent du maire à Rhû
Colliantès : plante
Combel : une cité de Semi-Hommes
Combenoire (forêt de): située au Sud de Kirk
Comète : sa chute a marqué l'an 0 du calendrier des Flammes, et elle a donné son nom au district d'An'Akamet
Corde à nœuds : taverne, ou plutôt repaire de truands sur le Quai des Rats à Moganon
Cordillère d'Ellans : ensemble des massifs montagneux formant l'Ellansdale
Corn Affal : Prince, gouverneur du district de Madaras en Kirkwall
Cornbi : animal ressemblant à un ourson, que l'on rencontre dans le Madaras
Corne-Vent : guilde des meuniers, marchands de céréales, dans la province du F'Elerianc
Correnon : île au large du pays Atuesh
Corrive : dans le district de Mellùn, festivités précédant les vendanges
Corwinier : arbre fruitier du F'Elerianc
Cosselùn : en forêt d'Orpin, district de Mellùn, forêt elfique inhabitée
Côte Pourpre : côte de la mer d'Arain, province de Rhû
Couguar noir : on le rencontre surtout en Ereflaïn
Coussiouk : chèvre sauvage du district de Boren
Crâne (Pont du): situé dans les gorges de l'Eren en Ereflaïn
Cravens : plantes dont les baies ont des vertus toniques bien connues
Crevanac'h (plaine de): la chute de la comète dans ce lieu marqua l'an 0 du Calendrier des Flammes
Crovan : une des plus grandes villes du district d'An 'Akamet (environ 30 000 habitants)
Crovassàr : *"l'oiseau des brumes"*, divinité maléfique
Culte de la Pierre Noire : culte en rapport avec la comète
Cupricule dorée : une plante du district de Boren
Curnor : île faisant partie de l'archipel des Sept Iles
Cyprès chauve : se trouve principalement en Gedden-Sandar et autres régions chaudes
Cyt-Etten : chez les Sandars, personnel d'intendance
Cyt-Malir : chez les Sandars, apprenti
Cyt-Saana : chez les Sandars, scribe
Dardelienn : sommet des monts Armalekk
Désert d'Org : bordure méridionale de l'Olverg
Désolation (Monts de la): Monts Garintur
Devienne : cf Jan Devienne
Dargon (Mont): sommet des monts Armalekk
Denier d'or : vaut environ un demi kol - utilisé par le seigneur de Boren
Dîmeur : collecteur d'impôts dans le district de Madaras
Doden : bourgade du Rovendell
Dol de Gomb : colline
Dol-Meniel : un sommet élevé dans les monts Karrap
Dor-Lizzerhen : ces bois dont le nom signifie "tourment de l'esprit" n'ont peut-être pas usurpé leur réputation de lieu maléfique
Dorrenion : province de l'Ellansdale
Dragon Noir (Monts du): situés dans la province de Rhû en Fellendar
Dum-Barràd : monts très élevés de l'Earsud
Dveron : la résine de cet arbre permet de fabriquer un somnifère et de la colle à bois
Earsud : province du Fellendar
Eblen Maïl : vaste forêt peuplée d'elfes située le long du lac Mellùn, entre le Kirkwall et Fellendar
Eccelia : plaine, pays Atuesh
Eccik : port, pays Atuesh
Eciven : nommé également royaume des glaces : immense région glaciaire située à l'extrême nord du Kirkwall
Ecureuil Strine : trois ou quatre fois plus gros que l'écureuil commun
Edden-Etten : guerrier Sandars au troisième œil, ou Entullanh
Edden-Malir : Classe dirigeante Sandars
Ef : lac situé en Gorrenion
Effir : chaîne de montagnes dans le Fellendar
Effluves : voir Col des Milles Effluves
El-Entiel : voir le Champ d'El-Enthiel
Elfes Gris : proches parents des Sylvains, ils occupent la forêt de Gassar
Elgeseth : forteresse souterraine de la Marche de Gesiràn en Gorgonoth
Elgorn : région peuplée par les Elfes, forêt du F'Elerianc
Elik Raffen (Duc) : fils aîné du Prince Sellim Raffen, Prince de Fellendar, maître du Conseil des Sept Provinces
Elkorn : un baron de l'Earsud
Ellansdale : l'un des trois grands royaumes de Trégor
Ellessiel : elfe, amie d'un dragon
Ellevnïàr : quartier de Madana
Ellindiel (Mivel): Foldor, intendant de Guenièvre de Manterne en Gorrennion
Eluesh : nom d'une province et d'un peuple en Ellansdale
Elvassär : peuple elfe
Elvorod : un sommet du Kirkwall
Elz-Bereth : une Marche du Gorgonoth
Embrun (chaîne): située en Gorgonoth
Emendill : une forêt située le long du lac Mellùn, face à la forêt d'Eblen Maïl
Emulon : animal de l'Ereflaïn, sauvage ou domestique, intelligent et sympathique
Encre : cité du Rovendell
Endarnor : Roi du Kirkwall, ayant sa cour à Kirk, résidant au château de Balandras
Enguerrand de Tech : Mador résidant à Mantor
Enmoc : presqu'île
Enn-Monda ou Flu-Monda : classe sociale des plus riches marchands Sandars
Entir : l'un des plus longs fleuves de Trégor au sud du Fellendar
Entullanh : "troisième œil" des guerriers Sandars
Epale : cours d'eau du F'Elerianc
Epiandor : arbre que l'on rencontre notamment dans le Kirkwall
Erable Argenté : arbre que l'on rencontre notamment dans le district de Boren
Erable Atish : pousse sur les pentes des monts Armalekk
Eradil : cité du Rovendell
Eraldar : forêt du district de Mellùn, affectionnée par les Elfes
Ereflaïn : province de Fellendar
Eren : cours d'eau de l'Ereflaïn
Erg : océan, mer
Erg Mâa : océan à l'ouest de l'Ellansdale
Erg Synruef : océan au nord de l'Erg Mâa
Ergün : mer intérieure
Erianc : port du Gorgonoth
Eritas : capitale du Gorrennion
Ernvär : une des rares villes importantes de l'intérieur, en F'Elerianc
Errekiel : gouverneur du district de Naradut, résidant à Naradut, et qui possède presque toute la plaine du Naradut jusqu'à Thorkall
Erreth : voir Alfnag d'Erreth
Ervil : seigneurie de l'Earsud
Estienne (Isaac): Néderk
Esvered Asgarell : seigneur de Balzharez, cité du Gorgonoth
Etess : plaine en Gorrenion. Mot pour mot, "la terre" en Elvassaär
Ethelanor : "l'oiseau de feu", divinité
Ethel-Avenador : cité servant de résidence au Roi Merruviel
Ethendel-Niràn : voir Artrap
Etiek (île d'): située au large de Jas, district du Boren
Etnost : un donjon en Dorrenion
Etten : chez les Sandars, classe sociale des guerriers
Etujan : donjon en Dorrenion
Even : cité du district de Boren

Ezhel-Gorrog : Marche du Gorgonoth
Fagorn : quartier mal famé de Moganon
Fagorne : Champ des Archers de la plaine de Fagorne, lieu historique
Faïvolas : galette à base de seigle, Ourbuis pilé et sève de Chardane
Falavielle : massif montagneux en Ereflaïn
Farlen : une cité de l'Ereflaïn comportant un quartier des nains Velderin
Fayade : plaine au Sud, dans le Gorrenion
Fedna : redoutable milice mise en place par Garanek Madur
Fenirell : divinité
Fer (Monts de): chaîne de montagnes peuplée par plusieurs colonies de nains
Ferrandier : sorte de maréchal-ferrand, en pays Atuesh
Ferviell : forêt de la province de Rhû
Figrain : arbre poussant principalement dans le district d'Olverg
Fleur de Longol : plante aux propriétés antiseptiques
Flogen : plante que l'on trouve dans le district de Boren et en pays Atuesh
Flu-Monda ou Enn-Monda : classe sociale des plus riches marchands en Gedden-Sandar
Flu-Saana : chez les Sandars, architectes de la mer = concepteurs de navires
Foldor : deuxième intendant
F'Olnarg : plaine fertile en arrière de la baie de Svar (Gedden-Sandar)
Folias : baie qui sépare la presqu'île de la Torche et la Pointe de Ramak
Fol-nave : un quartier particulièrement cosmopolite de Moganon
Foltomb : le port le plus important du Gorrenion
Forentuna : plaine du district de Mellùn
Forgünd : cité du district de Naradut
Forlan : une des neuf Marches du district de Boren
Forlan-Even : plaine, district de Boren
Fornost : désert glacé
Galarc'h : océan
Galtor : une baie au Sud du Gorgonoth
Garahan-Baràd : montagnes de l'Earsud
Garanek Madur (Prince) : gouverneur du district d'An 'Akamet résidant à Valaur
Garanien : ours Garanien, vivant en Ereflaïn
Garintur : monts situés près de Snargondha, appelés aussi Monts de la Désolation
Garm : intendants issus des familles nobles, collecteurs d'impôts, investis de pouvoir militaire
Garro : cochon noir du district de Emmùn
Gassarn : des Elfes Gris se trouvent dans cette forêt, siruée au Nord des Monts de Ravenelle
Gavendell : père du vent pour les elfes
Gdellun : dynastie Sandars ayant régné à Moganon et qui vécut avant l'âge de la Comète
Gelmondiel : sommet du Fellendar - altitude 7800 m
Gemayel : donjon en Dorrenion
Gemelowyin : Mador du Dorrenion
Gencondan'n : montagnes habitées par les nains, district de Mellùn
Gengalad : divinité ''noire''
Gesselia : opale légendaire, larme pétrifiée de Dame Unadàr, Gesselia se trouverait dans le lac Nassia
Glâbres : cinq glâbres assistent le Prévôt dans les cités des Semi-Hommes
Glanche : arbre fruitier du F'Elerianc
Gmuldur (château de): il est situé pas loin de Nielas
Goderrin : peuple nain
Golem : plaine dans le nord du Rovendell
Gonfulrin : voir Ridel-Gonfulrin
Gorfu : plante à la résine hallucinogène, originaire du Sud du Royaume et de la Corne de Crovar
Gorghol : seigneur de la forteresse souterraine d'Elgeseth, en Gorgonoth
Gorgonoth : une des Sept Provinces de Fellendar, où le mal se répand actuellement
Gorrenion : province de l'Ellansdale
Goutte de lune : nom donné au lichen bleu par les elfes du Kirkwall
Grands Bois (guilde des): en F'Elerianc, guilde des négociants en bois
Grande Charte : guilde des banquiers, écrivains publics, apothicaires et autres, en F'Elerianc
Grannon : importante cité, pays Atuesh
Grinsil : col de la région de Rhû
Grinviel : port de la province de Rhû
Gris : lac gris, district de Kirk
Grish : orquish, orc
Grishav : voir Sorg Grishav
Grone : en Gwilaùn, la grone en or vaut trois Kols
Guenièvre de Manterne : Mador d'Eritas, comtesse d'Athanor
Guest : donjon en Dorrenion
Gwarn : sorte de tique géante à la morsure venimeuse, heureusement très rare, que l'on trouve principalement en Ereflaïn
Gwilaùn : cité et district du Kirkwall
Hamdir : sur la côte du Naradut, porte du district
Hansen : quartier de Madana
Haut-Mont de Lune : à Rhû, un quartier, appelé ''canton'', religieux
Helgo : une cité du Kirkwall
Hellenen Marek : voir Sef' Hellenen Marek
Huppe des cordeliers et des vanniers : nom donné au quartier des cordeliers et des vanniers, ville de Kirk
Idelfindel : sommet du Fellendar, 7600 m d'altitude
Ildur Naldor Ilnudir : porte, mot à mot *''étoile protégée du dragon''*
Ins-Etten : commandant de régiment, de bateaux ou maître d'écurie
Ins-Malir : chez les Sandars, maître de guildes d'artisans
Ins-Monda : chez les Sandars, maître des guildes
Ins-Saana : chez les Sandars, membre du Coseil des Sages
Inn-Suave : buisson aux épines redoutables, dans la steppe au Sud d'Onavira
Inu-Etten : chez les Sandars, guerrier simple sans pouvoir, ou Eden-Etten avant l'impression
Inu-Malir : chez les Sandars, travailleurs de la terre
Inu-Monda : chez les Sandars, aide-marchands, ou compagnons des caravaniers
Inu-Saana : chez les Sandars, aide aux apprentis des classes supérieures, dans les domaines intellectuels
Isaac Estienne : Néderk
Ish : dialecte local, pays Atuesh
Issia Norindell : épouse du Duc Mandar Kendek
Istark : Alliage célèbre dont le secret serait tenu par les nains des monts d'Effir en Fellendar
Ivernon : une ville du Gedden-Sandar, près du détroit d'Ug'Nesh
Jada : un village du sud en F'Elerianc
Jade : île au large du Rovendell
Jadara : petite plaine entre la colline de Torn et la chaîne des Skarnje
Jadna : col et forêt dans le district de Madaras
Jal Chenu (Maison du): sorte d'hospice tenu par un prêtre à Nerrulken
Jamarra : plaine de la province de Rhû
Jan de Sveig : Foldor, Seigneur du donjon de Gemayel
Jan Devienne : Néderk, négociant du port de Tuesh
Jardin des Nuages : créé par les Dieux pour observer les hommes
Jas : embarcadère à destination de l'île Etieck
Jassa : cours d'eau, district de Boren
Jassak : ''enfant de'', terme générique, nom donné à tous les enfants avant l'initiation, en Effir
Jassotte : grande halle couverte, ouverte, que l'on trouve dans les cités des Semi-Hommes
Javana : dans le district d'Olverg, une société secrète s'opposant au Mador actuel a pris le nom de cette fleur des Monts Sentillas
Jörg d'Alven (Comte): gouverneur de l'Olverg, en résidence à Nielas
Jorg Sanaluv : Céterk de Moganon
Jyarl : assemblée du village, district de Mellùn
Kaal-Saana : chez les Sandars, maître des bibliothèques
Kadovar : affluent de la Tellina
Kaland : grande baie, district de Boren
Kalaràn : affluent de l'Eren
Kanell : cité du Rovendell
Kanshi : autre nom donné à la secte du culte de la Pierre Noire
Karadorn (Monts): massif du Fellendar
Karkegan : vent particulièrement violent dans la plaine de Lorynthe
Karkhen : lèzard géant que l'on peut trouver dans les torrents de falavielle
Karnost : donjon en Dorrenion
Karùn : cité de l'Elansdalle, embouchure du Naormis
Kéari : troubadour, terme emprunté à Elisabeth Lynn
Kekkh : vallée dans le Gedden-Sandar
Kel-Etten : chez les Sandars, général en chef
Kel-Malir : chez les Sandars, Mador
Kel-Monda : chez les Sandars, Néderk
Kel-Saana : chez les Sandars, maître des sages
Kemala : cours d'eau, district de Boren - l'une des neuf Marches de ce district
Ken-Ja-Tiel : forêt en bordure de la Plaine des Brumes
Ken-Killag : île servant de base à l'armée du chaos
Kenserg (baie de): en Gorgonoth
Kerifeln : cité du district de Mellùn, environ 30 000 habitants
Kerifell : cité du district de Boren où se trouve le temple de Malleva
Kerilfeln : port, district de Naradut
Kernarig : île au large du pays Atuesh
Kernon : port, pays Atuesh
Kerran : cité du district d'An 'Akamet
Kerrifell (caverne de): lieu à réputation maléfique, région de Kirk
Kerriok : île au large du Rovendell
Kerrydu : capitale de la province du Dorrenion
Kinglinan : fleur à clochettes de la région de Rhû
Kirk : district et capitale du Kirkwall
Kirkwall : état, anciennement appelé ''Royaume des Trois Lunes''
Klesh : presqu'île relativement peu peuplée, pays Atuesh
Klish : sommet élevé dans les monts Karrap
K'ma : tubercule cultivé
Kobal : cité du Fellendar
Kol : écu d'or royal, utilisé seulement dans les districts d'An 'Akamet, Mellùn, Kirk
Kor (presqu'île): port - district qui ne fait plus partie du Royaume depuis la bataille du Champ des Urnes en 7626
Kor-Malir : chez les Sandars, chef d'une cohorte d'esclaves
Krak : pointe du Krak, dans l'Earsud
Kramp : Monts du F'Elerianc atteignant 1500 m
Krasna : Montagnes dans le centre du Gorgonoth
Kri : bourgade, district de Naradut
Kriek : cité en Gedden-Sandar
Krif : peuplade nomade aujourd'hui disparue
Krvi : port sur l'île d'Etieck
Kssi : poison redoutable fabriqué par les Sartes
Kurne : tribu nomade
Kurne : (désert des): situé en Fellendar
Kvasir : chef militaire et religieux d'un Svöm
Lac bleu : situé en Kirkwall
Lac d'Opale : très beau site en Felerianc
Lac gris : situé en Kirkwall
Laksar (plateau de): situé dans la province du Rovendell
La Loupe : quartier mal famé de Moganon
Lankjad (domaine de): terres boisées au Sud de la plaine de Cafaras, propriété de Corn Affal
Latian : plaine agricole du Rovendell
Lech de Sevio : Mador, seigneur des trois tours, en résidence à Grannon
Lek : en Effir, syllabe de reconnaissance des familles nobles
Len-Isseliak : ancien nom de la ville de Roven
Lichen bleu : se trouve surtout en Gedden-Sandar et dans le district de Madaras
Licorne : fleur du bord de mer, district de Madaras
Liech : terre extraite dans le Sanak Dature, utilisée pour les constructions des villes (triangle d'Orn)
Lisidorn : port du district de Naradut
Lißsen : une des neuf Marches du district de Boren
Liùva : vin de la région d'Ivernon
Log : quartier sacré du culte de Ma-Shu-Shin selon les termes de ce même culte
Loki : cité du Kirkwall
Loranya : colline sauvage de la côte Nord
Lorden : le Prince Lorden et la Princesse Luninthiel règnent sur les Elfes de la forêt d'Eblen Maïm
Lordfeld : chez les humains, équivalent du dieu Yendell chez les elfes
Lorynthe (plaine): située en Kirkwall
Loup géant de Valor : se trouve dans le district de Madaras
Lovell : cité de la province d'Ereflaïn
Lovell (traité de): signé dans les années 1500, à l'occasion de la création du royaume de Fellendar
Luninthiel : cf Lorden
Madana : port en pays Atuesh
Madaras : district
Mador : gouverneur de province
Magra : variété de saule qui se trouve dans le district de Boren
Mahamani : chez les Sandars, esclave
Ma'hana : dans le ''triangle d'Orn'', une des portes permettant d'y pénétrer
Maître des Croyances : à Mornador, il dirige l'école de magie
Maître des Ombres : le Loup géant de Valor et l'ours ''hibou'' ne sont rien à côté des monstres auxquels commande la Maître des Ombres
Malleva : déesse des forêts dont un temple est à Kerifell
Mallorne : arbre de taille gigantesque
Mal Lune : quartier mal famé de Moganon
Manassandora : plaine alluviale en Kirkwall
Manissielle : forêt peuplée par les elfes
Mandala (baie de): située dans le district de Mellùn
Mandar Kendek (Duc): a succédé au Prince Elfe Elvassär Norindell, dont il est le gendre
Mandar Noir (baie du): district de Madaras
Manterne : une famille d'Artrap
Maragne : sorte de gros blaireau, district de Madaras
Marak : une plaine au pied des monts Garintur
Marasque : important massif montagneux du Felerianc
Maravier pleureur : arbre donnant des fleurs orange sombre
Marche : subdivision territoriale utilisée dans certaines provinces
Marcus Ottavio : Foldor de Lech de Sevio, en résidence à Grannon
Maronian (Bœuf): espèce proche du buffle, élevée en Ereflaïn
Ma-Shu-Shin : un culte de Rhû
Mât Picot : un quartier de Raflaïn, peuplé de Semi-Hommes
Matorne (Comte Jehan de): intendant militaire nommé par la cour de Kirk
Mauriès : gouverneur de la cité d'Issendil
Mauvert de Barrave (Comte): gouverneur de Rhû, en résidence au château de Varamas
Médallion : une race d'humains du Kirkwall
Médill : langue des Médalions
Medingathar : divinité redoutée des nains, la ''puissance des profondeurs''
Mellùn : en Kirkwall, district, et très grand lac assimilable à une mer intérieure
Mendegna : île au large du Rovendell
Mériandor : importante cité du Felerianc
Méridien de Mantor : quartier des nains tailleurs de pierre
Merruviel : Roi de Manissielle, résidant à Ethel-Avenador
Milkendell : importante cité du Felerianc
Mille morts (camp des): lieu de bataille tristement célèbre
Mingala : nain de relativement grande taille, à la peau noire
Mirvil Leveni : princesse elfique qui apparaît dans la légende des Sept Iles
Mivel-Ellindiel : Foldor, intendant de Guenièvre de Manterne
Moganon : la plus importante cité du monde connu, capitale du Royaume et résidence des Céterks d'Ellansdale depuis des millénaires
Moissonailles : dans le district de Mellùn, festivités d'avant les récoltes
Molor : nom d'une famille de dirigeants en Effir
Monda : chez les Sandars, classe sociale des marchands
Monts Noirs : situés en Gorgonoth. Leurs mines servent de prison
Morloth : capitale de la Marche de Barn-Morloth, en Gorgonoth - on y conservait les archives régionnales, dans un passé très lointain
Mornador : île en prolongement de la presqu'île de Piven, et sur laquelle se trouve une école de magie
Morne : une baie dans le Felerianc, embouchure de l'Entir
Muth : déesse du feu
Naha-Gomet : terres fertiles en bordure de l'Effir d'une part, et de l'océan Galarc'h de l'autre

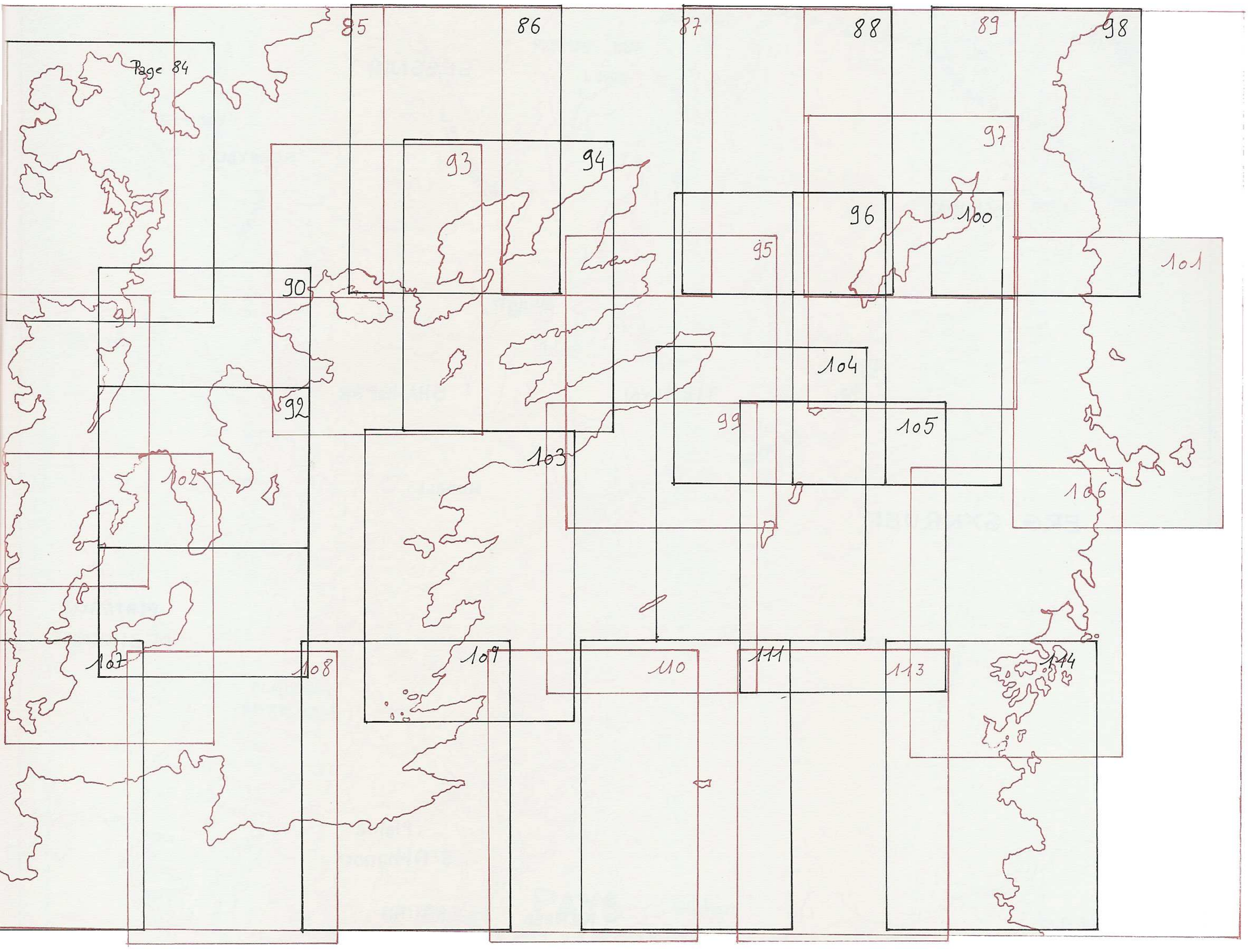
Naormis : fleuve dont la source et le cours supérieur se trouvent dans le district de Gwilaùn - se jette dans la mer d'Ergùn à Karùn
Narad (Monts): situés en Naradut
Naradekk : ethnie humaine du Kirkwall (montagnards)
Naradekk : barbares du Sud, pays Atuesh
Naradut : district du Kirkwall - la capitale, de même nom, compte entre 40 et 50 000 habitants
Nargolad : cité de l'Effir
Narlen Olric : Roi nain contemporain
Nassia : lac de la province de Rhû
Nedill : pour les elfes, conseil des Sages chez les divinités
Neddir : métissage d'Humain et de Sandar
Néderk : super intendant
Negumeth : en Gorgonoth, capitale de la Marche d'Ethel-Gorrog - c'est aussi une petite plaine côtière
Nerrulken : capitale du district de Mellùn
Nielas : capitale de l'Olverg - résidence du Comte Jorg d'Alven
Nielvoren : très long fleuce qui se jette dans l'océan Galarc'h à Naradut
Norindell : Prince Elfe Elvassär
Norindell (Issia): fille du précédent, épouse du Duc Mandar Kendek
Norlanden : une des neuf Marches du district de Boren
Odenjar-Medin : monts Armalekk en langage nain
Odivernon : cité de la province d'Olverg
Oflon : animal élevé dans la province d'Olverg
Olbois : une cité de Semi-Hommes
Olfren : cité du district de Mellùn
Olonge : une ethnie de l'Olverg
Olverg : province de l'Ellansdale
Olweg (Monts): dans le district de Madaras près de Gwilaùn
Onavira : importante cité en pays Atuesh
Onavira : plaine, pays Atuesh
Ondelline : un affluent de la Tellina
Onianth : gros bourg du F'Elerianc
On-Malir : chez les Sandars, artisans
On-Monda : chez les Sandars, conducteurs de caravanes
On-Saana : chez les Sandars, classe des architectes
Orcuesh : sommet élevé, monts Karrap
Ordonnancier (Grand): chef de guilde en Rovendell
Org : terme de l'Earsùd désignant le désert
Org-Valründ : cité de la province de Rhû
Orgo-Monda : chez les Sandars, ambassadeurs
Orgo-Saana : chez les Sandars, mathématiciens et astronomes
Orgon (pin): variété que l'on trouve dans le district de Boren
Orgond : presqu'île du district de Boren, une des neuf Marches
Orland : cité du district de Boren, une des neuf Marches
Orland (Monts d'): extrême Sud du district de Boren
Ormik : un bois dans le Sud de l'Ereflaïn
Orn (triangle d'): région d'origine des Sandars
Orne : guilde des maîtres bâtisseurs en Rovendell
Otethingor : divinité des nains
Ourbuis : arbre de taille gigantesque
Ours à trois pattes : auberge réputée en pays Eluesh
Ovlon : animal appelé aussi oflon
Palab-Kanian : chez les Mingalas, nom du fleuve Entir
Panissar (duc de): seigneur de Boren
Parriage : conseil dirigé par des mandats de justice, province de Rhû
Pelu : appelé aussi arbre-échelle, une espèce que l'on trouve en Ereflaïn
Piave : col dans les monts Armalekk, au pied du Dardelienn
Pic du feu : sommet à plus de 3000 m
Pin de Fornost : arbre des pays froids
Pin Raga : arbre des zones tempérées
Piréglien : arbre
Plateau de Samarande : situé dans le district de Boren
Plateau de Sbrucken : dans le district de Naradut
Quai des Entourneurs : situé dans la ville de Kirk
Quai des Rats : quartier mal famé de Moganon
Quartier du Saloir : situé dans la ville de Kirk
Raflaïn : cité du Fellendar (carrefour d'échanges)
Rajik : un port, district de Mellùn
Ramak : pointe prolongée par l'archipel des Sept Iles
Ranforgünd : en Gorgonoth, capitale de la Marche d'Elz-Bereth
Ravenelle : montagnes dans le nord du Kirkwall - les forêts sont habitées par les Elfes Sylvains
Ridel-Gonfulrin : Roi nain, en résidence dans les monts Karrap
Roven : capitale du Rovendell - Dame Roven était une princesse elfique qui vécut mille ans avant le passage de la comète
Rovendell : province - éthymologiquement, terre de Dame Roven
Royaume des Trois Lunes : ancien nom du Kirkwall
Saana : chez les Sandars, classe sociale des intellectuels
Safick : cité du district de Boren, environ 50 000 habitants
Sakar : une cité au Sud du cratère de la comète (environ 15 000 habitants)
Samarande : plateau situé dans le district de Boren
Samovar : fleuve de l'Ereflaïn
Sanak Datura : plateau intérieur en Gedden Sandar
Sanaluv : famille de Princes Marchands, en place depuis près de deux siècles. Jorg est le cinquième du nom
Sandars Kane : la plus pure race des Sandars
Sandars Neddir : race métisse, humain/Sandars
Sandora : bourgade du district de Kirk
Sandra : îlot sur la côte du pays Atuesh
Santerne : espèce de genêt
Sarg : une ethnie que l'on trouve en Olverg
Sarte : tribu de la région d'An 'Akamet, pratiquement réduite à l'esclavage
Sassala : cours d'eau, province de Rhû
Savak : nom d'une ethnie bien représentée en Olverg
Sbriek : un château de chevaliers-dragons dans les Monts Orland
Sbrucken : un plateau du Naradut
Schvallak : site mystérieux (maléfique?) du Gedden-Sandar
Scornill : point culminant de Gencondan'n
Seitennim-Vanam : cité des nains du roi Nurrim dans les monts d'Effir
Sel' Hellenen Marek : identité possible du gouverneur du Gorgonoth
Selidor : archipel au large de Naradut
Sellem : port, pays Atuesh
Semiurne : plaine agricole en Rovendell
Senarank : dans les premiers contreforts des Monts d'Effir
Septoviel : divinité
Serg : un château du "triangle d'Orn"
Serneval : chevalier errant
Séveniel : Néderk du Dorrenion
Sgaija : un village du pays de Brug
Sgaraniek : seigneur de Negumeth en Gorgonoth, parent d'Urreighem
Shaalanès : buisson, pousse dans le district de Boren
Shabri : plaine cultivée dans les Monts de Fer
Shaggarn de Tuesh : rue des orfèvres
Shagre : alcool tiré d'un cactus du Rovendell
Shag-Vor : cheval des cimes dans le langage des chevaliers-dragon
Shal-Niggar : une forteresse dans le district de Boren
Shanelag : montagnes du bord de mer en Earsud
Shangpar : îlots
Shanig : affluent du Samovar
Shavan'n : désert situé dans le Fellendar
Shavell : cité du Rovendell
Shern : maître d'un château des chevaliers-dragons
Shivel : sorte de hyène de grande taille
Shgoroth : produit du croisement troll humain
Sigurd : une porte du district de Naradut
Sijevick : plaine, pays Atuesh
Sik-En-Sik : montagnes très élevées en Earsud
Sikiki : serpent caméléon du Rovendell
Silas : terrible vent des sables qui souffle dans les zones désertiques de l'Olvrg
Singar (pic): sommet des monts Armalekk
Sininthiel : voir Artrap
Sinthiel : fleuve
Skarnje (Monts des): dans le district de Boren
Skaùn : cité du district de Madaras
Skrull : une ethnie que l'on rencontre en Olverg
Slek : cours d'eau, district de Boren
Slisvick : cité du district de Madaras
Slorn : sorte de chien de prairie
Smirn : petite rivière côtière, pays Atuesh
Smoggar : fleuve côtier
Smorrod : seigneur de Ranforgünd en Gorgonoth
Snada : redoutable milice de Madana
Snargondha (Duché de): ancien Royaume, proche des Monts Garintur, devenu chaos rocheux
Snarrions : sans doute métissage de Médalions et de Kurnes
Snorri : bourgade, district de Naradut
Solweg : cité du Madaras
Sorcaven : plaine agricole en Rovendell
Sorcumeth : une cité del'Effir
Sorg Grishav : Néderk en résidence à Moganon
Still : cité du district d'An 'Akamet
Stirn : plante grasse rampante, nutritive et désaltérante, qui se trouve dans la steppe au Sud d'Onavira
Straana : place centrale des villes du "triangle d'Orn"
Strine : dans le Naradut, cette monnaie vaut deux kols. A Kirk, une autre monnaie porte le même nom et vaut un centième de Kol
Strine : voir écureuil
Strutt : le logis, en dialecte Atish
Suave (Baie): embouchure de la Kemala
Sumane : en F'Elerianc, guilde des peaussiers, tanneurs
Sven-Tekiel : nom en langage Elvassär du col des Mille Effluves
Svöm : en Naradut, petite unité territoriale gouvernée par un kvasir
Sylvain : peuples elfes du Fellendar
Tatavier : un arbre de l'Ereflaïn
Tajidnu : presqu'île relativement peu peuplée, pays Atuesh
Tekenia : fleuve dans les monts Karrap
Tellina : grand fleuve du Kirkwall
Terce Quarte : guilde des potiers, vaisseliers, argentiers, en Felerianc
Terce Quinte : guilde des orfèvres en Felerianc
Terrast : cité du Kirkwall
Tians : terres à pâturer en Rovendell
Thorgal : un des sommets du Kirkwall
Torche : presqu'île en Felerianc
Torn : région délimitée par le triangle de Kjik, Ispal et Olfren - col, district de Boren
Trou Vert : massif du Felerianc
Tuesh : capitale du pays Eluesh
Tuviell : cité elfe au cœur d'Eraldar
Unadàr : divinité
Un-Tilluv : divinité
Urreighem VI : Prince du Gorgonoth
Ursang : cochon sauvage de grande taille, district de Boren
Ustur (Monts): prolongement des Monts Tissnar, en Kirkwall
Vaïna : fille et conseillère du Prince Folden, en Ereflaïn
Valad : chez les chevaliers-dragons, un Valad compte onze guerriers
Valad'jär : rivière de la forêt de Manissielle
Valaur : capitale du district d'An 'Akamet (environ 25 000 habitants)
Valdinia : port sur l'île de Corrennon
Valicor : cité du district de Mellùn
Valira : port, pays Atuesh
Valor (Monts): situés dans le Kirkwall
Vanathor : sommet du Kirkwall
Vanien : peuple elfe originaire de la forêt de Vani
Varême ferchu : arbre du Kirkwall
Varral : cervidé, pays Atuesh
Vaur : montagnes du bord de mer en Earsud
Velderin : peuple nain
Vergeux : nom donné aux pacifiques miliciens des cités des Semi-Hommes
Vernon : arbre à feuillage persistant du Kirkwall
Vintel'Etess : "*terre de la déesse*", nom elfique du Gorrenion
Viorn : ville de garnison en Gorrenion
Virlsk : cité de trappeurs du Madaras
Visnik : ancien port du Gedden-Sandar, détruit par un raz de marée en 7617
Vossiel : dans le district d'An'Akamet, cité d'environ 15 000 habitants
Vrish : plante du bord de mar (Madaras), aux grandes feuilles orangées, que certains fument
Wagr : cité forteresse à la frontière du Madaras
Wamsh : chez les chevaliers-dragon, chef de clan
Weg (porte du): située à Gwilaùn
Yendell : pour les elfes, père de la création, guide du Nedill, le conseil des Sages
Ynost : fleuve
Zardès : pic élevé des monts Karrap
Z'col : sommet des monts Karrap, s'élève à près de 4000 m
Zikkane : plateaux du pays Eluesh
Zugtrass : sommet du Fellendar atteignant 7300 m
Zwang (Montagnes de): situées en Olverg

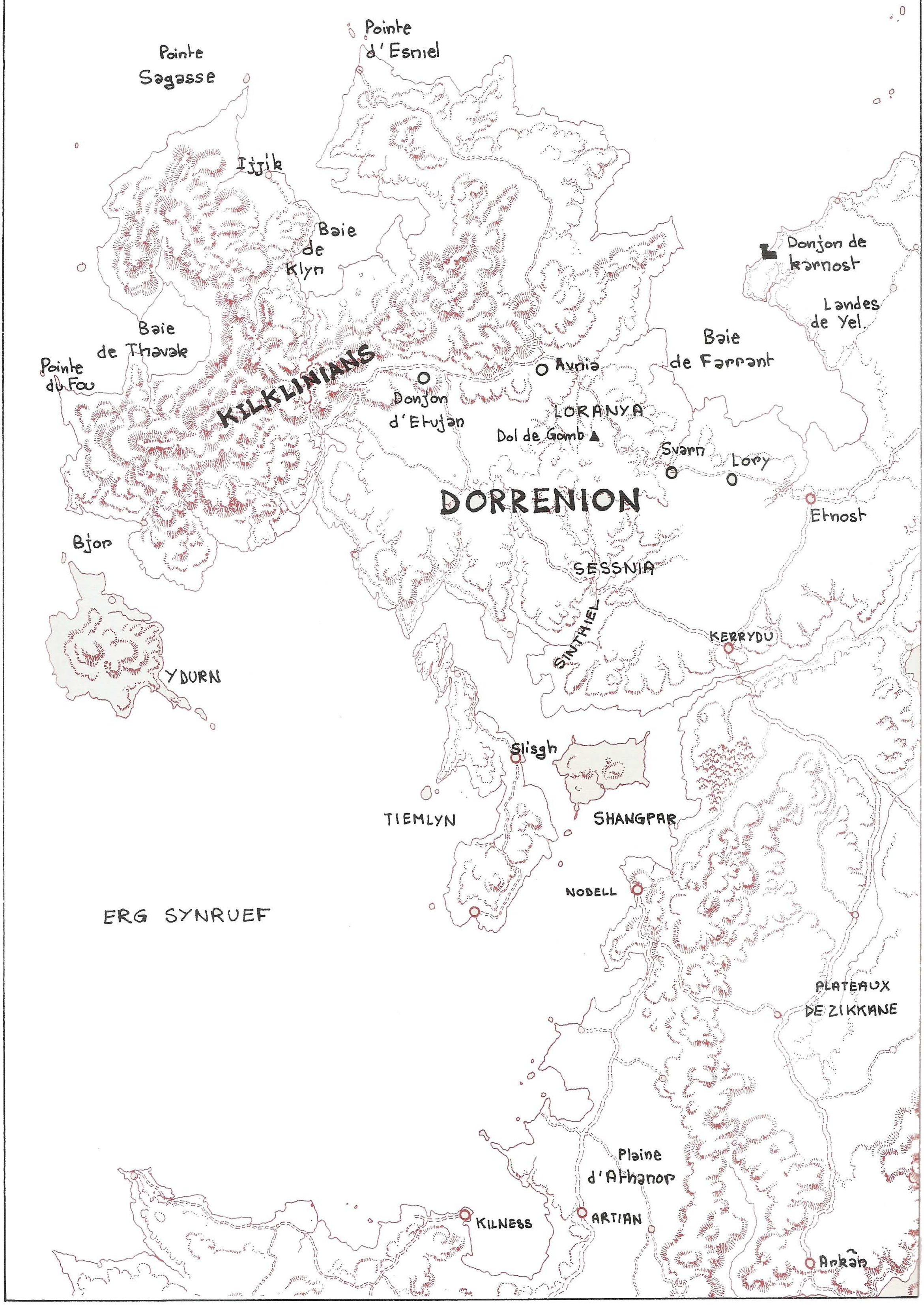
Ce vaste voyage dans le monde connu de Trégor se termine ainsi dans les collines sauvages de Sentillas, quelque part entre le rivage de la mer d'Arain et les dunes infinies du désert d'Org. Beaucoup d'aspects des différents royaumes ont dû être survolés rapidement, des régions passionnantes décrites par quelques phrases, des mœurs ou des coutumes bien spécifiques simplement effleurées. J'espère vous avoir permis de mieux percevoir toute la diversité, et toute la richesse qui se révèle dans ce continent aux limites volontairement imprécises. En brodant sur la trame proposée, votre imagination vous permettra de compléter les sujets qui ont été insuffisament développés.

D'autres descriptions, d'autres légendes, mais aussi des réponses aux questions que vous nous poserez, paraîtront dans "Chroniques de Trégor", supplément régulier, sous forme de revue, au Monde de Trégor, que nous envisageons de mettre en place très prochainement. Cette publication permettra de laisser une large place aux récits, aux anecdotes ou aux aventures que nous ont déjà proposés les nombreux joueurs ou maîtres de jeu qui ont choisi de faire évoluer leurs différents personnages dans ce cadre original. Le monde de Trégor prendra ainsi toutes les dimensions que nous voulions lui donner lors de sa création : cohérence et diversité, mais aussi évolution et ouverture, pour le plus grand plaisir de tous.

Le monde de Trégor

CARTES




Pointe
Sagasse
Pointe
d'Esniel
Ijjik
Baie
de
Klyn
Baie
de Thavak
Pointe
du Fou
KILKLINIANS
Donjon
d'Etujan
Avnia
LORANYA
Dol de Gomb
Donjon de
Karnost
Landes
de Yel
Baie
de Farrant
Svarn
Lory
Etnost
DORRENION
Bjor
SESSNIA
SINTHIEL
KERRYDU
YDURN
Slisgh
TIEMLYN
SHANGPAR
NODELL
PLATEAUX
DE ZIKKANE
ERG SYNRUEF
Plaine
d'Athanor
KILNESS
ARTIAN
Ankân

ECIVEN

Niekeeb

Doigt de Bigorn

Rapp

Monts Valors

Virisk

Donjon de Kamost

Landes de Yel

Carafayel

Baie de Farrant

Donjon du Guest

Plaine des Lunes

Monts Olweg

Etnost

Ynost

Kewydu

Adur

Monts Tisnär

Sukk

Plaine Bleue

Plateaux Dezikkane

Veldorn

Smoggar

Roldun

PAYS ELUESH

Sluton

Tuesh

Ile Seffir

MONTS D'USTUR

Niekela

Ilshrom

Repp

Naormis

Hielweg

MONTS OLWEG

Gwilaün

Solweg

Knöll

DISTRICT DE MADARAS

PLAINE DE CAPARAS

Skaün

Sliwicke

Warg

Vistick

Grone

Aranias

Sukk

PLAINE BLEUE

Sivenis

Naormis

BAIE DU NANDAR NOIR

KOR

Clornis

Enmoc

Karün

Vruesh

Darn

PRESQU'ILE D'ALMANDARN

DESERT GLACE DE FORNOST'

FAILLE DE CIRKAVEN

Ilstrom

Kadoran

PLAINE DE LA CAVALE NOIRE

Skill

Vossiel

ASSARNOTH

COLLINES JADNA

Sepull

Arghast

PLAINE D'ATTRAYAP

Knöll

Tellima

Terrast

Slisvick

COLLINES DE NASSARA

PLAINE DE N'ARGAREK

BAIE DE MALFOSSE

Vislick

Kordos

Onavir

KOR

PRESQU'ILE DE LATUAN

Enmoc

BEC D'ISSENIL

BAIE DE MALOUVETTE

DESERT GLACE DE FORNOST

Kadovan

Crovann

DISTRICT D'ANAKAMET

Sakan

Kevrann

Olnor

Tellina

PLAINE DE LA CAVALE NOIRE

Kirk

DISTRICT DE KIRK

Arghast

Kevifell

Sandora

PLAINE DE MANASSANDORA

PLAINE DE N'ARGHAREK

Kroll

Kolaral

Helgo

Kerdos

Kobal

PLAINE DE REVIREN

Loki

EREFLAÏN

FORET D'ENENDILL

Beveren

MTS GENCONDAN'N

Lovell

LAC MELLÏN

MONTS D'ENBRUN

Joran


FORET DE GASSARN
Valaun
DISTRICT D'ANAKAMET
Sakar
Volsung
Kerran
Olnor
Telina
Kirk
DISTRICT DE KIRK
MONTS DE LA RAVENDELLE
Kerfell
Sandora
Clarenwell
PLAINE DE MANASSANDORA
Semanora
PLAINE DE SILK
Helgo
Loki
Juvel
Pesinara
Rajik
LAC DE MELLÜN
FORET D' EMENDILL
Issaranthiel
EBLEN-MAÏL
MONTS GENCONDAN'N
Lovell
Joran

PAYS ELUESH

PLAINE D'ATHANOR

Sluton

TUESH

Argian

Arhian

Arkān

OLVNA

GEDIVNA

MANTOR

Eritas

MONTS CANALIONS

Liannon

Insiell

Sin-etheniel

FORET DE VANI

Shovel

BAIE DE BETHANIEL

Ellovel

Colsuersh

PLAINE D'ECCELIA

Stern

Grannon

Svernon

Fis

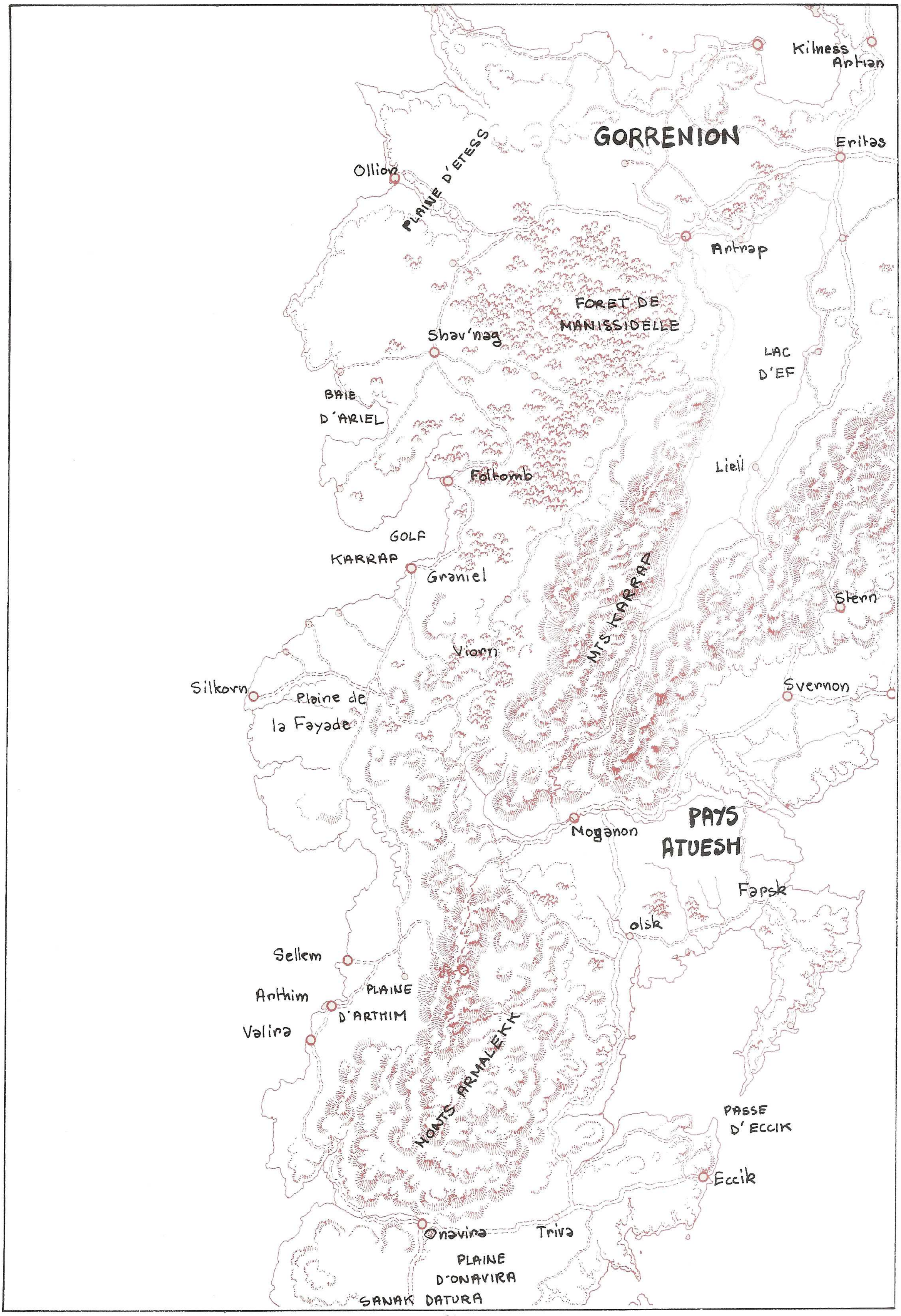
KLESH

TAJIDNU

Kernon

ILE DE CORRENNON

Valdinia


Kilness
Antian
GORRENION
Eritas
Ollion
PLAINE D'ETESS
Antrap
FORET DE
MANISSIDELLE
Shav'nag
LAC
D'EF
BAIE
D'ARIEL
Folkomb
Lieli
GOLF
KARRAP
Graniel
MTS KARRAP
Stenn
Viorn
Silkorn
Plaine de
la Fayade
Svernon
Mogənon
PAYS
ATUESH
Fəpsk
olsk
Sellem
PLAINE
D'ARTHIM
Arthim
Valira
MONTS ARMALEKH
PASSE
D'ECCIK
Eccik
Onavira
Triva
PLAINE
D'ONAVIRA
SANAK DATURA

LAC D'EF

Liel'l

MT CANALION

Shovel

Ellovel

BAIE DE BETHANIEL

PLAINE D'ECCELIA

Stern

Colsuersh

Grannon

Svernon

Fis

PAYS ATUESH

KLESH

Farsk

Kernon

Valdinia

ILE DE CORRENNON

TAJIDNU

PASSE D'ECCIK

Eccik

PASSE DE GERRIK

KERNARIG

GERIDNA

PASSE DE CROVAR

MONTS OLWEG

DISTRICT DE MADARAS

PLAINE DE CAFARAS

Skaün

MONTS TISSNÄR

Wagn

Aranias

Sivenis

Sukk

PLAINE BLEUE

NO NAORMIS

Veldorn

SMOGGAR

BAIE DU MANDAR NOIR

Clornis

PAYS ELUESH

Slutor

TUESH

Karün

Vruesh

Argiar

ILE SEFFIR

Nantor

BAIE DE LA NAORTE

PRESQU'ILE D'ALMANDARN

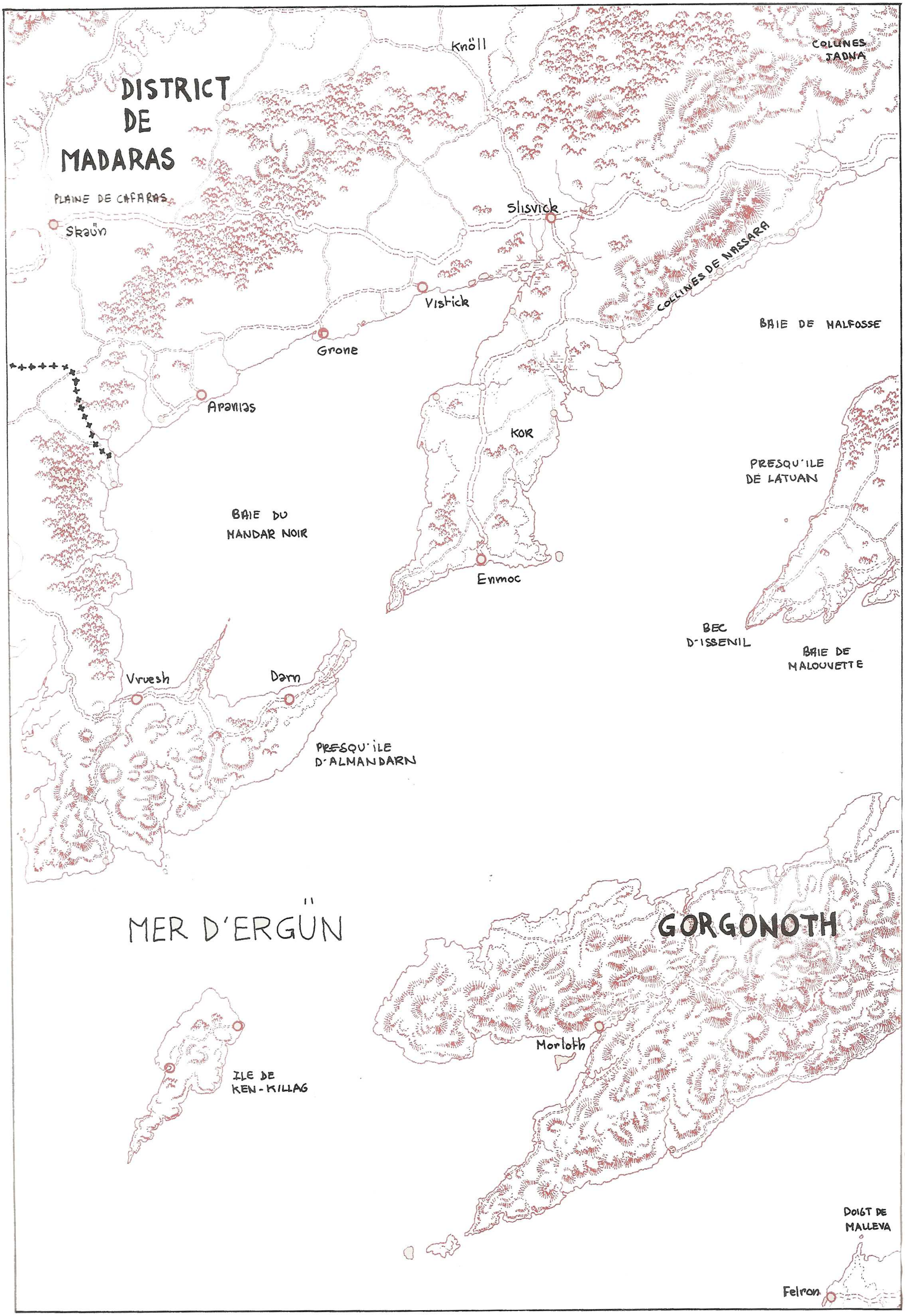
FORET DE VANI

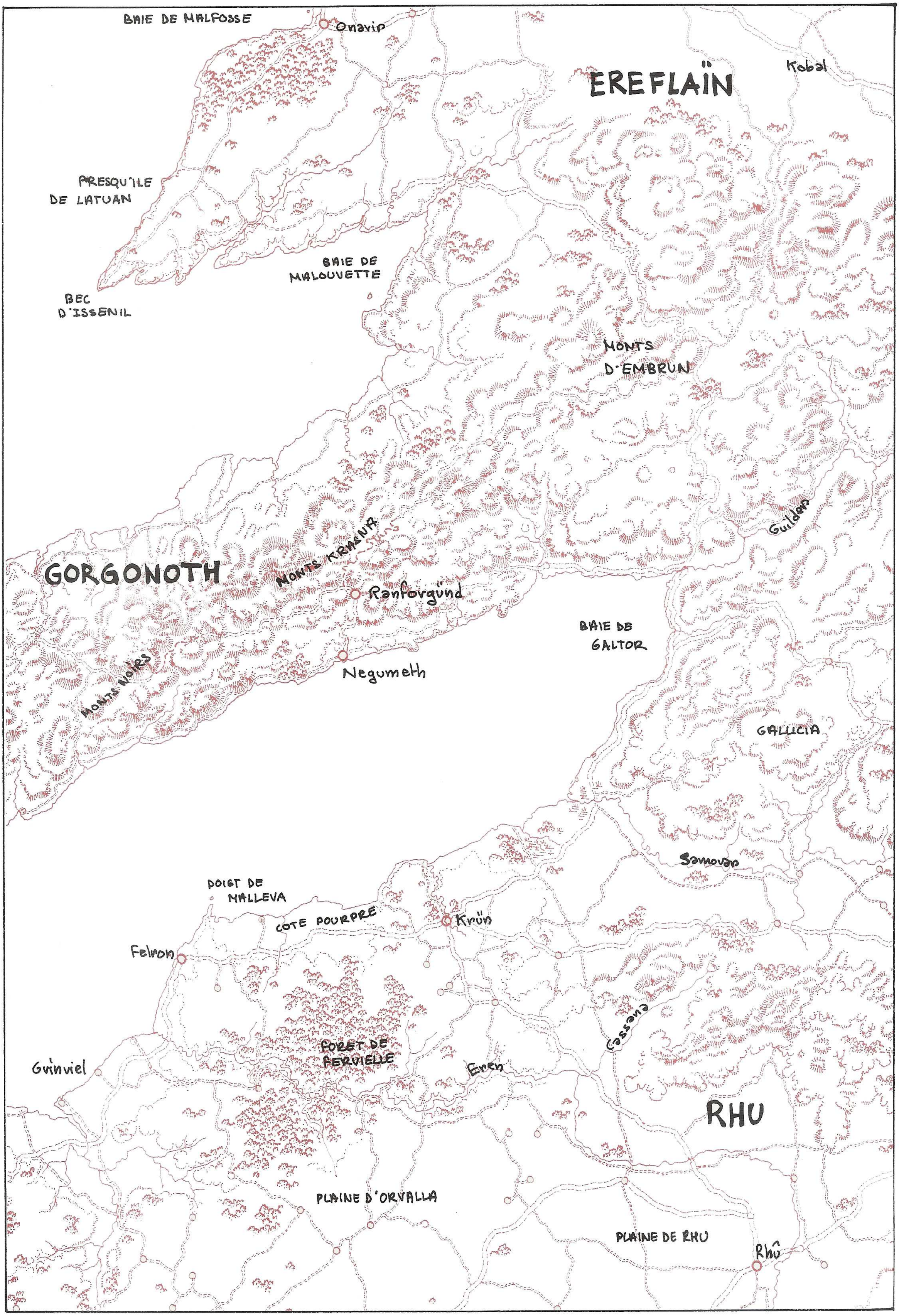
Sin-Ethenel

POINTE D'EL'A'EL

ILE DE KEN-KILLAG

Ellovel

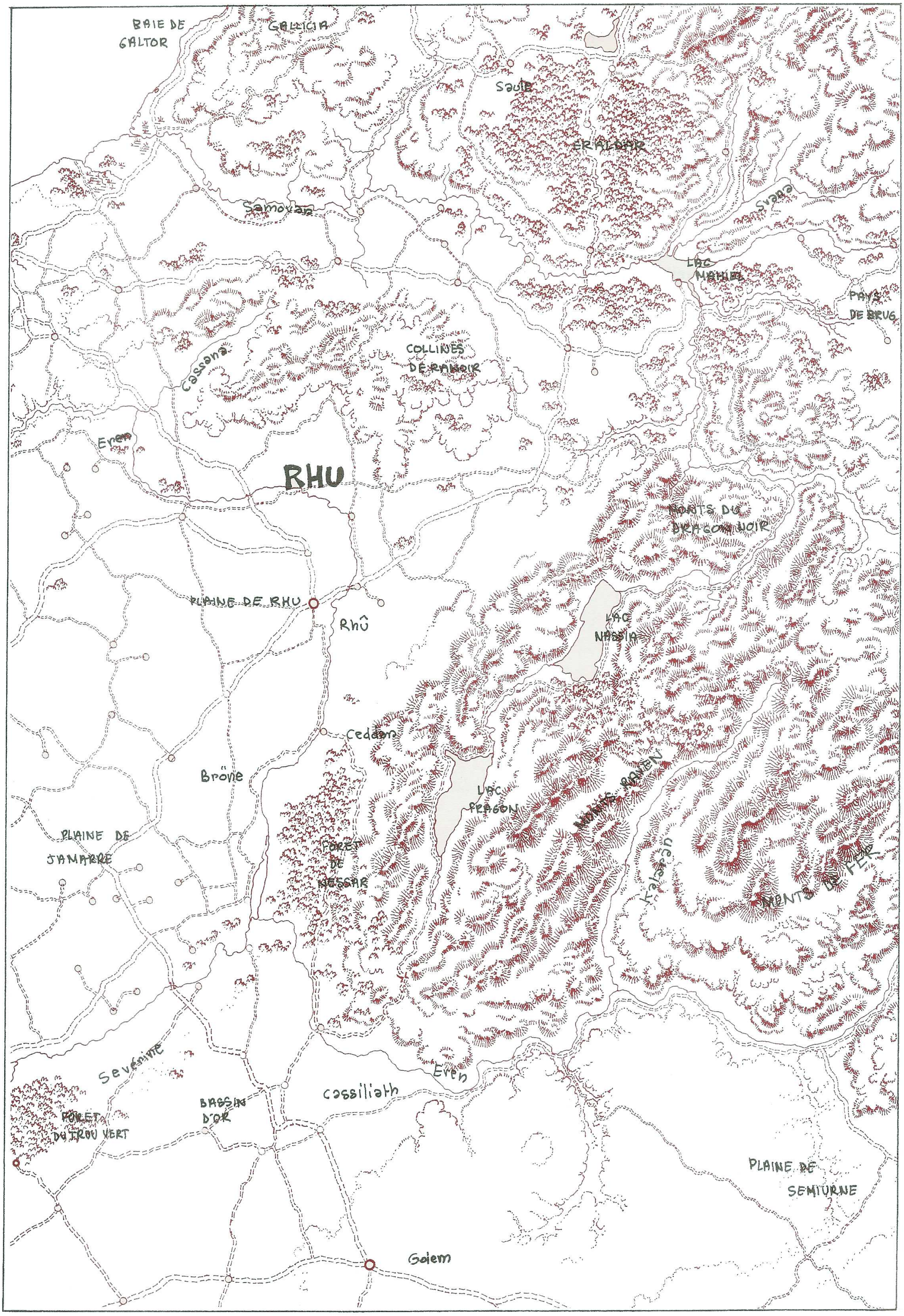

DISTRICT DE MADARAS
PLAINE DE CAFARAS
Skraün
Knöll
COLLINES JADNA
Slisvick
COLLINES DE NASSARA
Vistick
Grone
BAIE DE MALFOSSE
Aparlas
KOR
Enmoc
PRESQU'ILE DE LATUAN
BAIE DU MANDAR NOIR
BEC D'ISSENIL
BAIE DE MALOUVETTE
Vruesh
Darn
PRESQU'ILE D'ALMANDARN
MER D'ERGÜN
GORGONOTH
ILE DE KEN-KILLAG
Morloth
DOIGT DE MALLEVA
Felron


BAIE DE MALFOSSE
Onavip
EREFLAÏN
Kobal
PRESQU'ILE DE LATUAN
BAIE DE MALOUVETTE
BEC D'ISSENIL
MONTS D'EMBRUN
Guilder
GORGONOTH
MONTS TRAZNA
Ranforgünd
BAIE DE GALTOR
Negumeth
MONTS NOIRS
GALLICIA
Samovar
POIGT DE MALLEVA
COTE POURPRE
Krün
Felron
Cassen
FORET DE FERVIELLE
Guinviel
Eren
RHU
PLAINE D'ORVALLA
PLAINE DE RHU
Rhû


Kobal
PLAINE DE REVIREN
Loki
Juvel
EREFLAÏN
Beverен
FORET D'EMENDILL
LAC MELLUN
Lovell
MONTS GENCONDAN'N
MONTS D'EMBRUN
Joran
Olbois
Coronan
Guilden
PLAINE D'ANNASSA
Oldboun
Combel
Roseau
BAIE DE GALTOR
GALLICIA
Saule
MONTS FALAVIELLE
ERALDAR
Samovan
Svana
RALAIN
Lac MOHIEL
PAYS DE BRUG
Cassano
COLLINES DE RANOIR
EREFLAÏN
RHU
Evlen
Eren
MONTS DU DRAGON NOIR
PLAINE DE RHU
Rhû
LAC NASSIA
Allara

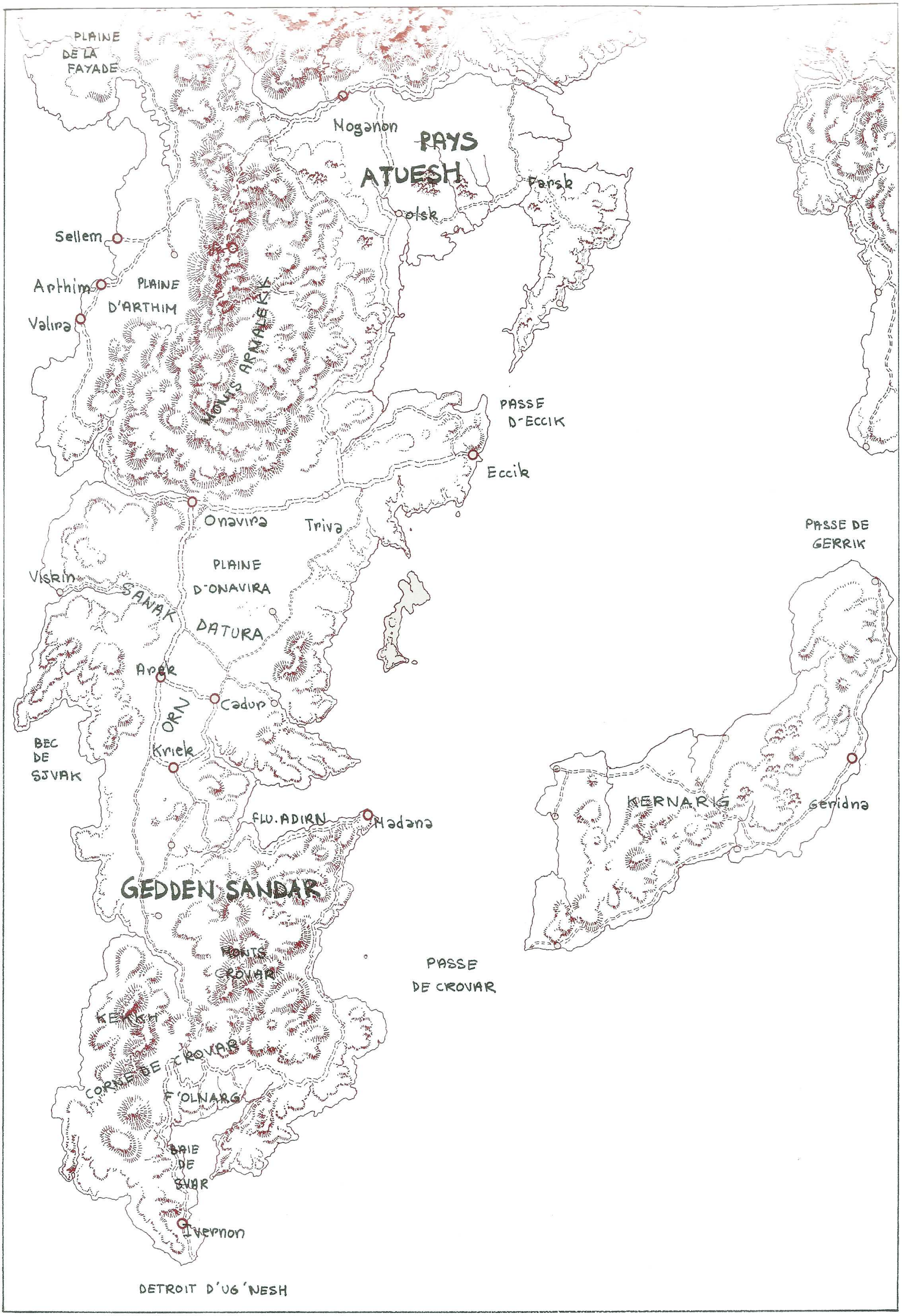
MONTS DE LA RAVENELLE
Sandora
PLAINE DE MANASSANDORA
Caneuvelle
Semanora
PLAINE DE SILK
Helgo
Loki
Juvel
Issinara
Rajik
FORET D'EMENDILL
LAC MELLUN
Issiarenthiel
Narrulken
EBLEN-MAÏL
Annasken
Dovell
MONTS GENCONDAN'N
Joran
Coronan
Narana
PLAINE DE ANASSA
Oldbourg
Combel
Olv
MONTS FALAVIELLE
Antiann
ERALDAR
Svena
Raflain
Samovar
Farlen
PLAINE DE FAGORNE
LAC MAHIEL
PAYS DE BRUG

FORET DE GASSAREN
PLATEAUX DE SBRUCKEN
Snovri
Kni
MONTS NARAD
ARCHIPEL DE SELIDOR
Nielvoren
Naradut
MONTS DE LA RAVENELLE
Forgünd
DISTRICT DE NARADUT
Thorhall
Canenhell
Hamdin
Sigurd
PLAINE LORYNTHE
Semanora
Kerilfeln
DISTRICT DE MELLÜN
Snissiel
FORET DE BONFIN
Issinara
LAC MELLUN
PLAINE DE FORENTUNA
Lisidorn
Issianenthiel
Varalune
Nerrulken
FORET D'ORDIN
Annasken
Camelune
Valicor


BAIE DE GALTOR
GALLICIA
Saule
ERALDAR
Samoyan
Svaag
LAC NAHIEL
PAYS DE BRUG
COLLINES D'ERANOIR
Cassana
Erem
RHU
PLAINE DE RHU
Rhû
MONTS DU DRAGON NOIR
LAC NASSIA
Cedden
Brône
LAC FRAGON
MONTS RAVEN
Kelsan
MONTS DE FER
FORET DE MESSAR
PLAINE DE JAMARRE
Sevesnine
Eren
Cassiliath
BASSIN D'OR
FORET DU TROU VERT
PLAINE DE SEMITURNE
Gaiem

Helgo
Jouel
Issinara
Rajik
FORET D'EMENDILL
Issiarenthiel
LAC MELLÜN
DISTRICT DE MELLÜN
EBLEN - MAÏL
Nerrulken
Lovell
Amnasken
Joran
Coronan
MONTS GENCONDAN'N
Narana
Kjik
Olv
MONTS FALAVIELLE
Antiann
Olfren
MONTS TISSNAR
Svana
Raflain
Samover
Farlen
Pays de Brug
Plaine de Fagorne
Safick
EREFLAIN
Evlen
En-Dollen
MONTS DU DRAGON NOIR
Allara
Plaine de Malaviel
Ismerick
Forêt d'Ormik
MONTS GALAHAN


Vanalune
FORET D'ORPIN
Comelune
Valicor
BAIE DES ARMANTIERS
Terredick
Kjik
Isnal
PLAINE DE TORN
ILE BERUK
Olfren
Jədərān
DISTRICT DE BOREN GARLAC'H
Safick
Mallesna
MASSIF DES SKARNJE
PRESQU'ILE D'ORGOND
Jəs
Krvi
Kemələ
BAIE SUAVE
ILE ETIECK
ILE KALAKSHAN
FORET DE KEN-JA-TIEL
PLAINE DES BRUMES
Andoven
Boren


PLAINE DE LA FAYADE
Noganon
PAYS ATUESH
Parsk
Olsk
Sellem
Arthim
PLAINE D'ARTHIM
Valira
MONTS ARMALEVV
PASSE D'ECCIK
Eccik
Onavira
Triva
PLAINE D'ONAVIRA
Visrin
SANAK
DATURA
Arek
Cadur
ORN
Kriek
BEC DE SJVAK
FLU. ADIRN
Hadana
GEDDEN SANDAR
MONTS CROVAR
CORNE DE CROVAR
F'OLNARG
BAIE DE SVAR
Ivernon
DETROIT D'UG'NESH
PASSE DE GERRIK
KERNARIG
Geridna
PASSE DE CROVAR

ILE DE BASSANA
Issina
COLLINES DE GRINSIL
FOURCHE DE PIVEN
BAIE DE ERADIL
Vobster
PLAINE ILLYNNE
Eradil
Villedor
ILE DE L'ERMITE
ILE DE MORNADOR
BROU DE PIVEN
BAIE DU MOINE
Eriane
MTS KRAMP
Folias
POINT DE LA TORCHE
ILE DE CURNOR
BAIE DE FOLIAS
PLAINE DU PONANT
SEPT ILES
PRESQU'ILE DE RAMAK
BAIE DE NERIANDOR
Meriandor
MARAIS D'ERALE
L'épale
F'ELERIANG

Doigt de Mallevа

côte Pourpre

Krün

Felpon

FORET DE FERVIELLE

COLLINES DE RANOIR

Cassana

Grinviel

Eren

RHU

COLLINES DE GRINSIL

PLAINE DE ORVALLA

PLAINE DE RHU

Rhû

Senserana

PLAINE ILLYENNE

Trendil

Ceddan

Villedor

Brône

Jassara

FORET DE NESSAR

PLAINE DE JAMARRA

Onianth

Viou

Severine

PLAINE DU PONANT

Pisgniel

LAC D'OPALE

FORET DU TROU VERT

BASSIN D'OR

Enen

Cassiliath

PLAINE DE GOLEM

PLAIN

FORET DE SUVELLE

L'épale

MONTS DU DRAGON NOIR

LAC NASSIA

LAC FRAGON

MONTS RAVEN

Kalaran

MONTS DE FER

Allapa

Ismeride

PLAINE DE MALAVIEL

GORGES DEL'EREN

PLATEAUX DE SAMARANDE

PLAINE DE SEMIURNE

MONTS D'ALIR

Golem

Eärn

DESERT DES KURNES

Niskelek

Oronad

Encre

PLATEAUX DE SENAREANK

Aran

MONTS D'EFFIR

EFFIR

Flo de Marek

Ismerick
FORET D'OLMIR
MONTS GELKHAN
FORET DE KENDA-TIEL
PLAINE DES BRUMES
Andonen
Boren
AHisouap
PLATEAUX DE SAMARANDE
PLAINE DE FORLAN-EVEN
ILE DU FOU
POINTE DE FOSSELANA
MONTS ORLAND
Even Orland
MONTS D'ALIR
PLATEAU DE LAKSAR
BAIE DE KALANA
BEC DE LA LISSEN
ILE KERNISH
Karafae
BAIE DE SATIA
ILOTS DE MENDEGNA
DESERT DES KURNES
NAHA' GONET
Nargolad
EFFIR
Etel Hahad
OCEAN GALARC'H
BAIE DE KARNA
ILE DE JADE
Sorcometh
Koleth
ILE NELLOTH

GEDDEN SANDAR

PASSE DE CROVAR

KEKIAT

MONTS CROVAR

CORNE DE CROVAR

FOLNARG

BAIE DE SVAR

Ivernon

ERG MÂA

DETROIT D'UG'NESH

Nielas

ARSUVEL

ENIEL

OLVERG

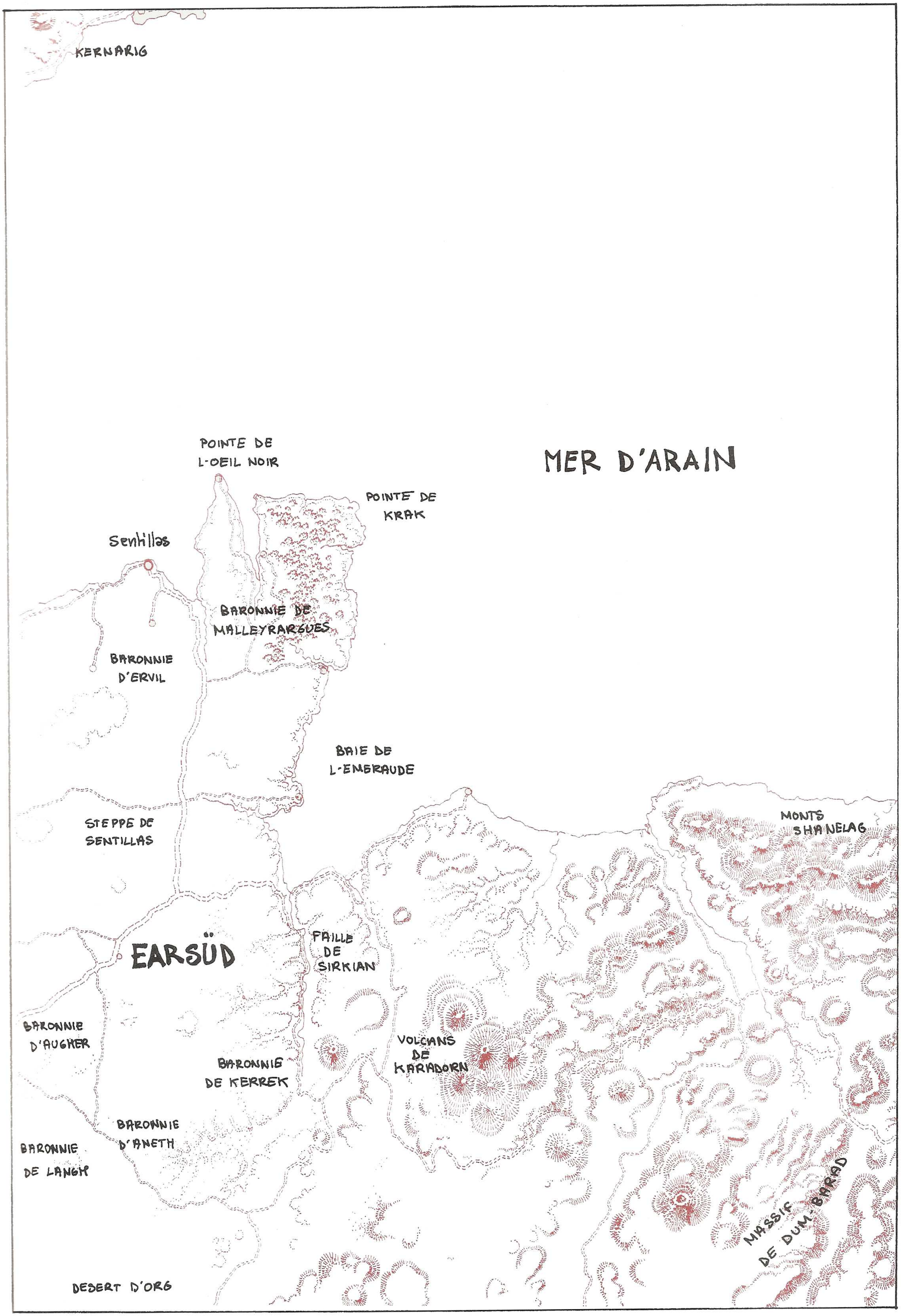
PLAINE D'ODIVERNONS

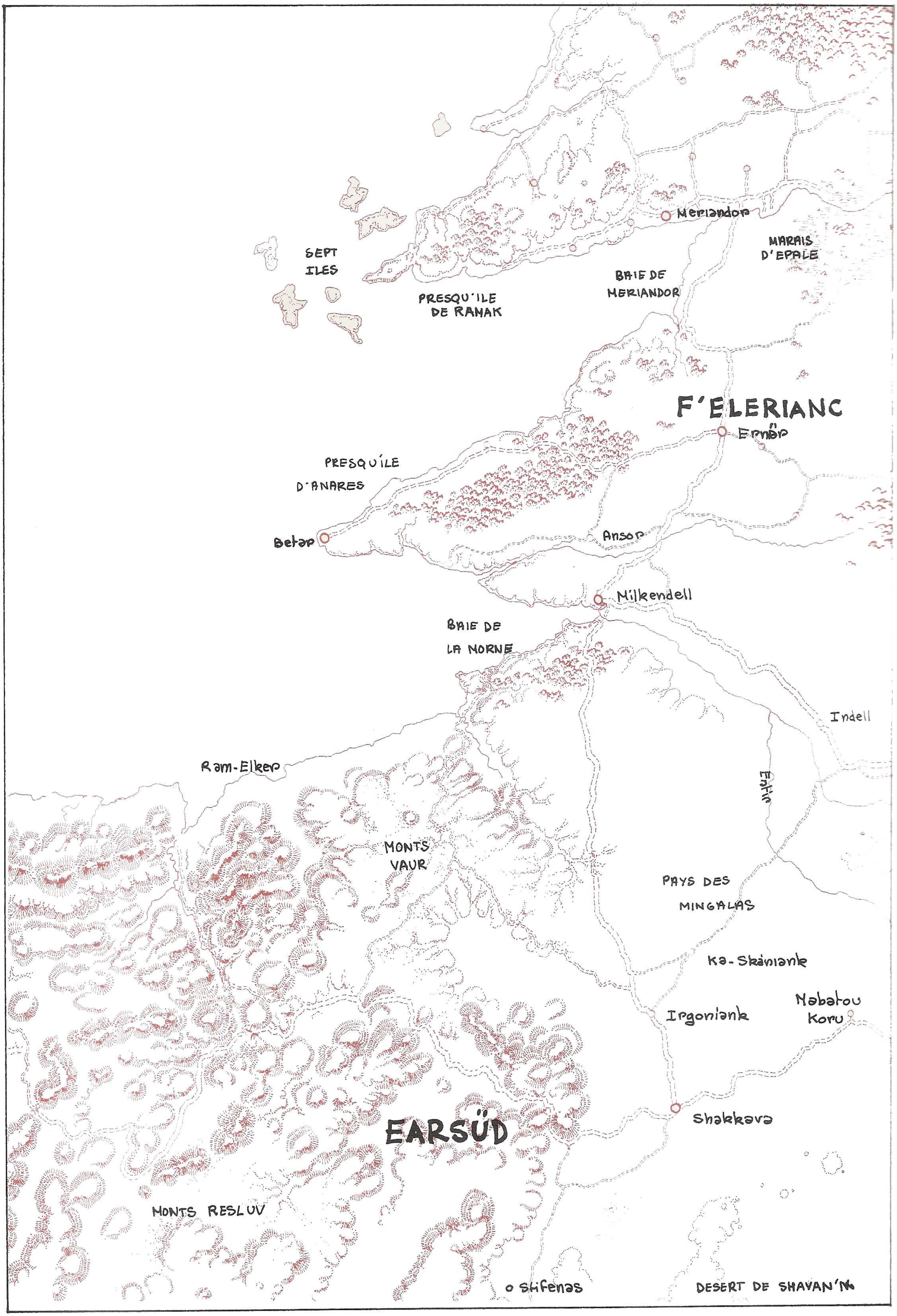
MONTS DE SENTILLAS

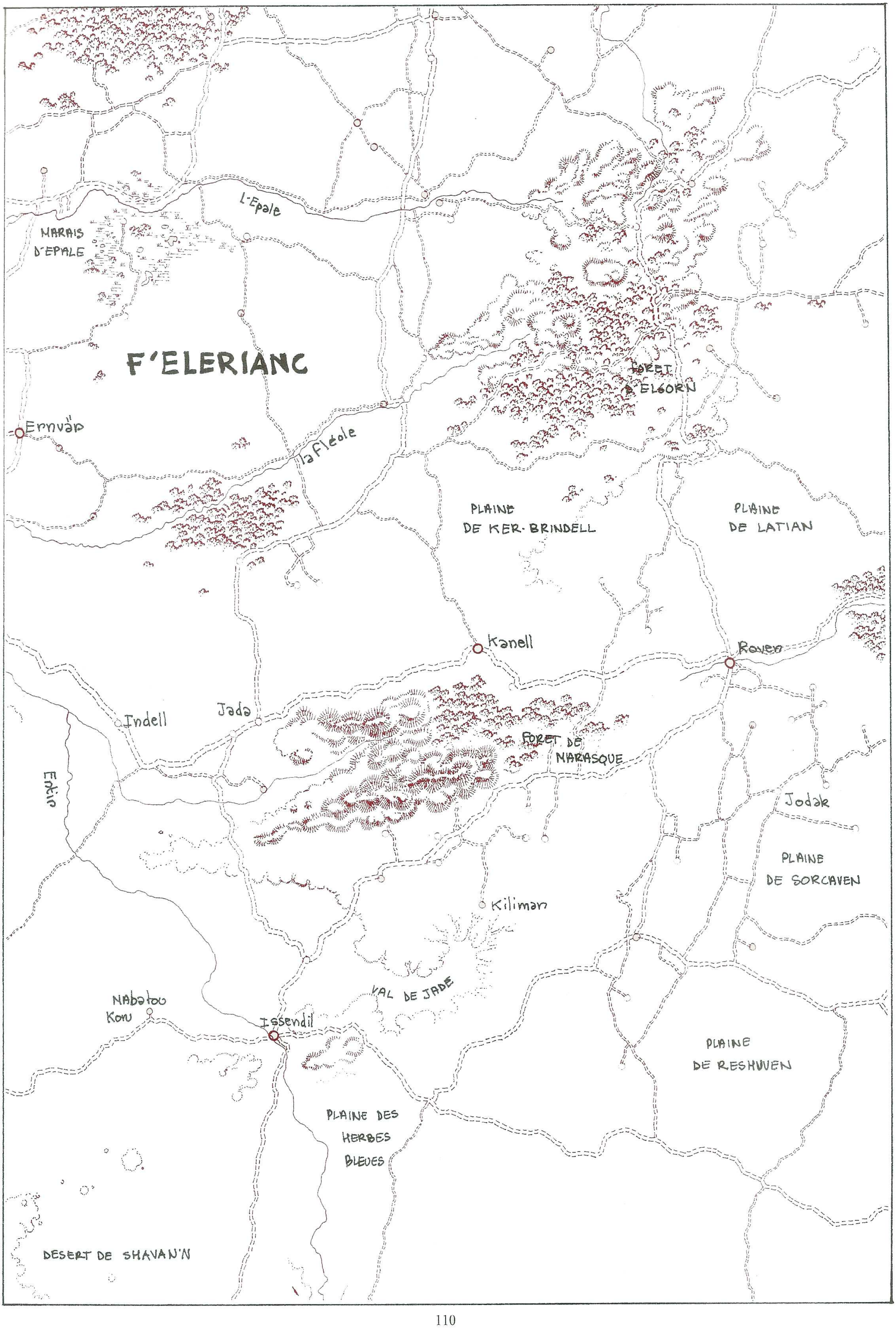
BAIE D'ANILAS

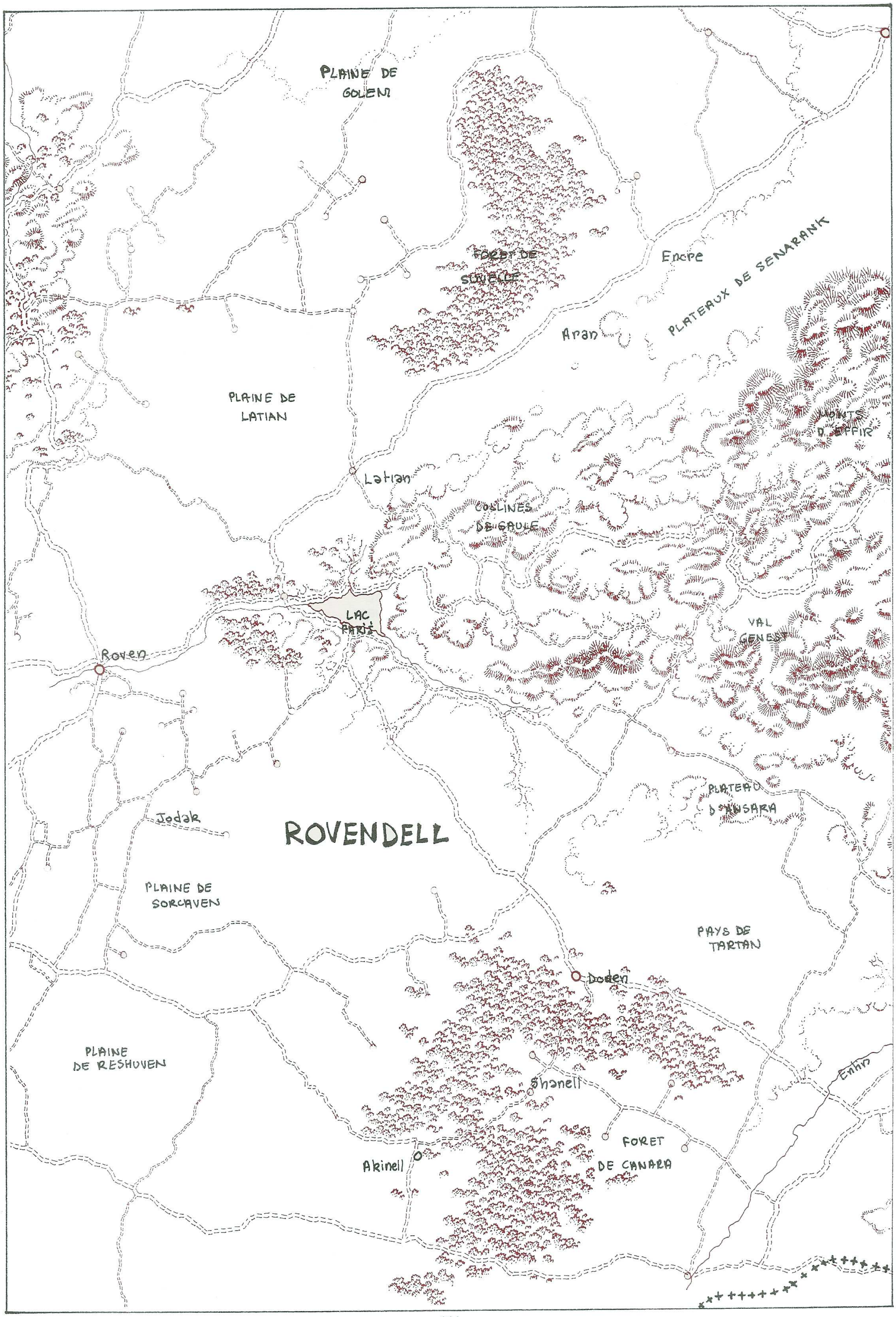
Odivernon

DESERT D'ORG


KERNARIG
POINTE DE L-OEIL NOIR
POINTE DE KRAK
Sentillas
BARONNIE DE MALLEYRARGUES
BARONNIE D'ERVIL
MER D'ARAIN
BAIE DE L-EMERAUDE
STEPPE DE SENTILLAS
MONTS SHANELAG
EARSÜD
FAILLE DE SIRKIAN
BARONNIE D'AUGHER
BARONNIE DE KERREK
VOLCANS DE KARADORN
BARONNIE D'ANETH
BARONNIE DE LANGH
MASSIF DE DUM-BARAD
DESERT D'ORG


SEPT ILES
PRESQU'ILE DE RANAK
Meriandor
MARAIS D'EPALE
BAIE DE MERIANDOR
F'ELERIANC
Ernëo
PRESQU'ILE D'ANARES
Betap
Ansop
Milkendell
BAIE DE LA NORNE
Indell
Ram-Elkep
MONTS VAUR
Enhe
PAYS DES MINGALAS
Ka-Skäniank
Irgoniank
Nəbətou Koru
Shakkəvə
EARSÜD
MONTS RESLUV
o Shifenas
DESERT DE SHAVAN'N


L'Epale
MARAIS D'EPALE
F'ELERIANC
Ernvàp
la Fléole
FORET D'ELGORN
PLAINE DE KER-BRINDELL
PLAINE DE LATIAN
Kanell
Roven
Indell
Jadə
FORET DE NARASQUE
Jodak
Enkio
PLAINE DE SORCAVEN
Kiliman
VAL DE JADE
Nabətou Kou
Issendil
PLAINE DES HERBES BLEUES
PLAINE DE RESHUVEN
DESERT DE SHAVAN'N


PLAINE DE GOLEM
FORET DE SUVELLE
Encpe
PLATEAUX DE SENARANK
Aran
PLAINE DE LATIAN
Latian
COLLINES DE GAULE
LAC PARIS
Roven
VAL GENEST
Jodak
ROVENDELL
PLAINE DE SORCAVEN
PAYS DE TARTAN
Doden
PLAINE DE RESHOVEN
Shonell
FORET DE CANARA
Akinell

Eärn

DESERT DES KURNES

PLAINE DE GOLEM

FORET DE SUVELLE

Niskelek

Encre

PLATEAUX DE SENARANK

EFFIR

Aran

PLAINE DE LATIAN

MONTS D'EFFIR

Lahian

COLLINES DE SAULE

LAC FARIJ

VAL GENEST

ROVENDELL

PLAINE DE SORCAVEN

PLATEAU D'ANSARA

PAYS DE TARTAN

Doden

Enlin

Shanell

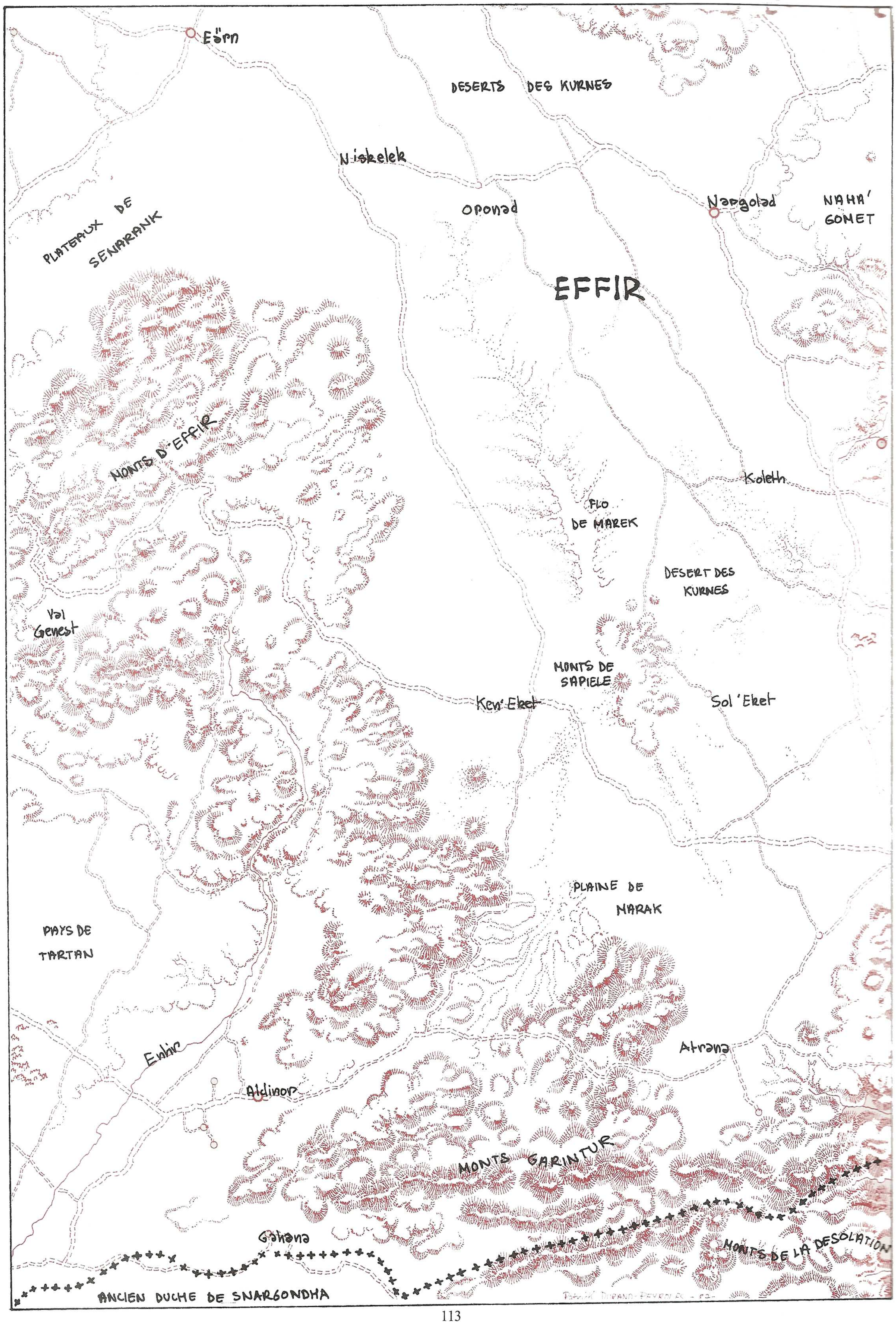
Aldinor

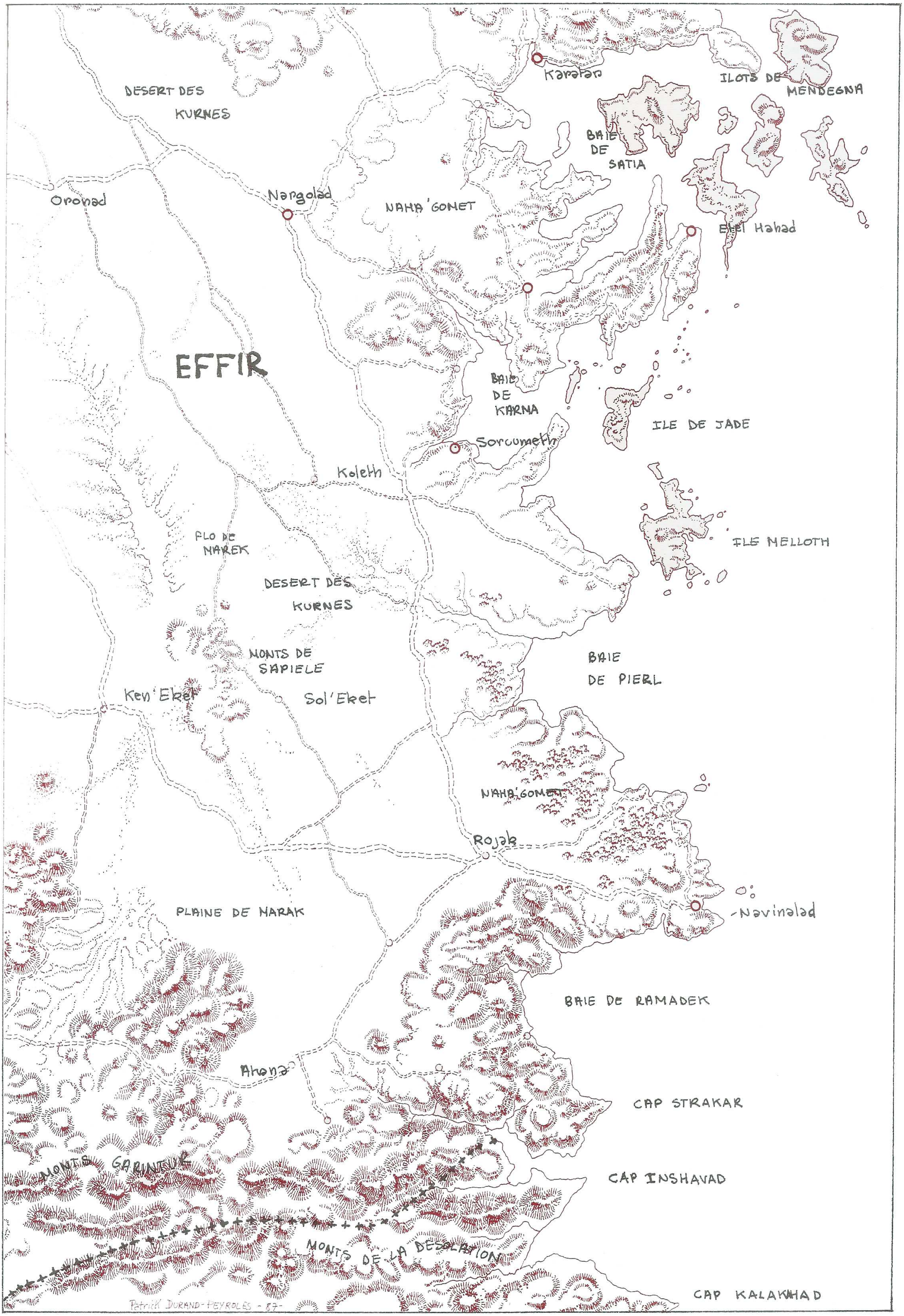
Akinell

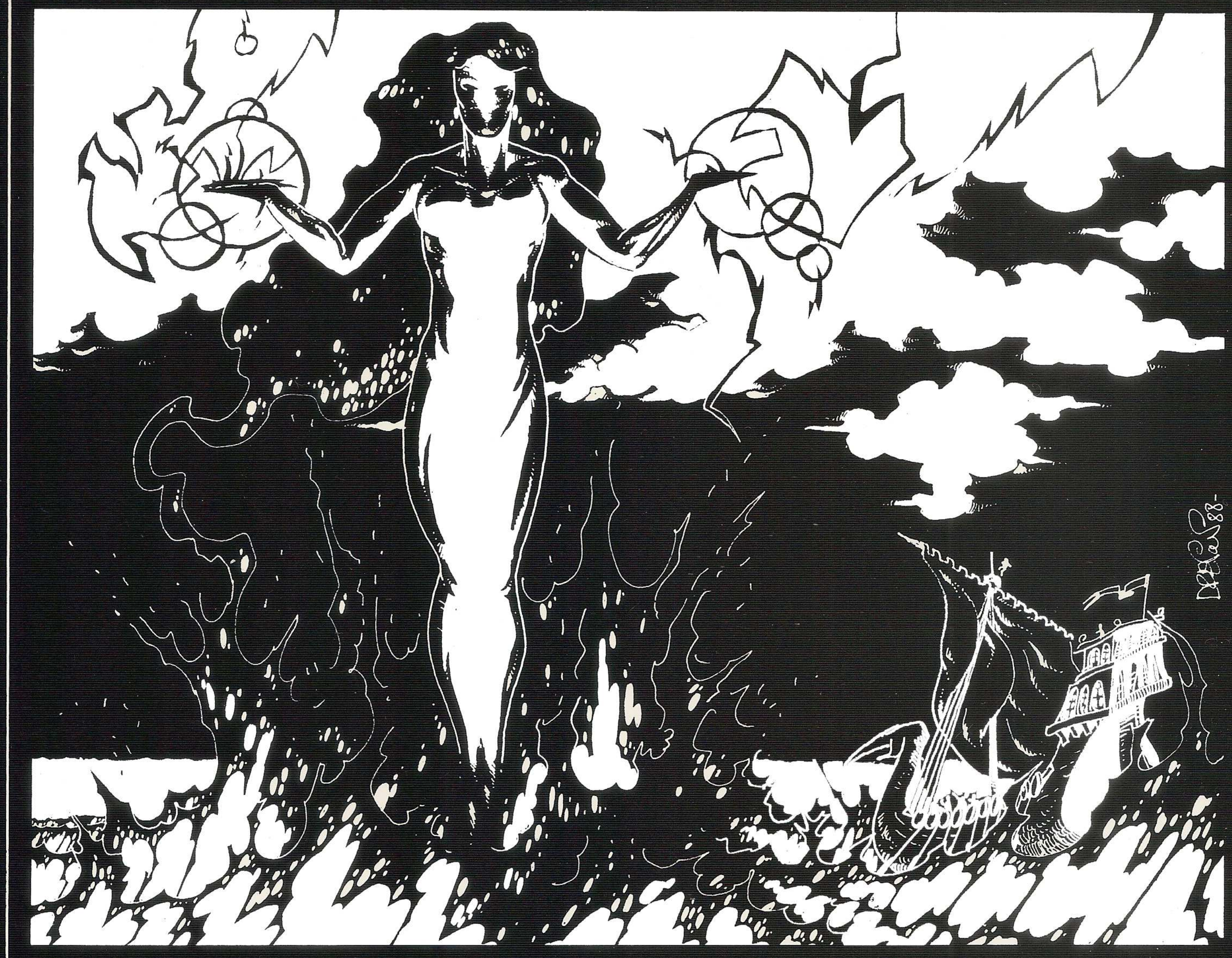
FORET DE CANARA

Gahana

ANCIEN DUCHE DE SNARGONDHA


Esrn
DESERTS DES KURNES
Niskelek
Oponad
Nangolad
NAHA' GOMET
PLATEAUX DE SENARANK
EFFIR
NONTS D'EFFIR
Koleth
FLO DE MAREK
DESERT DES KURNES
Val Genest
MONTS DE SAPIELE
Ken'Eket
Sol 'Eket
PLAINE DE NARAK
PAYS DE TARTAN
Enhir
Atrana
Aldinor
Gahena
MONTS GARINTUR
MONTS DE LA DESOLATION
ANCIEN DUCHE DE SNARGONDHA
Patrick DURAND-PEYROLLE - 82-


DESERT DES
KURNES
Karatan
ILOTS DE
MENDEGNA
BAIE
DE
SATIA
Oronad
Nargolad
NAHA'GONET
Eilet Hahad
EFFIR
BAIE
DE
KARNA
ILE DE JADE
Sorcoumeth
Koleth
FLO DE
NAREK
ILE MELLOTH
DESERT DES
KURNES
MONTS DE
SAPIELE
BAIE
DE PIERL
Ken'Eket
Sol'Eket
NAHB'GOMET
Rojak
Navinelad
PLAINE DE NARAK
BAIE DE RAMADEK
Ahonz
CAP STRAKAR
MONTS GARINTUZ
CAP INSHAVAD
MONTS DE LA DESOLATION
CAP KALAKHAD
Patrick DURAND-PEYROLES - 87-



Quelle route prendront les aventuriers pour se rendre de Gwilaùn à Naradut ? Par quels cols pourront-ils franchir les Monts Tissnàr ? Quelle est la signification du triangle d'Orn au pays des Sandars ? Comment les Elfes de la forêt de Vani construisent-ils leurs somptueuses demeures ?...

Autant de questions, et beaucoup d'autres encore, auxquelles les Aventuriers découvrant le Monde médiéval imaginaire de Trégor pourront trouver réponse.

Prolongement indispensable de la brochure "Trégor Univers Médiéval" cet Atlas de 108 pages, comportant plus de 30 cartes détaillées ainsi que de nombreux plans et illustrations, contient de nombreuses informations sur la géographie, l'économie, l'écologie et l'organisation politique des trois grands Royaumes. Légendes et descriptions pittoresques viennent compléter cet ouvrage, jusqu'à présent unique en langue française.
L'Univers ludique de Trégor est facilement adaptable à de nombreux systèmes de jeux médiévaux déjà existants. Ouvert et évolutif, il vous permettra d'intégrer vos propres créations.

TREGOR ? UN FABULEUX VOYAGE AU PAYS DE L'IMAGINAIRE !

EDITIONS DRAGON RADIEUX

COLLECTION "L'ŒIL DU DRAGON"
N° ISBN 2-906500-02-K

140 FF

IMP LEOSTIC 76.96.90.63