

AMEYCA

L'UNIVERS



Par James Manez

13/08/07

Notes de l'auteur

Dans les pages qui suivent, vous découvrirez une Amérique imaginaire, située dans un futur lointain. Mélangeant allègrement médiéval fantastique, science-fiction et éléments post-apocalyptiques, Ameyca n'a d'autre prétention que de vous faire rêver, ne serait-ce que quelques instants...

Ce livret décrit Ameyca et ses peuples. Il ne comprend aucune règle de jeu (voir chapitre [Où sont les règles](#)).

Crédits

Idée originale et textes : MANEZ James

Illustration de couverture: ROBERT Olivier

Remerciements

Merci à Hikaki et Usher pour l'hébergement à la cour d'Oberon, à Fabrice Caillol, Jérémie Coget et Alain Curato pour leurs suggestions et leur aide.

Mentions légales

Textes et illustrations sont la propriété de leurs auteurs respectifs. Toute reproduction, diffusion, modification, utilisation du présent document à des fins commerciales est interdit sans autorisation des auteurs.

Bien sûr, tant que l'usage du document reste non-lucratif, vous pouvez en faire ce que vous voulez, c'est la moindre des choses quand même!

Contact

Si vous avez des suggestions à apporter, des questions à poser, ou autre demande en rapport avec Ameyca, contactez-moi à l'adresse suivante : arasm@wanadoo.fr.

SOMMAIRE

INTRODUCTION	4
UNE BREVE HISTOIRE D'AMEYCA	4
JOUER A AMEYCA EN 4185	7
L'AMEYCA EN 4185	7
CARTE DE L'AMEYCA EN 4185	12
CONSIDERATIONS GENERALES	16
CHRONOLOGIE DETAILLEE	22
DESCRIPTION DES SOCIETES DE L'AMEYCA	28
LES PROTECTORATS ALTER.....	28
KORZARR, UNE NATION DRESSEE POUR LA GUERRE.....	50
LES COMMUNAUTES ANARK, UNE UTOPIE MENACEE.....	54
LA FEDERATION VARMIN, LES RATS AU BORD DE LA GUERRE CIVILE	60
LE NHUSA, A LA RECHERCHE D'UN GLORIEUX PASSE.....	66
MENTH REELM, UN ROYAUME EN PLEINE DECADENCE	68
FORTUNA, TERRE BENIE PAR LA FORTUNE.....	92
ANNEXES	120
QUELQUES EXEMPLES DE BELLES BETES.....	120
CHIFFRES DE POPULATION.....	124
GLOSSAIRE	125
INSPIRATIONS.....	131

INTRODUCTION

UNE BREVE HISTOIRE D'AMEYCA

Le rêve des Oïslath

L'univers ne recelait plus qu'un dernier secret : celui de sa création.

Depuis des millions d'années l'espèce des Oïslath avait domestiqué toutes les forces et lois régissant l'univers, mais elle demeurait incapable de savoir qui l'avait créé.

Leurs esprits se projetaient dans l'espace à la recherche d'indices sur l'identité de ce mystérieux créateur.

Hélas, leurs recherches s'avérèrent infructueuses.

Ils s'attelèrent alors à un projet ambitieux : l'union des esprits des autres peuples de l'univers avec le leur. Ainsi leurs pensées seraient irriguées par de nouvelles formes de logique et d'imagination. La première étape du projet consistait à préparer les espèces les plus aptes en vue de l'union.

L'humanité, espèce élue

L'humanité était l'une de ces espèces prometteuses. Ses capacités d'adaptation et sa soif de savoir compensaient son égoïsme et son orgueil démesuré. Les Oïslath investirent les spécimens les plus brillants d'une partie de leurs pouvoirs psychiques. Ces protecteurs devaient encadrer le développement de l'humanité afin qu'elle puisse à terme être prête pour l'union. Puis les Oïslath insufflèrent à la planète une conscience unique, chargée de veiller à ce que l'homme ne rompe pas l'équilibre naturel. Ils repartirent alors à la recherche d'autres espèces pouvant convenir à leur grand projet.

Pendant quelques centaines d'années, la cohabitation entre la conscience terrestre et les Protecteurs se fit sans trop de heurts. Mais les Protecteurs finirent par oublier le projet des Oïslath et virent de plus en plus la conscience terrestre comme une ennemie. Ils entreprirent alors de la détruire...

Les siècles passèrent et l'homme prospéra, arrachant chaque jour une fraction de la vie de la Terre. Au début, celle-ci se contenta de simples avertissements comme des tremblements de terre ou des tornades. Mais lorsque l'homme se fit plus entreprenant dans sa lutte contre la nature, les éléments se déchaînèrent : dérèglement du climat, montée des eaux...

Un nouveau départ...

La situation tournait au désavantage des Protecteurs. Le seul moyen de sortir vainqueur de cette lutte était coûteuse pour les deux partis. Le 21 décembre 2030, des bombes atomiques pilonnèrent la terre, la dévastant de part en part. Seuls quelques endroits furent protégés grâce à des boucliers mentaux érigés par les Protecteurs, histoire de ne pas hypothéquer le développement futur de l'homme.

Pressentant sa fin, la Terre transforma alors certains de ses rejetons en rivaux à la mesure des humains (augmentation de leur taille, résistance aux radiations...).

La mort de la « conscience terrestre » marqua le début d'une nouvelle ère pour les forces de la nature. Autrefois unies sous la même bannière, elles ne formaient plus qu'un conglomérat hétéroclite d'espèces sans compréhension mutuelle.

1500 ans après, l'homme retrouva enfin l'air libre. Sortant de ses abris antiatomiques, il découvrit un monde agonisant. Quelques grandes forêts et réserves d'eau subsistaient grâce aux boucliers mentaux des Protecteurs, mais en dehors de ces havres, il ne restait quasiment plus rien de la Terre d'autrefois...

Ou un éternel recommencement ?

Bien vite, les vieilles habitudes ressurgirent. Les querelles de chapelle des Protecteurs dégénérent en guerres civiles. La faction des Alter semblait avoir gagné la partie, mais des êtres nés de l'union entre Protecteurs et simples humains, les Menth, profitèrent de la faiblesse de leurs maîtres pour prendre leur place. En 3882, ils fondèrent un royaume qui s'étendait sur presque toute la moitié est de l'Ameyca, le Menth'Reelm, puis refoulèrent les Protecteurs à l'ouest du continent. Un nouveau coup fut porté aux Protecteurs près de 300 ans plus tard, lorsque les Ynth dévastèrent leurs états. Mais un autre rival fit face au Menth'Reelm ; le petit état de Fortuna, au nord-est, était devenu une force avec laquelle il fallait compter.

Au bout de plusieurs guerres, les Menth parvinrent à conquérir Fortuna, mais celle-ci reprit son indépendance il y a près de deux siècles.

Fort des richesses de son empire colonial, Fortuna apparaît aujourd'hui, en 4185, comme la nation la plus puissante d'Ameyca. Ses explorateurs parcourent aussi bien les Terres du Froid Mordant que les jungles épaisses du Southam. Pourtant, l'édifice est fragile ; déjà la révolte gronde dans la vieille colonie du Sheed...

Quant au Menth'Reelm, il semble vivre ses dernières heures : l'arna, ce précieux minéral qui décuple les pouvoirs des Menth, commence à se faire rare. De plus, aux anciennes rivalités se superpose le conflit entre l'ordre des Psyk et celui des Trépassés ...

Si l'on se tourne vers l'ouest, que voit-on ? Le reliquat dérisoire des Etats-Unis d'antan, composé de quelques misérables vivant dans des grottes; les deux derniers Protectorats Alter, emmurés dans leur isolement; les faibles Varmin, perdant leur temps en vaines intrigues; les communautés Anark, utopies en voie de disparition; et les Korzarri, qui ne méritent même pas le nom d'hommes!

Mais tout cela n'est rien comparé aux hordes immenses des Ynth, ces fourmis géantes qui détruisent tout sur leur passage. Nul ne comprend leurs intentions, nul n'ose les approcher. Elles ont déjà causé la chute des Protectorats Alter; qui sera leur prochaine victime?

Les trois écoles de pensée des Protecteurs

Les *Néo-Positivistes*, croyant aux vertus du progrès scientifique, préconisaient la reprise d'une évolution basée sur la technologie et les gains de productivité.

les *Mentats* considéraient que l'évolution de l'humanité devait s'appuyer sur le développement de ses capacités psychiques.

Les *Alters*, dirigés par Finael, préféraient la voie d'une réconciliation avec la nature et d'un relâchement de la tutelle des Protecteurs sur l'humanité. Selon eux, l'obéissance aux directives des Oïslath n'aurait guère profité à l'humanité

JOUER A AMEYCA EN 4185

L'AMEYCA EN 4185

Ameyca vous plonge dans une Amérique très différente de l'actuelle. Si la géographie est restée inchangée dans ses grandes lignes, les civilisations de l'Ameyca n'ont plus grand chose à voir avec celle du 21ème siècle. La plupart des peuples "Ameykin" ont rejeté la course effrénée à la technologie et ont adopté un mode de vie très conservateur. Seule la nation de Fortuna possède une technologie avancée, équivalente sur certains points à celle de l'Europe du XIXème siècle.

On peut diviser grosso-modo l'Ameyca en trois zones politiques:

- la plus grande partie de l'Ameyca est sous la bannière du Menth'Reelm, un royaume aux mains d'humains dotés de pouvoirs psychiques. Mais ce royaume est en plein déclin; le pouvoir central est miné par les dissensions entre grandes familles, le mode de vie traditionnel est de moins en moins respecté, et certaines grandes familles sont tombées sous la sphère d'influence du voisin Fortuna.
- au nord-est se trouve justement Fortuna. Comme ses terres ont été dévastées par de multiples guerres avec le Menth'Reelm, Fortuna doit sa prospérité à sa flotte, qui l'alimente en produits provenant de ses nombreuses colonies. Dans ce pays, superstition et rationalisme se côtoient de la façon la plus surprenante qui soit : les habitants vouent un culte à la chance, qu'ils appellent Fortune, tout en exaltant les vertus de la pensée logique et des mathématiques.
- l'ouest de l'Ameyca est aride et pauvre en ressources. Il abrite plusieurs peuples de moindre importance. Les protecteurs alter sont les derniers protecteurs survivants. Les deux autres factions n'existent plus en tant que force politique depuis belle lurette. Défaits par le Menth'Reelm, ils se sont réfugiés dans la région désolée du Calnevar où ils ont construits des sortes de paradis artificiels reflétant leur propres lubies. Ainsi, la Protectrice Finael a créé une société basée sur l'échangisme et le culte de la beauté. Ces protectorats ont presque tous été détruits par une invasion de fourmis géantes il y a quatre vingt ans. Une partie de la population s'est alors enfuie dans le sud, pour former les communautés Anark.
Mais les Protectorats restants subissent maintenant une nouvelle menace; celle des Korzarri, des tribus de nomades équipés d'armes vivantes. Ceux-ci ont déjà conquis une partie des communautés Anark.

La fédération Varmin regroupe différents cités états souterraines habitées par des rats géants à l'intelligence humaine. Elle est actuellement en proie à une guerre civile opposant le mystérieux Roi des Varmin, secondé par la secte des Mages Tisserands, aux cités états refusant sa tutelle.

Au cœur des montagnes du Colorado, le Nhusa a été fondé par quelques rescapés de la faction Néo-positiviste, qui fut vaincue par une coalition des deux autres factions de Protecteurs. Longtemps repliés sur eux-mêmes, ses habitants commencent à arpenter le monde à la recherche d'artefacts pouvant restaurer leur gloire passée.

Les habitants de l'Ameyca

Ameyca : les Ameykin

Anark: les Anark

Fortuna : les fortuné

Korm : les Kormren

Korzarr : les Korzarri

Menth'Reelm : les Menth

Nhusa : les Mhykkin

Varmin: les Varmin

Où sont les règles ?

Vous ne trouverez ici aucune règle. Celles-ci seront exposées dans d'autres livrets que vous pourrez retrouver sur le site de la Cour d'Oberon :

<http://couroberon.free.fr/Jdra.html>.

Le système de référence sera dérivé du fameux BASIC de Chaosium et agrémenté de mécanismes issus du RUNEQUEST paru chez MONGOOSE.

Un PDF de la version en licence libre de ce dernier jeu est disponible à cette adresse : <http://www.justanotherwebsite.net/mrqwiki>. D'autres systèmes de jeu seront également proposés.

Possibilités de jeu

Selon le peuple choisi, l'orientation du jeu diffère sensiblement. Je vais donc montrer quelques possibilités de jeu avec les trois principaux peuples.

Fortuna : la société Fortuned repose sur le principe de "points de bonne conduite". Selon sa productivité au travail et sa chance aux jeux, un fortuné dispose d'un capital de points qui détermine son salaire et son accession à une classe supérieure. En accédant à une classe supérieure, il gagne prestige et privilèges. De ce fait, l'acquisition de points de bonne conduite fait partie des buts principaux de la vie de tout bon fortuné. Comme Fortuna est une nation de colonisateurs, les explorateurs en herbe pourront s'en donner à cœur joie : découverte du Southam, contacts à nouer avec les peuples du Calnevar, rivalités entre compagnies commerciales...il y a de quoi faire!

Que ceux qui préfèrent les intrigues urbaines ne désespèrent pas toutefois : ils peuvent incarner des Parasites ces philosophes clochards qui luttent contre la bureaucratie tentaculaire du Service de Statistique et de Contrôle Social, véritable maître de Fortuna. Plus classiquement, les rangs de la police Fortuned leur sont ouverts: au programme, surveillance des éléments séditieux, enquêtes...

Enfin, une campagne où les joueurs incarneraient des cadres de l'administration fortuné pourrait être amusante, avec une ambiance à la Paranoïa. Les cadres ne reculent en effet devant rien pour acquérir plus de points de bonne conduite: délations, meurtres, falsifications...

Menth'Reelm : si les joueurs incarnent des Menth, c'est à dire un humain doté de pouvoirs psychiques, l'optique serait celle d'un jeu en campagne basé sur les intrigues politiques. Par exemple, les joueurs pourraient

incarner les nouveaux dirigeants d'une petite famille ; à eux d'assurer sa survie grâce à leur diplomatie et leur sens politique.

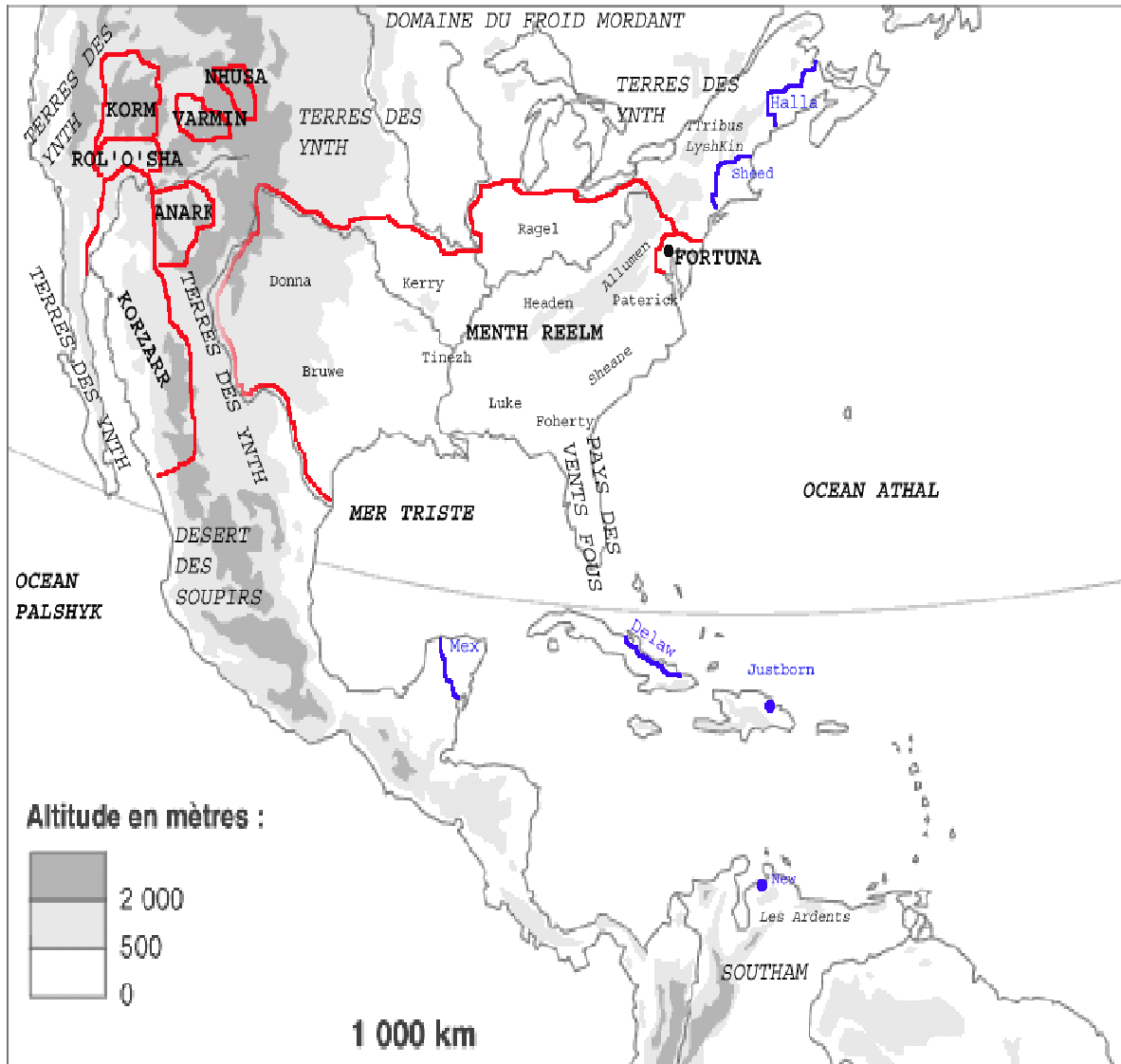
Un personnage Menth peut aussi faire partie d'un ordre, comme celui des Psyk, qui cherche à maintenir la pureté des Lignées génétiques des Menth, ou celui des Trépassés, pour qui la mort n'est pas une fin en soi...

Korm : pour un PJ venant de Korm, je pense surtout à des campagnes axées sur la recherche d'information et la diplomatie. En effet, une catégorie de « Kormren » accomplit la triple fonction de chercheur, d'explorateur, et de diplomate.

Ces émissaires sont actifs notamment dans le Menth'Reelm, les cités Varmin et les communautés Anark : conseillers auprès d'un dirigeant Menth, « hommes de savoir » d'un village Anark ...

La société Kormren étant obnubilée par l'acquisition de connaissances, je verrai bien des personnages désireux d'étudier le comportement des Ynth ou de visiter la légendaire Cité du Savoir, curieux de savoir ce qu'est devenu Arkham, l'ancien chef des Protecteurs, etc.

CARTE DE L'AMEYCA EN 4185



Légende



Frontières des états



Frontières des colonies Fortuned

MER TRISTE

Mer ou océan

<i>SOUTHAM</i>	Nom de région
<i>Les Ardents</i>	Peuples
FORTUNA	Peuples principaux
Donna	Lignée Menth

Un petit tour géographique

Désert des Soupirs

Cette terre au sol gris cendré est constamment agitée de tremblements ; parfois le sol se fend pour laisser échapper gaz et vapeurs qui émettent des chuintements évoquant un soupir.

Les Korzarri sont originaires du Désert des Soupirs, et leur tempérament a été forgé par la dureté de l'environnement.

Domaine du Froid Mordant

Plus on remonte vers le nord de l'Ameyca, plus l'hiver se fait rude et long. Ici, le monde ne semble comporter que trois couleurs : le bleu pâle du ciel, le vert profond des forêts de conifères, et le blanc éclatant de la neige. Les rares rescapés des expéditions Fortuned dans la région sont revenus avec des récits d'êtres insaisissables qui leur envoyaient des éclats de glace, de cauchemars qui les assaillaient sans cesse, et d'un temps qui changeait au gré des caprices de la Fortune.

Fortuna

Là bat le cœur de la puissante nation éponyme.

Autrefois terre verdoyante et fertile, Fortuna offre désormais le désolant spectacle de plaines aussi craquelées que la peau d'un vieillard, séquelles de ses conflits passés avec le Menth'Reelm. Le climat suit une logique immuable: une chaleur écrasante règne quelques jours durant jusqu'à ce que l'orage éclate, libérant des pluies torrentielles. Le cycle recommence alors, ad nauseam.

Au fur et à mesure que l'on s'éloigne de la capitale, le temps se fait plus clément, fort heureusement !

Korm

L'aride Korm abrite cet étrange peuple d'érudits adoreurs d'araignées. Les Kormren ne sont pas tant intéressés par le pouvoir que par la recherche du savoir sous toutes ses formes. Il n'est donc pas rare de voir des Kormren parcourir l'Ameyca afin d'en découvrir les merveilles.

Korzarr

Les féroces tribus Korzarri ont surgi du Désert du Soupir pour dévaster les communautés Anark et le Rol'O'Sha. Sous l'égide du Protecteur Dyremn, elles forment une machine de guerre redoutable.

Les Ardents

Située juste au sud de la colonie de New, cette civilisation n'a pas encore été officiellement découverte par les Fortuned. Heureusement, car la rencontre risque de faire des étincelles... En effet, tout oppose ces deux peuples : l'un fait l'éloge de la raison, l'autre voue un culte aux passions humaines ; l'un professe sa foi dans la technologie, l'autre a dévoué tout son savoir-faire à la fabrication de masques cérémoniels.

Menth'Reelm

Le royaume du Menth'Reelm est immense, regroupant une large variété de terrains et de climats. La côte atlantique jouit d'un climat tempéré et agréable tandis que la côte de la Mer Triste connaît chaleur intense et fort taux d'humidité. A l'intérieur des terres, l'amplitude thermique est plus importante et les précipitations plus rares.

Pays des Vents Fous

Ici, le vent souffle sans retenue, mettant le sol à nu. Nulle végétation ne vient égayer ce morne paysage de rocaille. Personne de saint d'esprit ne

se rendrait dans un tel endroit, à moins de vouloir à tout prix être happé par une bourrasque.

Déchainés par les expériences climatiques d'une Lignée Menth, les Vents Fous avancent inexorablement vers l'intérieur des terres : bientôt, ils atteindront les terres de la Lignée des Foherty...

Rol'O'Sha

La beauté et le plaisir, telles semblent être les deux seules préoccupations des habitants du Rol'O'Sha. Ce paradis terrestre où l'hédonisme est érigé en culte attire de nombreux pèlerins, mais ceux-ci ne tardent pas à découvrir l'envers du décor...

Southam

Autrefois, ce continent appartenait à la Confédération Sud-américaine qui, tout comme l'Ameyca à cette époque, était dirigée par des Protecteurs. Mais le contact entre les deux nations fut perdu à la suite d'un événement mystérieux : la Flétrissure. D'après les historiens Kormren, une terrible épidémie aurait décimé les Protecteurs du Southam et entraîné une révolte de leurs sujets. Aujourd'hui, Fortuna a pris pied sur le continent en fondant la colonie de New.

Terres des Ynth

Les Ynth peuvent prospérer n'importe où, et l'homme doit être constamment sur ses gardes s'il ne veut pas les trouver à sa porte. Les colonies les plus nombreuses sont situées au nord et à l'est de Korm. Le climat y est en général froid et sec au nord: seule la côte ouest connaît des précipitations abondantes.

Tribus LyshKin

Ces humains vivent dans la région vallonnée et riche en métaux qui s'étale entre le Sheed et le Halla. Ils vénèrent les Ynth et combattent féroceement les Fortuned. Certains Fortuned pensent que les Lyshkin

seraient les descendants de ceux qui auraient fui vers le Nord lorsque les Ynth envahirent Fortuna, il y a de cela bien longtemps (voir Chronologie détaillée).

Varmin

Les onze cités souterraines Varmin sont organisées en une confédération assez lâche. Mais le mystérieux Roi des Rats, aidé par l'ordre des Mages Tisserands aspire à placer toute les cités sous son égide...

CONSIDERATIONS GENERALES

Les conséquences de la mort de la conscience terrestre

Elles sont nombreuses. En effet, la conscience terrestre guidait l'évolution des espèces animales et végétales, de la même manière que les Protecteurs orientaient celle des êtres humains. Sans elle, animaux et végétaux évoluent de manière incontrôlée, brisant l'harmonie d'une chaîne alimentaire déjà fortement malmenée par l'intervention humaine. Les insectes sont les principaux bénéficiaires de ces bouleversements ; leur résistance couplée à l'augmentation de leur taille les a placés au sommet de la chaîne alimentaire, en compagnie des hommes.

De plus, la mort de la conscience terrestre a entraîné l'émergence d'un nouveau matériau qui ressemble à de l'obsidienne, l'arna. Si l'on en croit certaines théories, l'arna proviendrait du noyau de la Terre ; ce serait en quelque sorte les fragments de sa conscience. Il est en tout cas certain que ce matériau dispose de curieuses propriétés : il serait ainsi capable d'amplifier la psyché d'un humain, lui permettant d'utiliser pleinement ses capacités cérébrales.

L'arna affecte aussi les animaux et les végétaux, pouvant modifier leur métabolisme ou leur intelligence. Un contact prolongé avec l'arna est donc

susceptible de faire diverger sensiblement les membres d'une espèce de leurs congénères, voire d'en faire une nouvelle espèce.

Les Protecteurs

Historique

Eux qui devaient guider l'humanité sur la voie tracée par les Oïslath se sont bien écartés du sentier qu'ils devaient emprunter. D'abord, ils ont détruit la conscience terrestre, afin de pouvoir modeler le monde à leur guise. Ensuite, les divergences autour du projet créèrent des scissions au sein de leurs rangs. Trois factions se disputèrent la suprématie. Les Néo-Positivistes tinrent un premier temps le haut du pavé, mais ils furent détruits par la coalition des deux autres Factions, les Mentats et les Alter. Toutefois, la coalition ne dura guère : les Mentats furent massacrés par leurs propres esclaves, les Menth. Ces derniers livrèrent alors une guerre terrible aux Alter, qui furent repoussés dans les terres arides du Calnevar. Des quelques centaines de Protecteurs élus par les Oïslath, il ne subsiste aujourd'hui plus que quatre en Ameyca.

Korm et Finael sont les dirigeants des deux derniers Protectorats Alter. Tandis que Dyremn mène les tribus Korzarri à la conquête du sud du continent. Vous trouverez plus d'information les concernant dans les chapitres consacrés à leurs peuples.

Enfin, Arkham, autrefois le plus puissant des protecteurs, est aujourd'hui un vieillard fou à lier qui erre sans but à travers tout l'Ameyca.

Les pouvoirs des protecteurs

Les pouvoirs mentaux des Protecteurs leur permettent de contrôler et d'altérer des pensées ou émotions humaines jusqu'à plusieurs centaines de kilomètres de distance. Plus la distance est grande entre le Protecteur et sa victime, plus l'énergie dépensée est conséquente; au-delà d'un certain seuil, cela peut accélérer le vieillissement du Protecteur. Les Protecteurs évitent donc d'utiliser leurs pouvoirs à plus de 10 kilomètres.

Ils peuvent également créer des boucliers mentaux enserrant une zone ou région, la rendant invulnérable à toute attaque, physique ou mentale, tant qu'ils se concentrent pour l'entretenir. Les boucliers mentaux protégeant les grandes forêts de la Terre du cataclysme nucléaire ont nécessité des dépenses colossales d'énergie, qui ont grandement affaibli les Protecteurs : ils ont dû conserver les boucliers durant plusieurs centaines d'années !

Insensibles à la maladie, les Protecteurs n'en sont pas moins mortels, même si leur espérance de vie est très longue. De plus, ils sont vulnérables aux armes au même titre qu'un humain lambda, ce qui les conduit à exercer une surveillance drastique de leur entourage.

Arkham

La sagesse d'Arkham avait fait de lui le chef des Protecteurs. Toutefois, son comportement devint de plus en plus erratique au fil des siècles et son pouvoir de plus en plus incontrôlable.

Lors de la création des boucliers mentaux destinés à protéger certains endroits des bombes nucléaires, quelques protecteurs s'entendirent pour réduire leur dépense d'énergie, lui faisant supporter un surcroît d'effort. Ils espéraient le tuer par ce stratagème, car ils n'étaient pas suffisamment puissants pour l'affronter directement. Le plan échoua : Arkham survécut, même s'il était devenu fou à lier...

Aujourd'hui, Arkham est toujours en vie. Les Protecteurs perçoivent toujours son énergie, même si nul ne l'a vu depuis des siècles. Incapable de maîtriser ses pouvoirs, il dérègle tous les ondes et flux environnants. Sa simple présence peut chambouler une région: le sort de la Cité du Savoir en est un triste exemple...

« Il ne payait pas de mine avec sa barbe grisâtre et souillée de vermine, son dos courbé comme celui d'un vieillard, et sa voix aussi craquelée que

le désert des Soupirs. Pourtant, c'était lui qui était à la cause de la plus grande catastrophe depuis le Réveil ! Il est impossible de décrire la terreur que l'on peut ressentir lorsque vos amis le plus chers se transforment subitement en bêtes sauvages, lorsque des bâtiments disparaissent comme par enchantement, ou quand vous vous retrouvez la tête en bas à marcher dans le vide...

Si seulement nous avions pu gagner quelques confrères de plus à notre cause... Nous aurions débarrassé le monde de ce fou ! Mais désormais, son pouvoir est bien trop grand... »

Communication télépathique du protecteur Darum, 3718

Caractéristiques physiques des Ameykin

L'ameykin moyen est de couleur mat, avec les yeux et les cheveux noirs, et mesure 1 mètre 80 en moyenne. Les individus à la peau blanche sont très rares et sont considérés comme porteurs de malédictions. Ils sont au mieux exilés, le plus souvent immolés. On ne les tolère que dans les anciens protectorats alter.

Langue et calendrier

Les sociétés ameykin présentent deux points communs :

- les langues Ameykin sont toutes dérivées du WordShin, une langue dont la structure grammaticale s'apparente au chinois (le sens d'un mot ne varie pas selon sa position dans la phrase, pas de pluriel), et dont la phonétique s'inspire de l'anglais (la prononciation des mots se fait «à l'anglaise»). Bien que les langues aient sensiblement divergé de leur modèle initial, un habitant de Korm sera à même de comprendre au moins quelques mots de la langue de Fortuna, et pourra apprendre assez facilement à la parler.

- les calendriers locaux sont basés sur le calendrier standard de l'ancienne Amérique. Même si les appellations varient selon les régions, le découpage d'une journée ou d'une année reste le même, avec ses heures, ses minutes, ses semaines, ses mois... Par contre seule la nation de Korm a conservé une chronologie précise de l'histoire Ameykin remontant à l'année du Grand Réveil(3550).

Niveau technologique

Dans la majeure partie de l'Ameyca, le niveau technologique est primitif, ne dépassant pas celui du Moyen-âge occidental, à l'exception de la petite nation du Nhusa, capable de créer des mousquets.

Fortuna est un cas à part, sa technologie étant aussi évoluée que celle de l'Europe du XIXème dans certains domaines, notamment la construction.

L'archaïsme technologique est dû principalement à trois facteurs:

- la destruction de la Cité du Savoir: cette cité où travaillait l'élite des savants et des Protecteurs du Continent fut détruite par le passage d'Arkham. La formidable énergie dégagée par ce dernier rendit la quasi-totalité des habitants fous. Cela porta un coup terrible à la recherche scientifique.
- les luttes entre Protecteurs : les querelles entre les trois factions rivales de Protecteurs furent accompagnées de nombreuses destructions de matériel. Suite à la victoire des Alter et des Mentats, ces destructions furent pratiquées à grande échelle; les erreurs du passé devaient être effacé.
- le conservatisme de la plupart des sociétés d'Ameyca : Tant chez les Menth que dans les Protectorats Alter ou les cités Varmin, la technologie n'est pas vue sous un jour favorable.

Seul le Nhusa et Fortuna perpétuent encore les valeurs des Néo-Positivistes, même si cette dernière en rejette l'héritage.

Les contacts avec les autres continents

Ceux-ci ont cessé depuis plus d'un demi-millénaire. En effet, ils ne reposaient que sur le lien fragile des télécommunications, du fait des perturbations climatiques rendant impossible tout échange matériel. La destruction massive des technologies héritées de l'ancienne terre, lors des guerres civiles entre Protecteurs, a définitivement rompu ce lien.

Le climat des zones maritimes a fait l'objet de beaucoup de recherches, mais aucune n'a jamais dépassé le stade des spéculations. Comment expliquer l'existence de vents dépassant les 400 km/heures, d'océans bouillonnants sillonnés de cyclones ?

Selon les Fortuned, des tels phénomènes s'expliqueraient par la remontée à la surface d'un matériau dégagant une énergie colossale, qui aurait été originellement enfoui dans les profondeurs. Les marins Fortuned ont en effet découvert l'existence d'îles composées d'un minerai de couleur noire, qui semble dérégler le climat aux alentours. Certains pensent même que le minerai en question serait de l'Arna, utilisé chez les Menth comme amplificateur de pouvoirs psychiques. Ils évitent donc soigneusement de s'approcher de ces îles: les mers sont déjà bien assez périlleuses...

Les Ynth

Ce terme dérivé de l'anglais ant désigne dans la plupart des sociétés ameykin ces fourmis géantes de la taille d'un loup, qui constituent le péril naturel le plus dangereux pour l'homme.

Si on a pu trouver des fourmilières Ynth un peu partout en Ameyca, la grande majorité se trouve dans le nord de l'Ameyca.

Pour la plupart des ameykin, les Ynth sont des créatures maléfiques qu'il faut tuer à vue. Seul les Kormren ont tenté de les étudier. Ils ont par exemple découvert que les fourmilières sont dirigées par des «Reines» et que les Ynth sont au moins aussi belliqueux et divisés que les humains; les luttes entre fourmilières semblent dévorer la majeure partie de leur

temps et énergie. Il existe aussi, d'après les érudits Kormren qui se sont penchés sur la question, plusieurs variétés d'Ynth, en général hostiles les unes aux autres. Pour ces éminents savants, il ne fait pas de doute que les Ynth forment une société aussi civilisée que les humains, comme en témoignent leur extrême organisation et l'ingéniosité de leurs ouvrages.

CHRONOLOGIE DETAILLEE

3550 ou 1^{er} année: *le Grand Réveil*. Les Protecteurs reforment les U.S.A et décident de prendre directement le contrôle de la nation. Fondation d'une nouvelle capitale baptisée Harmony, dans le Kansas. Trois factions se disputent le pouvoir: Mentats, Alter et Néo-positivistes. Ces derniers, menés par Mike Doran, parviennent à prendre le pouvoir. Ils tentent alors de liquider les deux autres factions, qui doivent s'allier pour survivre.

3550-3795: ré industrialisation massive du pays. Reprise des relations commerciales et diplomatiques avec les autres parties du globe. Création d'un pôle scientifique au Nevada, la Cité du Savoir. Dès les années 3570, des actions de sabotage sont entreprises par des Alter et des Mentats. La réactivation du gouvernement mondial est refusée par la Confédération africaine.

Les colonies Ynth sont méthodiquement éradiquées. Seules quelques unes subsistent au nord de l'Ameyca.

3568: début du H.L.P, Harmonious Linguistic Project, visant à créer un langage tirant parti de tous les processus cognitifs humains, dans la Cité du Savoir. Le projet aboutit en 3576 avec la création du WordShin (word : mot + shin: structure= langage).

3659 ou 9^{ème} année: emploi des Varmin comme force de travail dans l'industrie .Ils s'adaptent rapidement aux mœurs humaines et demeurent dociles malgré les pogroms occasionnels déclenchés à leur rencontre.

3702: fondation sur l'ancien site de Washington de la ville de Fortuna à l'instigation de Mike Doran.

3718: Arkham effectue sa réapparition aux abords de la cité du Savoir. D'après Darum, seul Protecteur ayant survécu à l'événement, il se serait emparé de l'énergie des Protecteurs de la Cité et aurait détruit les barrières mentales des savants. Mais l'énergie déployée fut tellement importante que la psyché de la population en a été affectée sur une zone très étendue. Depuis ce jour, la Cité du Savoir est connue sous le nom de Cité des Fous. Cette catastrophe met en péril la domination des Néo-positivistes, d'autant plus que les attentats terroristes se multiplient.

3722: *le Carnage des Frères Ennemis* .Offensive généralisée des Mentats et Alter. Les Hommes –esprits, troupes d'élites de Mentats s'emparent de Harmony. La plupart des partisans des Néo-positivistes, menés par le Protecteur Mike Doran, se replient dans le Nord –Est des USA, à Fortuna. Un petit groupe se réfugie dans les Montagnes de Colorado, d'où ne peut les déloger l'Alliance Alter Ment.

Destruction à grande échelle de toute «manifestation technologique» et rupture des contacts avec le reste du globe.

3723: après avoir élaboré le modèle politique de Fortuna, Mike Doran meurt des séquelles d'une «Souillure» infligée par des Hommes-Esprits.

3724: l'Alliance est rompue: les deux factions survivantes s'entredéchirent .Découverte d'un gisement d'Arna en Oregon par des Hommes-Esprits. Le minerai contient des fragments de la conscience de la

Terre et décuple les facultés psychiques. Grâce à l'Arna, les Hommes-Esprits s'affranchissent de la domination des Mentats.

3726: la révolte des hommes esprits anéantit la faction Mentat. La communauté Néo-positiviste du Colorado fonde l'Etat des New Usa. Les Alter proclament la fin des USA et créent des Protectorats, qui s'allient contre les Hommes-Esprits.

3726-3879: une série de conflits connue sous le nom de *Guerres des Esprits* oppose Protectorats et Hommes-Esprits. Durant cette période, ces derniers entreprennent un rigoureux programme de sélection génétique à l'instigation de la Présidente Almora Tinezh, afin de développer leurs facultés psychiques.

3731: le *Coup de Tonnerre*. Les hommes pensaient qu'ils avaient disparus, mais les voila qui reviennent en force ! Une colossale armée de Ynth venue du Nord ravage Fortuna et une partie des terres des Hommes-Esprit, avant que ces derniers ne parviennent à la détruire avec grande peine . Les Fortuned, interprétant la catastrophe comme un message de Fortune, se replient dans un style de vie autarcique. Certains d'entre eux fuient vers le nord : ils formeront les tribus LyshKin. La cité de Fortuna est considérée comme maudite.

3853: le grand homme politique Lid l'Intrépide se fait connaître de ses congénères Fortuned pour sa virulente critique de la décadence du pays. Il mène une expédition sur le site de Fortuna. Mault objets merveilleux en sont ramenés. Le repeuplement du site est alors décidé.

3879: Les *Guerres des Esprits* prennent fin. Les Alter se voient reconnaître leurs droits sur les terres de Calnevar (Californie, Nevada, Arizona), mais doivent hommage aux Hommes-Esprit. Les deux partis

ratifient une convention limitant l'usage des pouvoirs psi et créant la Fédération Menth. La politique de tolérance vis-à-vis des Varmin est oubliée; ceux-ci sont l'objet de brimades de plus en plus violentes.

3882: brève guerre civile dans la Fédération, entre partisans d'une ouverture des facultés psy au reste de la population humaine et les défenseurs de la constitution d'une caste d'hommes esprits. La guerre est provoquée par un décret du Président Ureh Kerry, qui interdit les mariages entre hommes- esprits et hommes du commun, acte visant directement la famille Alumen, qui pratiquait depuis des décennies une politique d'«assimilation». Après sa victoire, Ureh Kerry est suffisamment puissant pour effectuer un coup d'état. La fédération devient alors le Royaume Menth. Un conseil réunissant les familles d'hommes esprit est constitué. La royauté est réservée à la famille Kerry.

3887: une maladie étrange, la Flétrissure, gagne l'Ameyca : le sud est particulièrement touché. Le Royaume Menth n'est pas épargné ; le Roi Ureh lui-même succombe au mal. Dès son avènement, son fils Marc met en place des mesures coercitives à l'égard des Varmin, rendus responsables de l'épidémie. La Grande Migration des Varmin commence alors. La majorité tente de se réfugier à Fortuna, mais est refoulé par les armées Fortuned ou périt aux mains des Menth. Quelques groupes épars parviennent à s'installer dans des terres vierges. Mais seule la communauté aux abords du Désert des Soupis (Nouveau-Mexique) parvient à prospérer, grâce à l'aide des Néo-positivistes de New USA.

3884-3941: près d'une dizaine de guerres opposent le Royaume Menth à Fortuna; la technologie de Fortuna tient en échec les armées du royaume jusqu'à la Guerre Déloyale, en 3941. Lors de ce conflit, le roi Yehis rompt la convention de 3879 limitant l'emploi des pouvoirs psychiques. Les Psyk (individus spécialisés dans le contrôle de l'énergie de l'Arna) déchaînent les éléments sur Fortuna, provoquant de graves

dérèglements climatiques, et brûlent les psychés de leurs adversaires. Fortuna capitule promptement et est rapidement annexée. Le pays est alors en ruine; la majeure partie de ses champs a été détruite par les Psyk et la population est menacée de famine. Un projet de construction navale de grande ampleur est alors lancé; l'avenir de Fortuna résidera désormais dans l'océan. Mais les familles Menth ne se sentent plus tenues de respecter la Convention depuis que le roi Yehis l'a violée; le spectre de la guerre civile est ravivé...

3942: début de l'ère de la colonisation à Fortuna .Création de colonies agricoles dans le Sheed (qui englobe Massachusetts et le Connecticut).

3949: le roi Yehis, apprenant l'existence d'une entente secrète entre la famille Gyseraj et les Protectorats Alter, lance une expédition punitive d'une terrible cruauté; quasiment tous les Gyseraj sont éliminés. La guerre est déclarée aux Protectorats, sous prétexte de non-respect de la clause VII du traité de paix de 3879 (non-ingérence dans les affaires intérieures de l'autre pays signataire). Mais plusieurs familles, notamment celle des Alumen, en profitent pour fomenter une vaste rébellion. Le dauphin Azu Kerry est assassiné. Yehis, après avoir dû conclure hâtivement la paix avec les Alter (malgré tout nettement à son avantage) affronte la coalition rebelle commandée par Tuad Alumen à Caleston (Virginie Occidentale), fief des Alumen. Les deux chefs et plus de 40 000 hommes y trouvent la mort. Lors de la réunion du Conseil qui s'ensuit, de nombreuses familles se targuent d'avoir des prétendants apparentés aux Kerry.

3949-3957: La Terreur Ardente.

Aveuglées par leur désir de s'approprier la couronne, les familles Menth se lancent dans une course à l'armement psy. D'immenses étendues de terres sont détruites et le commun des mortels se détourne de la caste

dirigeante. Les soulèvements paysans sont invariablement réprimés avec la plus grande brutalité.

En 3957 lors du traité d'Ysh, on parvient à un compromis boiteux; le roi est désigné à la majorité relative par les chefs des 11 familles les plus puissantes. Du fait des compromissions électorales auxquelles sont astreints les candidats à la couronne, les familles deviennent quasiment indépendantes du pouvoir royal. Parallèlement, afin d'éviter de nouvelles destructions, l'utilisation d'armes utilisant de l'énergie psy pour les conflits entre familles est proscrite.

3956 : Fortuna reprend son indépendance.

3952-3983 : les Protectorats Alter subissent la plus importante attaque d'Ynth jamais connue. Plusieurs protectorats sont détruits; une partie de leurs survivants s'enfuit vers l'Arizona, terre épargnée par les conflits et quasiment déserte. Ils fondent des établissements autarciques, les Communautés Anark.

Les attaques cessent brutalement en 3983, sans que l'on sache pourquoi. Bien que des raids aient encore lieu, ils n'ont rien de comparable aux invasions de cette période. Seul deux Protectorats ont survécu; le Rol'O'Sha et Korm. Les querelles entre Protectorats ont empêché une défense efficace.

4043 : tensions entre Fortuna et ses colonies du Sheed, due à une série de lois très restrictives: interdiction de construction de chantiers navals, commerce exclusif avec la métropole ... Après plusieurs tentatives d'insurrection des colons, le calme est finalement rétabli avec la Charte Coloniale de 4102, qui accorde plus d'autonomie aux colonies.

4185(début du jeu): Des tribus primitives investissent le sud du Calnevar, menées par le Protecteur Dyremn. Sûrement descendantes d'humains ayant voulu échapper aux atrocités de la guerre de 3952, elles

se contentaient auparavant d'incursions de faible ampleur. Mais unies sous l'autorité de Dyremn, elles représentent un danger autrement plus important. Dyremn était un des Alter les plus hauts placés dont l'influence dérangeait Finael, bien qu'ils aient été longtemps amants. Plutôt que de le tuer, ce qui aurait provoqué une révolte au sein de sa faction, elle l'avait envoyé en ambassade perpétuelle en Southam (Confédération Sud-Américaine) en 3831. Son retour est de mauvais augure pour elle...

DESCRIPTION DES SOCIÉTÉS DE L'AMEYCA

LES PROTECTORATS ALTER

La guerre des esprits entre Alter et Menth fut un désastre pour les premiers; après avoir perdu la plus grande partie des leurs, ils furent confinés dans les terres du Calnevar, avec les quelques dizaines de milliers d'humains qui leur restaient fidèles. Terrifiés à l'idée que leurs sujets pussent un jour se retourner contre eux comme les Menth l'avaient fait avec les Mentats, les Alter survivants établirent des états totalitaires, les Protectorats. Au communautarisme traditionnellement défendu par les Alter se greffa un contrôle étatique omniprésent. En quelque sorte, les Protectorats constituaient un champ d'expérimentation sociale et politique, visant à remodeler l'être humain pour qu'il fût capable de vivre sur Terre sans la mettre en danger. Chaque Protectorat prenait pour référent un trait humain particulier: la curiosité, le plaisir... et en faisait sa base idéologique.

Mais bien vite, les querelles éclatèrent sur la validité de tel ou tel modèle et les Protectorats finirent par se replier sur eux-mêmes. Cela causa leur perte lors de l'invasion des Ynth de 3952-3983. Seuls deux d'entre eux échappèrent à la destruction : Korm et le Rol'O' Sha.

Le Calnevar

Entre la chaîne du Kolhrad et l'océan Palshyk s'étend une région rocailleuse et aride, bordée au sud par l'inhospitalier Désert des Soupirs et au nord par la Terre des Ynth. L'essentiel des maigres précipitations se concentre en hiver, alors que l'été est toujours chaud et sec. Le manque d'eau couplé à la pauvreté en bois et en métaux fait du Calnevar un endroit peu propice à l'installation humaine. Malgré tout, ses cactus comestibles aux temps de reproduction très courts ainsi que ses scarabées géants utilisés pour l'élevage permettent l'auto-suffisance alimentaire. Sans compter que la chitine de ces mêmes scarabées est un matériau suffisamment résistant pour servir à la confection d'armes et d'outils.

Korm, le temple du savoir

Rares sont les endroits où le savoir est préservé ; Korm est l'un d'entre eux. Ses habitants sont animés par une soif insatiable de savoir ; ils n'ont de cesse d'observer, de noter, de classer le monde. Mais loin de se réduire à une terre d'aimables érudits, Korm abrite en son sein d'austères monteurs d'araignées géantes, qui défendent leur patrie contre les incessantes attaques des Ynth ; des adeptes du mystérieux art du Tissage ; des agents maîtres dans l'art de l'intimidation ; et bien d'autres êtres exceptionnels.

Qui est Korm ?

Le Protecteur Korm faisait partie des principaux représentants de la faction Alter. Sa rivalité avec Finael, dont il méprisait le machiavélisme et

la vanité, font partie des facteurs ayant contribué à la défaite des Alter contre les Menth lors de la Guerre de l'Esprit.

Korm interpréta la défaite comme un signe des Oislath enjoignant les Protecteurs à ne pas s'engager plus en avant dans la voie du pouvoir, aussi périlleuse que vaine. Les Protecteurs devaient trouver de nouveaux sentiers pour que l'humanité puisse enfin servir les desseins des Oïslath. A l'initiative de Korm, les Protectorats étaient nés, chacun étant destinée à cultiver une manière de rendre l'humanité digne des Oislath.

Mais le rêve des Protecteurs fit long feu : l'invasion des Ynth ruina l'entreprise, ne laissant que deux Protectorats debout, ceux de Korm et de Finael. Là encore, les querelles entre Korm et Finael accrurent l'ampleur du désastre en empêchant une défense efficace.

Alors que les tribus Korzarri attaquent le Rol'O'Sha, Korm est bien décidé à ne pas répéter les erreurs passés si lourdes de conséquence et à prêter main forte à Finael.

La demeure de Korm est située dans une immense grotte parsemée de milliers de toiles légèrement fluorescentes faisant office à la fois de séparations et de lumière. Là, il écoute les rapports des Tisseurs et reçoit les Séides et Correspondants les plus méritants pour les marquer de son pouvoir.

Vêtu d'une banale robe de soie, Korm dissimule toujours son visage sous sa capuche. Sa voix est douce, presque mielleuse et il aime s'exprimer avec éloquence, n'hésitant pas à insuffler une dimension théâtrale à ses intonations et ses gestes.

Cosmogonie

La Toile Cosmique a été tissée par Korm, le Faiseur, assisté par ses serviteurs, les araignées. Chaque fil de la toile représente un élément, vivant ou minéral. Les fils les plus proches du centre de la Toile sont ceux des Kormren, nom donné aux habitants de Korm.

Organisation sociale

Fonctionnement de la société Kormren: Korm incarne l'autorité suprême. Ses directives sont transmises par les Tisseurs, qui servent à la fois de messagers et d'espions aux Communautés. Celles-ci comptent entre 20 et 40 familles et sont dirigées par un comité de 5 sages. L'ordre est maintenu par les Gardiens, des soldats qui utilisent des araignées géantes comme montures. Dernier maillon de la chaîne, Les Exilés fournissent les communautés en produits manufacturés et en nourriture.

Kormara : en tant qu'élus de Korm, les Kormara possèdent des dons particuliers, notamment celui de voir la trame du ciel ou de pouvoir communiquer télépathiquement avec les araignées.

Un Kormara est repéré dès la naissance par les Prédicateurs, qui vérifient chaque nouveau-né. Selon l'emplacement du fil de nouveau-né dans la Toile, le Prédicateur sait si l'enfant est un Kormara ou non.

Si c'est le cas, il l'enlève de sa famille, et l'emmène dans une Demeure du Faiseur, qui fait office de centre d'entraînement pour les jeunes Kormara. Ils y suivent une formation intellectuelle et physique poussée jusqu'à l'âge de 15 ans, âge auquel ils rejoignent la caste à laquelle ils sont destinés: Tisseur, Gardien ou Prédicateur.

Les Tisseurs : en tant que serviteurs les plus proches de Korm, les Tisseurs se voient attribuer de nombreuses responsabilités. Ils se déplacent régulièrement dans les communautés pour transmettre les directives de Korm et vérifier qu'elles soient bien appliquées. Ils rapportent aussi régulièrement à Korm sur l'état du pays et ont la lourde tâche de tirer la substantifique moelle des ouvrages produits par les Kormlin lors des Fêtes du Savoir (voir le chapitre sur les Kormlin page suivante). Enfin, ils pratiquent l'art mystérieux du Tissage. La soie secrétée par les araignées est utilisée pour tisser des motifs étranges qu'ils imprègnent de leur énergie vitale.

Les Gardiens : formant la majorité des Kormara, les Gardiens remplissent plusieurs fonctions. En premier lieu, ils veillent sur les troupeaux d'araignées de chaque communauté, se chargeant de leur entretien et de leur dressage. Ensuite, ils extraient la soie et la chitine des araignées. Enfin, ils font office de force de défense et de maintien de l'ordre. Des forteresses quadrillent le territoire, et des patrouilles régulières sont mises en place afin de prévenir toute incursion Ynth.

Les Prédicateurs : on pourrait assimiler le rôle d'un prédicateur à celui d'un devin-guérisseur. La santé des habitants d'une communauté est de son ressort, mais contrairement aux médecins classiques, il ne guérit pas les malades en proposant des traitements et autres recommandations. Son art consiste à manipuler par la pensée le « fil » du patient, afin de lui redonner la forme qui convient.

Les araignées: aucune communauté ne pourrait espérer survivre longtemps sans son troupeau d'araignées. Elles fournissent soie et chitine aux Gardiens qui s'en servent pour fabriquer armures, armes et vêtements. Elles sont redoutables au combat, car non contentes d'être agiles et rapides (près de 70 km/heure), elles disposent aussi d'un venin mortel qu'elles peuvent inoculer par morsure. De plus, les murs de toile qu'elles confectionnent forment un rempart terriblement efficace. Leur contribution à l'hygiène publique est appréciée ; elles se nourrissent des déchets laissés par la communauté, gardant ainsi les rues propres.

Les Kormlin : ils se vouent corps et âme à l'étude. Toutes les 3 années, chaque communauté organise une Fête du Savoir durant laquelle toute la production scientifique des membres de la communauté est jugée par le comité des 5 Sages. Chaque Kormlin ne doit présenter qu'une seule œuvre. Si le comité juge celle-ci de trop faible qualité ou sans aucun intérêt, le Kormlin est expulsé.

Des Gardiens le conduisent alors dans un village d'Exilés où il doit commencer sa formation d'artisan. Une épée de Damoclès se trouve ainsi constamment au dessus de la tête des Kormlin ; il suffit qu'une seule de leurs œuvres ne corresponde pas aux critères de qualité parfois très nébuleux des Sages pour qu'ils soient voués à l'exil.

Education d'un Kormlin : dès son plus jeune âge, l'enfant est placé sous la tutelle des Sages (voir plus bas), qui lui apprennent à lire et écrire. A partir de 7 ans, il doit commenter des œuvres ou études lors de réunions où est conviée toute la communauté. Ce n'est qu'à la suite de la rédaction de leur première étude, en général entre 12 et 15 ans qu'un Kormlin est considéré comme un adulte.

Les Amants du Savoir : les enfants dont le fil est "fragile", c'est à dire les éléments potentiellement perturbateurs et susceptibles de déranger l'harmonie de la société, sont quand à eux supervisés par des Séides et intègrent les rangs des Amants du Savoir. Jusqu'à l'âge de 15 ans, ils ingurgitent un nombre énorme de connaissances de toutes sortes, avant de parcourir le monde, faisant office à la fois d'explorateur, d'espion, et de diplomate.

Les Séides : ils forment l'élite des Amants du Savoir, ceux dont les talents leur ont valu d'être remarqués par Korm lui-même. Ils sont les yeux et les oreilles du Faiseur, et entendent sa voix dans leur esprit.

La présence d'un Séide est facilement décelable ; un sentiment diffus de malaise et d'angoisse s'empare de tous ceux qui sont à proximité.

Toujours dissimulés sous leur capuche et leur tunique noire, les Séides sont experts dans les missions diplomatiques. Mais plutôt que d'avoir recours à de belles paroles, ils privilégient la concision. Ils exposent leurs idées le plus brièvement possible, attendant ensuite en silence que leur interlocuteur réagisse. Curieusement, les voix des Séides ont toute la

même tonalité basse et grondante. Actuellement, la plupart des Séides opèrent en tant que conseillers dans le Menth'Reelm.

Les Sages : au nombre de 5 par communautés, les Sages veillent à l'éducation des Kormlin et au maintien de la qualité littéraire de leurs ouvrages. Eux-mêmes ne sont plus tenus de rédiger des œuvres pour les Fêtes de Savoir. Ainsi, ils peuvent prendre le temps de réaliser un chef d'œuvre qui sera lu par Korm en personne. Si l'ouvrage est suffisamment bon, son auteur a droit à l'honneur suprême : la communauté où il officie prend son nom. Bien sûr, il arrive que cet honneur soit extrêmement bref, certaines communautés en changent toutes les quelques années ! Pour intégrer les rangs des Sages, les conditions sont drastiques : avoir plus de 40 ans, avoir ses ouvrages nominés parmi les 3 meilleurs pendant 10 Fêtes de Savoir consécutives, et attendre qu'une place se libère...

Les Exilés : ils ont pour tâche de subvenir aux besoins des Kormlin : nourriture, meubles, supports d'écriture... Les fermiers cultivent des champs de cactus dont la chair est comestible et élèvent des Beetl, sortes de scarabées géants indispensables à l'économie : en plus de fournir de la nourriture, leur carapace constitue la principale matière première à disposition des artisans. Ceux-ci sont regroupés par corps de métier dans des ateliers où ils travaillent environ 8 heures par jour.

Les conditions de vie des Exilés sont loin d'être enviables mais la plupart, malgré l'humiliation de leur expulsion, s'accommodent fort bien de leur nouvelle vie: les normes régissant leurs villages sont en effet bien moins strictes que celles du reste de la société Kormren.

Tout nouveau-né exilé est renvoyé à la communauté d'origine de la mère.

Mode de vie

La valeur des études: obsédés par l'idée de destinée et de fatalité, les Kormren se considèrent comme des instruments du Faiseur Korm, et en tant que tels doivent refouler toute émotion pour accomplir plus efficacement leur tâche. Ils croient que les œuvres qu'ils réalisent contribuent à une meilleure compréhension de l'homme et de son environnement, tout en permettant à Korm de mesurer le progrès de ses protégés. Si la qualité de la production des Kormren s'avère insuffisante, Korm pourrait jeter son dévolu sur un autre peuple. Les Kormren considèrent donc que leur travail revêt une importance capitale.

Les œuvres : la majeure partie des ouvrages Kormlin se compose de rapports où sont consignées à grand renfort de détails les découvertes et anecdotes de leurs auteurs. Mais le genre des essais, longtemps tombé en désuétude, revient à la mode : tout le monde semble vouloir exposer ses théories sur tout et n'importe quoi...

Les sujets les plus courus sont liés aux sciences naturelles, l'anthropologie et à l'histoire. Les mathématiques et la physique sont malheureusement boudées depuis des décennies.

Poésies et fictions n'existent pas ; les Kormlin ne prisent guère ce genre de frivolités...

Les ouvrages sont rédigés sur de fines lamelles de chitine à l'aide des plumes d'oiseau trempées de Pourpre en provenance des cités de la fédération Varmin. Les partisans de la vieille école utilisent encore le stylet.

« La gravure et l'écriture impliquent deux attitudes, deux philosophies différentes. L'une est tournée vers la réflexion, la recherche du mot juste ; l'autre se contente de saisir au vol des pensées éparses et confuses. La baisse régulière de la qualité des ouvrages présentés lors des Oresmas est directement liée à l'introduction du Pourpre : plus l'écriture est facilitée, moins on prend le temps de réfléchir à ce que l'on écrit. »

Mœurs sexuelles: Le sexe n'est pas un sujet tabou, loin de là : de nombreux essais et études y sont consacrés. Cependant, il n'est pas considéré comme une pratique récréative, mais plutôt comme un devoir social, pratiqué lors des Nuits de Procréation. Les Sages inscrivent les noms des adultes capables de procréer sur des petites tablettes d'argile. Celles-ci sont ensuite déposées dans deux grands bols, un pour les hommes et un autre pour les femmes. Ensuite, les Sages procèdent au tirage au sort des couples qui devront s'unir durant la nuit. Les ébats restent strictement privés et se déroulent dans la demeure d'un des partenaires ; les orgies si courantes dans le protectorat voisin du Rol'O'Sha sont ici absents. Les enfants nés de l'accouplement sont remis aux Sages une fois qu'ils ont été sevrés.

La Correspondance : Si les Kormren se méfient des élans passionnels, ils aiment entretenir des relations à mi-chemin entre amour et amitié, les Correspondances.

Une Correspondance lie des êtres de communautés différentes, qui s'envoient des lettres où ils partagent sentiments, réflexions et recherches. Ce lien peut être scellé par la création d'une Confrérie, c'est à dire la constitution des Correspondants en groupes reconnus officiellement par un Prédicateur d'une communauté de l'un des membres (ou d'une autre si tous les Correspondants sont des Prédicateurs) , qui évalue la force de leur lien. Ensuite un Tisseur gravera un motif sur leur front, la Marque du Faiseur, qui éveille une partie de leurs pouvoirs latents ainsi que sa Vocation. Cette dernière correspond à un appel à découvrir un aspect de soi-même ou du monde, un appel au voyage et à la découverte. La nature précise de la vocation est toujours liée au symbole gravé. Les membres d'une Confrérie sont ensuite libre de quitter Korm, sans être astreint à présenter des ouvrages lors des Fêtes de Savoir. Outre l'assouvissement de sa Vocation, le but d'un Confrère est de propager les

valeurs Kormren et de défendre l'accès au savoir partout en Ameyca. En vieillissant, la plupart s'installent à l'étranger et se réunissent en enclaves. Certaines de ces communautés d'émigrés peuvent dépasser la centaine d'habitants.

Il n'existe aucune limite théorique au nombre de Confrères, mais il est excessivement rare de voir des groupes comprenant plus d'une dizaine de membres, pour la simple raison qu'il est difficile de nouer des liens forts avec beaucoup d'individus à la fois.

La Marque du Faiseur est transmissible, non pas de façon héréditaire, mais dans le cadre d'un rituel qui voit un des membres de la Confrérie graver sur le front du nouveau-venu le symbole. Cette gravure, si elle ponctionne un peu de l'énergie des Confrères, confère à la recrue les mêmes pouvoirs que ses pairs.

Le Faiseur encourage la formation de ces confréries pour quatre raisons :

- premièrement, elles aident à une meilleure compréhension du monde par leurs recherches.
- deuxièmement, elles diffusent les idéaux du Faiseur de façon plus durable que les Amants du Savoir ou les Séides.
- troisièmement, elles fournissent une aide précieuse aux Amants du Savoir et aux Séides, en leur prodiguant informations et soutien matériel, voire en les assistant dans leurs missions.
- Enfin, elles permettront à terme la formation d'un gigantesque réseau psychique. Grâce à cela, les humains seront enfin prêts à rejoindre le projet des Oïslath.

Architecture: une demeure Kormren ressemble à une gigantesque araignée. Construit avec de la chitine, il est composé de deux pièces de forme ovale, reliées par un étroit couloir. La première, la Lumineuse, sert de pièce de séjour et comporte une ouverture circulaire faisant office de porte d'entrée. C'est là qu'un Kormren reçoit invités et éventuels Correspondants, qui s'assoient à même le sol s'ils ne peuvent tenir debout. La pièce doit son surnom aux multiples fenêtres revêtues de

rideaux de soie qui sont situées au dessus de la porte d'entrée. La deuxième partie, La Sombre, est utilisée comme chambre et espace de travail. Elle ne dispose d'aucune fenêtre ; les Kormren préfèrent travailler à la lueur d'une bougie qu'à la lumière du soleil.

Les murs extérieurs de la Lumineuse sont flanquées de deux paires de quatre tiges de chitines, imitant les pattes d'une araignée : leur présence est uniquement décorative.

Une demeure Kormren ne fait pas dans la sophistication : le sol est en terre battue, le mobilier se réduit essentiellement à des étagères, un bureau et un lit.

Ce dernier se réduit à un empilement de longs morceaux d'étoffe en soie sur lequel le Kormren se couche lorsqu'il désire se reposer.

L'intérieur d'une demeure Kormren diffère peu, quelque soit le statut de son résident, la principale différence provenant du nombre et de la qualité des ouvrages entreposés dans les étagères.

Les besoins naturels se font dans un pot en chitine, dont le contenu est ensuite jeté dehors. Heureusement, les araignées viennent régulièrement nettoyer les rues...

Urbanisme : les communautés adoptent un schéma concentrique rappelant une toile.

Le dépôt de ravitaillement se trouve au centre, flanqué des demeures des Gardiens et des Prédicateurs locaux. A la périphérie se trouvent les demeures de Kormlin.

Par contre, les villages d'Exilés s'étendent sans plan préétabli, de manière un peu anarchique.

Calendrier : le calendrier standard est utilisé. Parfois, au lieu de compter en années, les Kormren utilisent les intervalles entre chaque Fête de Savoir comme référence. Celles-ci se déroulent tous les trois ans en décembre. Les Jours de Procréation ont lieu le dernier jour de chaque

mois. Enfin, l'année du Grand Réveil marque le début de la datation Kormren.

Economie : grâce aux araignées, les Kormren disposent de soie pour se vêtir et de chitine pour confectionner armes, outils et mobilier. Les Scarabées géants et les cactus fournissent l'essentiel de l'alimentation. La soie est exportée vers les cités rattes, par le biais de marchands Exilés. En retour, les Kormren reçoivent le précieux Pourpre.

Politique extérieure

Les buts de la politique extérieure Kormren : le Protecteur Korm n'est pas attiré par d'éphémères conquêtes territoriales; il préfère un monde stable au sein duquel ses sujets peuvent circuler librement et poursuivre sans entrave leur quête de connaissance. Il veut faire de son pays un modèle imité par les autres nations d'Ameyca.

Pour ce faire, il a recours aux Amants du Savoir. Ceux-ci sont encouragés à se rendre utiles aux autochtones et à s'adapter à leurs coutumes; en gagnant la confiance de la population locale, ils peuvent l'influencer plus sûrement.

Les Amants du Savoir ont tissé des liens anciens et solides avec les Tisserands Varmin, dont ils encouragent les projets d'unification de la fédération Varmin, afin de faciliter la circulation vers le Menth'Reelm. En effet, depuis une vingtaine d'années, de plus en plus d'Amants du Savoir servent dans les rangs des seigneurs Menth, le plus souvent en tant que conseillers ou agents secrets. Ils cherchent par tous les moyens à éviter la désagrégation du Royaume Menth, dont les conséquences seraient incalculables.

Mais ces objectifs à long terme ont été bouleversés par la déferlante des Korzarri qui sont aux portes mêmes de la terre de Korm. Si leurs attaques sont pour le moment concentrées sur le Rol'O'Sha, rien ne garantit qu'à l'avenir les Kormren ne soient pas attaqués! Le Protecteur fait donc feu de

tout bois; il essaie d'accélérer l'unification des cités Varmin, tente d'entrer en contact avec les Communautés Anark et envoie même des troupes aider la dirigeante du Rol'O'Sha, Finael, avec laquelle il était en froid depuis le temps des invasions Ynth. Par contre, il n'ose pas encore demander l'aide des Menth, de peur qu'ils n'en profitent pour mettre la main basse sur le Calnevar...

La menace Ynth: quelque soient les vicissitudes du contexte régional, les Ynth demeurent le principal ennemi des Kormren. Le pays a perdu plus du tiers de son territoire lors des invasions Ynth et ne cesse d'être attaqué par ces étranges créatures. Même si une partie d'entre elles semble avoir migré vers le nord, les Gardiens ont toujours fort à faire. Régulièrement, les Ynth déferlent de leurs galeries souterraines pour mener des raids à la surface. Du fait de cette menace permanente, Korm ne peut se permettre d'envoyer beaucoup de troupes pour aider le Rol'O'Sha.

Une communauté Kormren : Raed

Cette petite communauté de 63 habitants a pris le nom du célèbre auteur de la « Taxonomie des herbes aphrodisiaques du Calnevar », dont l'œuvre connut une large diffusion il de cela une centaine d'années.

Malheureusement, aucun ouvrage majeur n'a émergé de la communauté depuis.

Composition de la communauté

5 Sages : 2 hommes et 3 femmes

56 Kormlin : 17 hommes, 23 femmes et 18 enfants (10 filles et 8 garçons)

1 Gardien : 1 femme

1 Prédicateur : 1 homme

Personnages principaux

Teilk Prédicateur

Aussi doux que souriant, Teilk est quelqu'un auquel on se confie facilement. Les gens n'hésitent pas à le voir pour bénéficier de ses conseils avisés, ou tout simplement, pour soulager leur conscience. Quelque soit le problème, Teilk fera de son mieux pour aider son interlocuteur. Un tel zèle est à mettre sur le compte du terrible sentiment de culpabilité qu'éprouve constamment notre ami Teilk. En effet, ses penchants nécrophiles l'amènent parfois à laisser mourir un patient, histoire de pouvoir se soulager un peu. Bien sûr, il ne se permet que très occasionnellement ce genre de frasque, toutes les quelques années à peine, mais on peut comprendre sa honte. Il ne cesse de se demander s'il mérite vraiment le statut de Prédicateur ; peut-être que le confrère qui l'avait vérifié à sa naissance s'était trompé... Toutefois, s'il a déjà pensé au suicide, il essaie tant bien que mal d'être à la hauteur de sa tâche.

Linol Gardien

Seule Gardien du village, Linol voue une passion immodérée à son troupeau d'araignées géantes, à tel point que ses contacts avec les autres habitants sont réduits au minimum. A force de côtoyer les araignées, elle a de plus en plus de mal à appréhender les comportements humains. Bien qu'elle soit considérée attrayante pour un Kormren, avec son front large et ses yeux bien enfoncés dans le crane, son mutisme couplé à son air renfrogné n'en font pas la plus agréable des interlocutrices !

Reash Sage

Le plus éminent sage du village a toujours occupé la première place à toutes les Fêtes du Savoir auxquelles il a participé. Il représente le meilleur espoir de la communauté pour briller aux yeux de Korm. Hélas, bien qu'il parle de son chef d'œuvre depuis plus de 10 ans, il n'a pas encore écrit une ligne de son ouvrage. Pire encore, il n'a plus rien écrit ! Certains le croient devenu fou, d'autres pensent qu'il préfère prendre le temps de mûrir ses idées.

Ces derniers mois, l'inquiétude de la communauté est à son comble, car l'état de santé de Reash a chuté brusquement. Une maladie nerveuse le paralyse peu à peu, que le Prédicateur lui-même n'arrive pas à enrayer. D'une stature modeste, Reash était plutôt bien portant jusqu'à ce que sa maladie ne lui fasse fondre sa graisse. Il a tendance à parler lentement, comme s'il mastiquait consciencieusement chacun de ses mots.

Telna Sage

Elle a toujours vécu dans l'ombre de Reash, son ancien amant. Ils se sont séparés il y a 15 ans, à l'issue d'une Fête du Savoir remportée par Reash. Ce dernier avait en effet copié sans vergogne nombre de concepts issus de l'ouvrage de son amante. Les Sages de l'époque avaient étouffé l'affaire, car ils désiraient que Reash rejoigne leurs rangs. Malgré le temps écoulé, Telna n'a pas oublié l'affront qui lui a été fait... Maintenant qu'elle a enfin intégré le rang des Sages, elle consacre toute son énergie à rédiger son chef d'œuvre.

C'est une femme menue d'une soixantaine d'années, d'allure austère : personne ne s'hasarderait à la trouver belle, mais ses yeux mordorés ne manquent pas de fasciner les hommes du coin.

Rol'O'Sha, un paradis très artificiel...

Nouvelle d'introduction

Alny avait veillé à ce que la fête fût particulièrement somptueuse. Depuis des mois, ses maussades esclaves jurin lui apportaient mobilier, étoffes, objets exotiques et autres fournitures luxueuses. Elle avait dû user de toute son influence pour obtenir ces privilèges. Mais cela en avait valu la peine; tout le monde dans la communauté ne parlait que de la réception, espérant bien sûr recevoir un mot d'invitation. Son regard se porta encore

une fois sur les fresques érotiques ornant les murs de sa maison. Juste ce qu'il fallait de vulgarité pour mettre à l'aise ses convives...

En accueillant ses premiers invités, elle se délecta de leur stupeur devant le luxe ineffable qu'elle avait déployé. Toutefois, l'inquiétude la gagna lorsque leur flot commença à se tarir; Monterr allait-il oser venir? Elle avait tout mis en œuvre pour qu'il le fasse. Il ne pourrait manquer d'assister à une telle fête, même s'il n'était pas invité!

Mais son pire ennemi apparut enfin devant la porte translucide de sa demeure. Le beau visage de porcelaine d'Anly se brisa alors en un rictus sardonique.

- «Sieur Monterr, quelle joie pour moi de compter un homme de votre renommée parmi nous! Mais je ne me rappelle pas vous avoir convié à mon aimable gueuleton?!»

Monterr, vêtu d'une ample robe bariolée et élégamment maquillé, la contemplait avec condescendance, tout en pénétrant dans le hall d'entrée: -«Ah, ma chère Anly, comme j'apprécie votre sens de l'hospitalité, sujet d'admiration de tout votre entourage! J'ai entendu dire que vous acceptiez même les invités impromptus, et sachant que mon illustre présence ne pouvait que rehausser le profil de votre aimable petite fête, j'ai décidé de vous accorder l'honneur de celle-ci!»

Le rictus d'Anly s'accentua.

-«Vous me plongez dans l'embarras, mon ami. N'êtes vous donc point au courant de la nouvelle règle de bienséance concernant les invitations? »

-«Je dois avouer qu'à mon grand dam je l'ignorais, et pourtant jamais je n'ai été pris en défaut sur l'étiquette! », répondit Monterr, qui lissait ses cheveux d'un geste nerveux.

-«Oh, la faute ne vous en incombe nullement, honorable Monterr; elle a été émise il y a une heure à peine par notre bien aimé Vioj'Rym, suite à des plaintes répétées de la part de maints membres éminents de notre communauté, au sujet de la présence inopportune de parasites à leurs célébrations privées. Désormais, quiconque s'invite à une fête sans

l'assentiment de l'hôte sera mis au ban de la société et envoyé chez les Futoïlin, pour devenir un des leurs.»

Le ton glacial de la jeune femme inquiéta Monterr. Elle ne se serait pas permis une démonstration aussi franche d'hostilité si elle n'était pas sûre de son fait.

-«Une mesure aussi sévère doit certainement avoir un délai d'application, le temps que tout le monde puisse être en mesure de s'en informer. Le règlement sur la durée idéale d'un repas à base de farce de Rijj, d'une portée pourtant modeste, n'était rentré en application que la semaine suivant sa conception!»

-« Le vénéré Gardien des Convenances, connaissant l'importance inégalée de ma fête, a compris qu'elle risquait d'attirer toute sorte de personnes d'indésirables et a donc voulu rendre effective la loi au plus vite. De toute façon, aucun gentilhomme digne de ce nom n'aurait eu la désobligeance de venir à l'improviste... »

La pique d'Alny dépassait tout ce que ce que Monterr était capable d'endurer. Oubliant les convenances, il se mit à la vilipender:

«Maudite garce, vous n'aviez pas digéré votre humiliation à la Joute Verbale ! Vous vous êtes abaissé à de viles manigances pour jeter l'opprobre sur mon nom irréprochable ! Et nul doute que le Gardien des Convenances, ce vieux pervers, a du céder à vos charmes de sorcière!»
Il eut à peine le temps de finir la phrase ; des Jurlin lui prirent les bras avec rudesse et l'amènèrent dehors, où l'attendait le Gardien des Convenances en compagnie de ses gardes du corps ...

Cosmogonie

Les Shalin sont nés de l'amour entre le Soleil et la Terre.

La légende des origines : le Soleil n'était auparavant qu'un être froid et taciturne, mais lorsqu'il vit la Terre, la passion l'embrasa. Pour preuve de son amour, il la caressa de ses rayons lumineux afin de faire d'elle la plus resplendissante des créatures célestes. La terre en retour engendra les

Shalin, unions de la beauté éclatante du Soleil et de la sensualité de la Terre.

Mais les autres créatures célestes, prenant ombrage de la puissance de ce couple et de l'orgueil du Soleil, joignirent leurs forces pour créer la Lune. La beauté ténébreuse de celle-ci devait séduire la Terre et la détourner du Soleil.

Le stratagème ne réussit que trop bien; la Terre fut fascinée par la danse lascive de la Lune, qui déployait ses charmes autour d'elle. Les Ternes, c'est à dire le reste de l'humanité, furent le fruit de leurs amours. Le courroux du soleil devant la trahison de sa dulcinée fut terrible. Ses rayons défigurèrent la terre et la brûlèrent de part en part. Terrifiée par la colère de son âme sœur, celle-ci se rapprocha de la lune, qui s'efforçait de la consoler. Une fois revenu à la raison, le Soleil fut atterré par son acte et il résolut de se laisser mourir, consumé de douleur...

Religion : la religion des Shalin s'articule autour du culte de l'amour. En montrant l'exemple à leurs créateurs, ils pourront peut-être les convaincre de s'unir à nouveau. Sinon, les Shalin seraient voués à la destruction, car tout comme la Terre, ils ont besoin du Soleil.

De ce fait, les Shalin sont encouragés à avoir des relations sexuelles quotidiennes afin de « montrer leur foi ». Par contre les relations durables avec un partenaire sont vues d'un mauvais œil: en agissant ainsi, on vole le plaisir d'autrui.

Les Fêtes de l'Extase se déroulent tous les 5 jours et réunissent l'ensemble des habitants d'un village. A cette occasion, les participants consomment des élixirs aphrodisiaques afin de décupler leurs ardeurs.

Mode de vie

Apparence : les Shalin sont réputés pour leur beauté : la perfection de leurs traits et de leur silhouette fait le délice des esthètes. Par contre,

notons tout de même que leurs canines sont assez développées: ils mangent beaucoup de viande...

Vie matérielle : les Shalin vivent dans de petits villages de moins de 1000 habitants. Chaque année, les individus de plus de 12 ans doivent émigrer dans un autre village afin de découvrir d'autres membres de la communauté. Leurs occupations se résument à des activités artistiques ou littéraires et à la pratique de leur religion. Nourriture et matériel sont livrés à domicile par leurs esclaves personnels, les Jurlin. Si un Shalin a besoin d'un matériel particulier, il en fait la demande à ses Jurlin.

Les drogues : les Shalin sont très friands de drogues en tout genre et en font une consommation effrénée. Chaque rituel social est ainsi associé à une drogue; par exemple, deux amis qui se rencontrent se doivent de partager un élixir de Retrouvailles ... Tout Shalin qui se respecte ne sort jamais sans son attirail de drogues, sous peine d'être traité de grossier personnage.

L'étiquette : l'étiquette Shalin est très complexe, à tel point qu'elle est devenue un jeu sophistiqué déterminant le statut de chaque individu. Un Shalin se pliant scrupuleusement à l'étiquette gagne l'admiration de tous, sous réserve qu'il fasse bonne figure dans les duels de mots. Les conversations entre Shalin s'apparentent à des joutes oratoires, où le but est de ridiculiser son interlocuteur en le prenant de court, en suscitant une émotion trop voyante, etc.

Le Shalin local au statut le plus important est le Gardien des Convenances, qui cumule sens de la répartie et étiquette irréprochable. Il a l'honneur de présider la cérémonie annuelle du Choix où sont sélectionnés les 20 plus beaux jeunes adultes du village. C'est aussi lui qui définit les standards d'étiquette à respecter et punit les contrevenants à la bienséance. L'étiquette n'est donc pas rigide, au contraire: elle change au gré des caprices du Gardien des Convenances...

Les Parias : les Shalin au comportement déviant -manque de pratique religieuse ou d'étiquette, comportement asocial- sont relégués au rang de Parias et sont contraints au travail. Cette humiliation les met au ban de la société Shalin dont ils ne peuvent plus espérer réintégrer les rangs. Ils servent alors de marchands, de diplomates auprès des nations voisines, de chefs d'ateliers ou encore de maîtres de cérémonie. Ils peuvent avoir des Jurlin à leur service (voir plus bas).

Afin de s'assurer leur loyauté, on leur distribue des drogues aux noms évocateurs : Vide-Cerveau, Consume-Âme...

Education : l'enfant Shalin reste sous la garde d'un des parents, qui assure son éducation sexuelle jusqu'à l'âge de 12 ans. Il participe alors à la cérémonie du Passage (Tyjhed'Mas), une orgie où il doit s'accoupler avec d'autres enfants de son âge. A l'issue de la cérémonie, sous réserve qu'il ait copulé avec au moins deux autres enfants, il est considéré comme un adulte à part entière et reçoit son propre domicile.

Les autres composantes de la société

La Shalal : la Protectrice Finael dirige le pays sous ce titre. Très peu de Shalin l'ont vu, et elle est plus un sujet de légende qu'autre chose. Bien qu'elle paraisse encore jeune, Finael est terrifiée par la vieillesse et la déchéance physique qui l'accompagne. Afin que son peuple échappe à la décrépitude, elle retire aux Shalin atteints des premiers signes de vieillesse leur approvisionnement en drogue. Bien entendu, ils meurent dans les heures qui suivent...

Les Jurlin : ces esclaves bourrés de drogues euphorisantes et de stimulants travaillent au service des Shalin.

Les jurlin sont à l'origine des pèlerins Anark, qui considèrent le Rol'O'Sha comme un véritable paradis terrestre. Une fois entrés dans le territoire

Shalin, ces illuminés sont amenés à des Demeures du Plaisir, où on leur apporte victuailles, boissons euphorisantes ainsi que réconfort physique.

Puis une fois que leur conscience est suffisamment altérée par les drogues qu'ils ont ingurgitées, ils sont assignés à l'un des services suivants:

Service de la nourriture : répartis dans des fermes d'élevage, ils subissent le sort réservé autrefois au bétail. On leur fournit une version très puissante de l'élixir de l'extase, histoire d'accélérer leur reproduction.

Service de transformation : ils travaillent près de 18 heures par jour dans des ateliers où ils découpent la nourriture en fines tranches, et les placent dans des bols fait à partir de scarabée. La plupart meurt d'épuisement au bout de quelques mois.

Service de transport : ils utilisent en général des scarabées géants comme monture, avec des chariots en pierre.

Service de distribution: ils livrent la nourriture et autres produits aux Shalin. Ils vivent dans le sous-sol du dépôt local.

Service des narcotiques : ils produisent les drogues, dans des ateliers.

Service d'entretien : ils vivent aussi dans le sous-sol du dépôt local. En autres fonctions, ils nettoient les ordures, construisent les domiciles Shalin.

Service militaire : les soldats Jurlin sont nus et équipés de simples gourdins. Mais leur robustesse et leur furie combative, entretenues par l'Elixir de Rage qu'ils ingurgitent régulièrement, en font des adversaires redoutables. Insensibles à la douleur, ils continueraient de combattre même si on leur tranchait tous leurs membres...

Economie

Le Rol'O'Sha importe la plupart des produits dont il a besoin. Ses seules exportations sont des esclaves sexuels et les narcotiques. Les futurs esclaves, sélectionnés lors des cérémonies du Choix sont menés au dépôt local, où les attend un Jurlin pour les transporter dans la capitale, qui n'est en fait qu'une place de marché. Là, les marchands étrangers

procèdent à leurs emplettes, et en échange fournissent ce qui fait défaut au Rol'O'Sha.

Les esclaves Shalin, de par leur beauté et leur savoir-faire sexuel, sont très recherchés. Environ 5 000 sont vendus chaque année. Tout acheteur de Shalin doit néanmoins se souvenir que pour conserver son Shalin en vie, il doit lui fournir ses doses quotidiennes de drogue.

Comme l'économie du Rol'O'Sha dépend des Jurlin, les Parias mènent des missions régulières de propagande auprès des Anark, pour qui le Rol'O'Sha équivaut à une sorte de paradis terrestre.

Evolution récente

Depuis une dizaine d'années, Finael a du mal à contrôler l'esprit des Shalin, car ceux-ci sont devenus de plus en plus résistants. Cependant, elle n'ose pas dépenser d'énergie supplémentaire.

De ce fait, la société Shalin sort peu à peu de sa léthargie. Le mouvement de la Pureté Immaculée s'est constitué il y a un an pour condamner la perversion de la religion par la Shalal. Selon ses partisans, la religion devrait se concentrer sur le culte de la Terre. Ainsi on aiderait la planète à retrouver sa beauté et à attirer de nouveau le Soleil. Le mouvement encourage aussi la formation de couples stables ainsi que la fidélité conjugale, bien plus susceptibles de montrer le bon exemple à la Terre et au Soleil que des orgies continuelles. Les idées de la Pureté Immaculée se sont répandues comme une traînée de poudre, obligeant la Shalal à envoyer des soldats Jurlin pour débusquer les rebelles.

Mais ces contestations internes sont insignifiantes en comparaison avec l'invasion des tribus Korzarri. Si les premières attaques ont été repoussées difficilement par les soldats Jurlin, les défenseurs risquent tôt ou tard d'être submergés par le nombre des assaillants... C'est pour cette raison que l'activité diplomatique de Finael s'est brusquement accélérée ces derniers temps. Si elle n'ose pas encore recourir à l'aide du Menth'Reelm, elle a déjà envoyé des émissaires aux Anark, à Korm et aux Varmin. Ces

derniers n'ont pas pour l'instant répondu à l'appel, mais les deux premiers ont déjà envoyé des contingents de soldats.

KORZARR, UNE NATION DRESSEE POUR LA GUERRE

Même pour les Kormren, l'origine des Korzarri est un mystère. Tout juste sait-on que leur présence dans le Désert des Soupirs remonte à au moins 200 années. Ces tribus nomades au mœurs rudes n'avaient guère fait parler d'elles jusqu'à présent ; leurs rares incursions vers les territoires Anark ou la fédération Varmin furent toujours repoussées avec succès. Mais aujourd'hui, on n'a plus affaire à quelques dizaines ou centaines de guerriers, mais à tout un peuple assoiffé de sang. Déjà de nombreuses communautés Anark ont été englouties par ce raz-de-marée humain, qui s'est déversé jusqu'au Rol'O'Sha. Unis sous la bannière de leur chef Dyremn, les Korzarri n'apportent avec eux que guerre et massacres!

Qui est Dyremn ?

Dyremn était un protecteur d'obédience Alter. Son ascension au sein de la faction fut facilitée par Finael en personne, la chef des Alter. Elle l'utilisa comme pion dans ses intrigues politiques. Mais en 3931, comme il était devenu trop dangereux, elle l'envoya en ambassade perpétuelle dans le Southam. Furieux de s'être fait ainsi joué, Dyremn attendit son heure. Il assista à la fin de la Confédération Southam, terrassée à partir des années 4000 par la Flétrissure, un mal terrible qui n'épargnait pas même les Protecteurs. Pour trouver un refuge face au mal, il gagna les Déserts des Soupirs en 4003. Il prit possession des esprits des membres d'une petite tribu végétant dans le désert et il modifia peu à peu leur métabolisme, afin d'en faire de redoutables tueurs assoiffés de sang. Ces patients efforts lui coûtèrent une grande partie de ses pouvoirs mentaux. Afin de conserver son autorité, il instaura une discipline d'une cruauté

inouïe. Il finit par rassembler toutes les tribus sous son autorité en 4184. Grâce aux informations arrachées aux malheureux capturés lors d'incursions en Calnevar, il put se renseigner sur la situation de la région. En cette année 4185, il s'estime assez fort pour accomplir son projet: conquérir le Rol'O'Sha et se venger de Finael ...

Les étapes de la vie d'un Korzarri

Sacrifiable: lorsqu'il atteint ses 2 ans, un Korzarri est enfermé dans une cage où il doit demeurer pendant 4 ans, n'ayant de contacts qu'avec les Rebut (voir plus bas).

Aux environs de sa 6ème année, il est amené dans une grande cellule en même temps qu'une vingtaine de compagnons d'infortune. Ceux qui survivent aux trois semaines de privation (pas de nourriture, eau rationnée ...) peuvent accéder au titre de Rebut.

Rebut : le Rebut apprend le maniement des armes et s'occupe du ravitaillement des Sacrifiables. Il se nourrit de ce que veulent bien lui laisser les Korzarri adultes. De fait il arrive fréquemment que des Rebut soient réduits à manger des Sacrifiables... Un Rebut à l'approche de ses 12 ans doit passer l'épreuve de Souffrance Silencieuse: s'il endure stoïquement l'amputation de l'un de ses membres, généralement un bras, il incorpore les rangs des guerriers. On lui fera alors boire une mixture à base Tiff'Eh, une plante aidant à la régénération de membres et qui ne pousse que dans le désert des soupirs.

Guerrier : il dévoue son temps au combat et à la reproduction. Très marqué par son enfance, il a tendance à se méfier de ses pairs et reporte son affection sur son arme; son premier acte de guerrier. Ses souffrances passées l'ont terriblement endurci, au point qu'il est quasiment insensible à la douleur, tant physique que mentale.

Au cours d'un raid, un guerrier laisse libre cours à ses pulsions bestiales, violant à tout va : hommes et femmes de tout âge, morts ou vifs, c'est du pareil au même pour lui !

Dyremn passe en revue les nouveaux guerriers pour déterminer leurs capacités. Il a ainsi l'assurance d'utiliser au mieux son «capital humain». Un guerrier méritant peut recevoir une esclave Shalin, qu'il prendra soin de ne pas abîmer sous peine de mort. Cette esclave est destinée à pourvoir de futurs soldats et doit donc ne pas être trop maltraitée. Dyremn pense qu'un croisement entre Shalin et guerriers décuplerait les pulsions sexuelles de ces derniers, renforçant d'autant plus leur agressivité. Les meilleurs guerriers ont droit à un certain nombre de Shalin dont ils peuvent disposer à loisir.

Les guerriers n'étant plus en état de combattre deviennent en général des instructeurs de Rebut, des forgerons, ou «sages-femmes» dans les centres de reproduction. Ceux dont les faits d'armes sont connus de tous peuvent rejoindre les rangs des Terreurs. Dyremn lui-même préside à leur rite d'initiation, qui consiste en une série de tortures plus ou moins raffinées. La souffrance des candidats abaisse suffisamment leurs barrières psychiques pour permettre à Dyremn de leur insuffler un peu de son pouvoir, sans puiser dans ses réserves d'énergie.

Les Terreurs : ils servent à la fois d'officiers et de prêtre. Recrutés parmi les guerriers émérites, les Terreurs commandent des forces allant de quelques dizaines d'hommes à plusieurs milliers, en fonction de leur mérite et de leur ancienneté. Mais ils jouent aussi un rôle religieux très important, en présidant la cérémonie du Lien (voir plus bas).

Mode de vie

Les Korzarri écorchent la peau de leur ennemis et s'en servent pour la confection de leurs vêtements ou de leur tentes, traitement sensé humilier leurs dieux et empêcher leur résurrection. Les ennemis les plus valeureux

ont droit à un traitement spécial : au lieu d'être écorchés, ils ont leurs yeux arrachés en vue de la cérémonie du Lien. Au cours de cette cérémonie, les yeux d'une victime, après avoir été bénis par les Terreurs, sont insérés dans le poitrail du guerrier qui l'a vaincu afin de décupler sa force.

Les femmes Korzarri : mis à part le cas particulier des esclaves Shalin, les femmes Korzarri, surnommées affectueusement « femmes-troncs », sont parquées dans des centres de reproduction. Elles résolvent de manière très commode les problèmes de ravitaillement et de reproduction du Korzarr. En effet, on les oblige à ingurgiter quotidiennement une mixture à base de la plante appelée Tiff'Eh. L'absorption régulière de cette mixture permet de régénérer un membre en moins d'une heure. Mais les effets secondaires sont importants : apathie, voire paralysie partielle, abrutissement, durée de vie raccourcie...

Les centres de reproduction: en général placée au centre d'un campement Korzarri, la tente du centre de reproduction abrite les femmes-troncs, allongées à même le sol sous la surveillance de vieux guerriers faisant office de sages-femmes. Ils aident les femmes à accoucher et s'occupent des nourrissons jusqu'à ce qu'ils arrivent au stade de Sacrifiable. Régulièrement, des guerriers viennent dans la tente pour se nourrir des membres des femmes-troncs et copuler avec elles.

Les Tull

Les Korzarri vouent un culte à leurs armes. Pour eux, elles sont des personnes à part entière, les seules à qui ils peuvent se confier. Ces armes sont constituées d'un matériau vivant, le Tull. C'est d'ailleurs l'unique richesse du Korzarri.

Les Tull sont des créatures ressemblant à des limaces géantes, dont la peau extrêmement malléable se durcit au contact du feu. Il suffit donc de

les assommer puis une fois moulées, d'utiliser une torche pour les «forger». On dispose ainsi d'armes légères et très résistantes.

Les tull émettent des sons aigus, dont l'intensité varie en fonction de leur humeur. Ce qui ne faut en aucun cas négliger: un tull mal luné devient une arme aussi lourde que peu maniable! Et lorsqu'un Tull s'affole, il est quasiment impossible de le contrôler. Mieux vaut lâcher l'arme et se battre à mains nues ou prendre les jambes à son cou... Il arrive même que des expéditions soient annulées si trop de Tull sont de mauvaise humeur. Tuer un Tull est un acte sacrilège, puni par une mort lente et douloureuse.

Politique extérieure

L'objectif majeur de Dyremn est de détruire le Rol'O'Sha et d'avoir Finael à sa merci. Pour ce faire, il lui faut accroître le nombre de ses troupes et en améliorer l'appareil génétique. C'est pourquoi il achète des Shalin aux Varmin et tente de soumettre les communautés Anark, pourvoyeuses de chair à canon et de femmes-troncs.

Sa principale inquiétude concerne le Menth'Reelm. Mal renseigné, Dyremn surestime largement la puissance du royaume et redoute une éventuelle intervention. Il compte donc envoyer quelques émissaires pour transmettre au Roi Menth un serment de vassalité avec promesse de troupes et de tribut en échange de la possession du Calnevar.

LES COMMUNAUTES ANARK, UNE UTOPIE MENACEE

Introduction

«La destruction de la plupart des Protectorats Alter lors des invasions Ynth des années 3752-3783 entraîna d'importants mouvements de population. Si une partie des émigrants se réfugia dans les protectorats survivants ou même dans le Menth'Reelm, la majorité gagna le sud du Calnevar aux

abords du Désert des Soupirs et y fonda des petits villages indépendants, que Loed, le premier de nos confrères à les avoir étudiés, désigna sous le nom de communautés Anark.

(...)Les communautés ont réussi à s'adapter aux principaux problèmes que leur posait le milieu: le manque d'eau et la pauvreté des ressources alimentaires.

L'approvisionnement en eau est l'affaire des Sourciers. Avec l'aide des Yunderlen, taupes géantes à l'intelligence humaine, ils creusent le sol afin de dégager la nappe phréatique. Aux abords de la nappe ainsi dégagée prospèrent les cultures de cactus entretenues par les agriculteurs. La chair de cactus fournit donc l'essentiel de la nourriture des Anark. Quant au ravitaillement en viande, il fait l'objet d'un arrangement original entre les deux peuples. Les morts des uns sont consommés par les autres lors de grandes cérémonies. Ce procédé consacre la symbiose des Anark et des Yunderlen.

(...)Aux yeux d'un Kormlin, la culture matérielle des Anark peut paraître rudimentaire: ils ne portent pas de vêtements, ne connaissent pas l'usage de la monnaie et leur artisanat se réduit au travail de la pierre. Mais bien que leur culture soit tournée vers la survie, elle révèle à l'observateur attentif une richesse insoupçonnée de prime abord.

Par exemple, la sculpture Anark semble grossière en comparaison de la précision de la sculpture Menth; mais alors que cette dernière se contente d'imiter la réalité, la sculpture Anark cherche à la transcender. Par la stylisation extrême des formes, l'artiste met à nu la «Sylla» de son modèle, terme intraduisible que l'on peut assimiler à l'essence vitale de chaque chose. Il se dégage de ces ensembles de lignes épurées une sorte d'énergie brute, comme si la sculpture s'apprêtait à prendre vie. (...)

Le contraste entre la pauvreté de la culture matérielle et la sophistication de la culture spirituelle des Anark ne constitue pas la moindre originalité de ce peuple encore trop peu étudié »

Extrait des Observations sur les Anark de l'OresFenn Inhyl

Mode de vie

Selon les Anark, chaque être vivant est animé par une énergie nommée Sylla, qui est à la source de toute chose. La puissance de la Sylla dépend du nombre de ses éléments; si ce nombre décroît, la Sylla des survivants s'étiolle. Tuer quelqu'un donc revient à s'affaiblir soi-même. Toute activité meurtrière, de la chasse à la guerre est proscrite sous peine d'exil définitif de la communauté.

Les Anark essaient donc à favoriser l'éclosion de la vie, en vue d'assurer leur propre avenir. Ils cherchent aussi les endroits les plus imprégnés de Sylla, où leur action sera la plus efficace. Le Rol'O'Sha est considéré par les Anark comme la terre la plus imprégnée de Sylla; nombreux sont ceux qui s'y rendent en pèlerinage. Si la population d'une communauté dépasse un seuil critique, certains de ses membres pourront rejoindre une communauté moins peuplée, en vertu de la Loi de la Concorde. Sinon une partie de la communauté partira créer un nouveau village, qui bénéficiera de l'aide de la «communauté-mère».

Les communautés rassemblent entre une dizaine et une centaine de familles. Celles-ci s'abritent dans des terriers grossièrement aménagés, à proximité des nappes phréatiques dégagées par les Yunderlen. Parfois, plusieurs familles se partagent le même terrier.

Les demeures des Anark comportent pour seul «mobilier» leur statue personnelle. En effet, pour être intégré à sa société, tout jeune Anark doit sculpter une représentation stylisée de sa personne, l'Effigie, censée «mettre à nu» sa Sylla. Cette être dénué d'intelligence est investi d'une partie de l'énergie de son créateur et obéit à ses ordres. En général, on fait appel à ces statues animées comme gardes.

En plus des cactus, les Anark cultivent le Dew, une plante rougeâtre dont les Varmin se servent pour confectionner leurs textiles. En retour, ils reçoivent des outils en cuivre et en bois; râteaux, pelles, faux, bêches, charrues...

Les Beetl sont utilisés comme insectes de bât et d'élevage. Les Anark ont aussi réussi à domestiquer les Jump, sauterelles géantes capables d'effectuer des bonds de plus de 200 mètres. Grâce à elles, la transmission de messages entre communautés est très rapide; elles servent également de transports de troupes. A noter que pour utiliser une telle monture, mieux vaut être solidement harnaché et avoir le cœur solidement accroché... Diriger un Jump nécessite d'avoir un sifflet reproduisant les sons stridents de l'insecte et requiert de fréquents frottements à ses ailes.

Relations extérieures et système politique

Pendant longtemps, les Varmin et le Rol'O'Sha furent les seuls avec qui les Anark eurent des relations suivies, mais depuis quelques dizaines d'années un nombre de plus en plus important de Kormren vient séjourner dans les villages Anark. Certains ont formé des petites communautés voisines des habitations Anark. En général, ils sont plutôt bien accueillis, parce qu'ils aident considérablement la communauté par leurs connaissances. Quelques Anark ont même rejoint leurs mystérieuses confréries et arborent d'étranges symboles sur leur front. Le Rol'O'Sha est perçu comme un véritable paradis terrestre par les Anark. Cette image est savamment entretenue par les émissaires Shalin, les Parias. Ceux-ci se rendent régulièrement dans les communautés afin de vanter les mérites de leur pays, et distribuent avec prodigalité des babioles de toute sorte.

D'ordinaire, la quiétude Anark est seulement troublée par les raids occasionnels des tribus de nomades du Désert des Soupirs, les Korzarri. Mais dernièrement ces raids se sont mués en véritable invasion : plusieurs villages ont déjà été détruits. Les rares survivants livrent des récits terrifiants sur les exactions des envahisseurs. Déjà les communautés ont commencé à s'unir contre la menace : mise en place de patrouilles de

Yunderlen et d'Effigies, création d'un conseil restreint composé des individus à la Sylla la plus forte de chaque village...

Il y a une semaine, des émissaires en provenance du Rol'O'Sha ont demandé d'assistance contre les Korzarri; les Anark ont immédiatement envoyé une troupe de quelques centaines d'hommes, et sont en train de réunir une armée de secours plus conséquente.

Le système politique Anark, basé sur la négociation, démontre là toute sa souplesse. Toute décision importante rassemble tous les membres d'une communauté: ils ont entre une heure pour se mettre d'accord sur une décision à prendre, faute de quoi c'est l'individu à la Sylla la plus forte qui tranche. Il n'est donc pas étonnant que la rhétorique Anark repose sur la concision et la précision de l'argumentation.

Elle est aidée en cela par la richesse du vocabulaire de la langue Anark, qui se démarque ostensiblement du Wordshin originel. Ainsi il n'existe pas de terme équivalent au «je»; un individu se désigne toujours en tant que membre d'une communauté (exemple: «Nev'SmysTylJuln», ce que l'on peut traduire par«Nous, Juln fils de Smys et Tyl de la communauté de Nevashiton»). L'observateur remarquera aussi que le conditionnel n'existe pas : chez les Anark, il n'y a pas de peut-être!

Le philosophe Eshin et l'origine des communautés Anark

«Dans un environnement régi par la loi du plus fort, l'homme a développé son instinct de compétition et l'a érigé en vertu. Cela lui a permis de s'assurer la prééminence sur le règne animal et végétal. Mais cette notion de compétition met en péril la situation qu'elle a contribué à installer. En effet, elle nous divise tout en exacerbant les haines des autres espèces. Il nous faudrait pour contrer ces effets pervers mettre en place une éthique fondée sur l'entraide et le respect de la vie. Bien sûr, implanter une telle éthique requiert un labeur patient et un environnement favorable».

Extrait de l'ouvrage *Des maux de l'instinct de compétition*, du philosophe Eshin

Le sud du Calnevar correspondait parfaitement à son plan : l'environnement était hostile mais l'agriculture était possible avec l'aide des tribus de Yunderlen. De plus grâce au pacte qu'il avait conclu avec ces derniers, la chasse n'était plus nécessaire. Il consacra alors le reste de son existence à inculquer ses préceptes aux colons qui l'avaient suivi. Au bout de quelques générations, si l'existence même d'Eshin fut oubliée par les Anark, ses idées les avaient modelés jusqu'au plus profond de leur être.»
OresFenn Tell, extrait d'un rapport datant de 4102

Autres croyances

Les préceptes d'Eshin n'ont pas triomphé dans toutes les communautés Anark. Il en est ainsi des Gardes-Lumière, dont le monastère fut fondé par des membres de la Confrérie du Soleil originaires de l'ancien Protectorat d'Umaj. Cette secte considère que le Soleil est une créature vivante avec laquelle il est possible de communiquer. Les Gardes-Lumière doivent veiller à maintenir la santé de l'astre, en échange de la chaleur bienveillante qu'il prodigue.

La hiérarchie de la secte distingue trois statuts:

- les Eblouis ont été touchés par la grâce du soleil et ont délaissé le monde des hommes. Ayant fait vœu de silence, ils ne communiquent plus que par clignement de paupière. Leurs yeux ont été remplacés par des Pierres Etincelantes, morceaux de roches lumineux qui reflètent la lumière du soleil. Ce sont les guides spirituels de la communauté. Ils passent le plus clair de leur temps sur le toit de leur monastère, à recevoir la chaleur du soleil. Seuls les aveugles de naissance sont considérés comme des Eblouis à part entière.

- Chaque jour, au lever du soleil, Les Veilleurs contemplant l'astre au moyen de leurs télescopes rudimentaires. Ils notent ensuite l'évolution de ses «taches», signes de sa maladie. Le reste de leur journée s'écoule au rythme des prières «curatives» censées retarder l'avancée de la maladie solaire.
- Les simples novices doivent acquérir la Brûlure. Pour cela, ils restent des heures durant exposés à sa lumière, entièrement nus. Au bout de quelques mois de ce traitement, les plus méritants peuvent intégrer les rangs des Veilleurs. Les autres deviennent des missionnaires, chargés de propager le culte du soleil.

LA FEDERATION VARMIN, LES RATS AU BORD DE LA GUERRE CIVILE

Histoire

«Les anciens hommes nous considéraient comme des parasites. Ils cherchaient à nous exterminer, ne voyant en nous qu'une menace pour leur sacro-saint confort. Mais heureusement l'un d'entre d'eux s'intéressa à notre peuple. Il vécut en notre sein, et s'imprégna de la culture Varmin. En retour, nous pûmes acquérir des bribes de savoir humain. Grâce à Doey Le Généreux, nous parvînmes peu à peu à intégrer la société humaine.

Epaulant l'homme dans chacune de ses entreprises, le Varmin prit de lui ce qu'il avait de meilleur, tout en étant bien conscient de ses travers. Hélas, l'empire des anciens hommes s'écroula sous le poids d'une bureaucratie écrasante et du péril Ynth. De nouveaux arrivants s'emparèrent de la terre et nous redevînmes gibiers.

Notre fuite nous mena jusqu'aux Rocheuses. Dans cette région ingrate et désolée, nous avons fondé un foyer, loin des hommes sanguinaires qui nous pourchassaient. Afin d'éviter d'être encore une fois la proie des humains, nous avons tenté de nous rendre indispensable auprès d'eux, par le biais de l'art antédiluvien du commerce.

Nous n'avons plus rien à craindre des hommes. Désormais, notre principal ennemi est... nous-mêmes.

Notre fédération était conçue comme un modèle idéal, respectant la liberté de chacun, sans l'imposition d'une administration centrale tyrannique et mal informée des particularismes locaux. Hélas, ce rêve a viré au cauchemar: les cités ne cessent de s'entre-déchirer pour acquérir le monopole de telle ou telle denrée, et le Roi des Varmin s'est éveillé de nouveau... Le Roi des Varmin! Monstrueuse anomalie dont nous pensions être débarrassés depuis longtemps!

La cité D'Eelee est déjà tombée sous sa coupe, avec l'aide des Mages tisserands, ces laquais aux ordres des Hommes Taciturnes! On dit qu'il désire unir les cités Varmin contre les humains. Blasphème! Comment un tel monstre ose-t-il aller à l'encontre de nos traditions, pour embrasser les démons de la dictature et du génocide! Pourquoi tient-il autant à répéter les erreurs des humains?»

Extrait d'un discours du Tikal Jeepaa (cité de Dooz) à l'assemblée de Bou'Des.

Gouvernement

La fédération Varmin est un conglomérat de 11 cités en perpétuelle rivalité. A la tête d'une cité se trouve l'Intrigant, qu'un conseil aristocratique élit pour 3 ans.

L'Intrigant dispose du pouvoir exécutif, a l'initiative des lois et nomme les officiers municipaux.

L'administration et les services publics sont particulièrement développés: il existe ainsi des services d'entretien, de transport, de ravitaillement, de santé et d'information.

Cette sophistication est la conséquence directe des traditions Varmin. Les Varmin les plus en vue doivent montrer leur attachement au bien-être de la communauté en lui consacrant une partie de leurs ressources. Les services publics sont ainsi alimentés par la manne financière de l'oligarchie marchande. Dans de nombreuses cités les différents services sont devenus de véritables fiefs, dont les dirigeants se transmettent l'usufruit de père en fils. Ces dirigeants, les Mécènes, se livrent une lutte féroce pour attirer les fonds et rehausser le prestige de leur service. Les Mécènes siègent avec les membres du conseil, lors des sessions plénières se déroulant une fois par mois. Les sessions restreintes, auxquelles ne sont pas conviés les Mécènes, ont lieu toutes les semaines.

Chaque année, les Intrigants de chaque cité se réunissent à Bou'Des, la plus ancienne cité Varmin, pour régler des contentieux ou se déclarer la guerre, auquel cas les Varmin s'entendent sur les modalités du conflit.

Les Mages Tisserands

Ils doivent leurs pouvoirs magiques aux Tisseurs de Korm, désireux de former au sein des Varmin une secte leur étant dévouée. Il y a près de 230 années, suite à des rapports d'Amants du Savoir révélant l'existence des Varmin, les Kormren initièrent des relations diplomatiques avec les rongeurs. Une délégation Varmin fut invitée à découvrir Korm. Certains de ses membres furent «influencés» magiquement et initiés au Tissage. Ils fondèrent ensuite l'ordre des Mage Tisserands, dont l'influence est désormais importante. Outre leur rôle d'arbitrage lors de conflits, ils sont les garants du respect des traditions.

Leur magie est essentiellement basée sur le tissage de toges magiques. Le tisseur crée des motifs délimitant les pouvoirs du vêtement et y investit une partie de son essence pour leur donner vie. Notons que les Tisseurs ne peuvent tisser que sur des matières végétales.

Depuis quelques années, des Mages Tisserands itinérants annoncent la venue d'un grand unificateur qui mettra fin aux querelles entre cités. Ils semblent soutenir ardemment le Roi des Varmin. Beaucoup de Varmin sont surpris par l'attitude déroutante de l'ordre: ils y voient anguille sous roche...

Les guerres

Les guerres Varmin sont très ritualisées. Elles sont livrées sur un champ de bataille prévu à l'avance par les deux camps et les représentants de l'ordre des Mages Tisserands en arbitrent le déroulement. Des guerriers triés sur le volet et armés de gourdins s'affrontent durant une heure. Le but des belligérants est d'assommer le maximum de soldats adverses pendant le temps imparti. Le camp déclaré vainqueur peut alors récupérer les soldats assommés et les utiliser comme bon lui semble.

La mentalité

Les Varmin sont souvent très sociables, tolérants et présentent des facultés d'adaptation remarquables. Ils n'éprouvent aucune répugnance à côtoyer des humains. En revanche, ces derniers trouvent souvent exaspérant la volubilité des rongeurs, ainsi que leur passion pour les intrigues. Mais ces travers sont peut-être justement dus, selon d'éminents savants Varmin, à une exposition prolongée à la mentalité humaine...

Les intrigues

Elles visent à humilier un adversaire. Plus le complot est élaboré, plus son initiateur peut briller en société lors des Mondanités, des rassemblements de voisinage se déroulant environ 6 fois par an. Par contre, le meurtre est considéré comme un acte barbare, typiquement «humain». Un tel acte est synonyme d'exil à vie pour le Varmin coupable.

Si la société Varmin est loin d'être dénuée de violence, elle est parvenue à en fixer les limites, grâce à des conventions rigoureuses. Ainsi, l'auteur du complot doit toujours contacter sa victime après la réussite de son plan, histoire de lui révéler comment il a procédé. Garder sa dignité est une règle d'or pour la victime; les félicitations sont même de rigueur si le complot était ingénieux.

Habitat et mode de vie

Les cités Varmin sont des réseaux souterrains reliant des ensembles de cavités entre elles. Les cavités font office de demeures et ont toutes une ouverture vers la surface. En surface, on ne voit d'une cité Varmin que des trappes circulaires émaillant le sol. Celles-ci sont numérotées et un visiteur doit taper sur la trappe un certain nombre de fois selon une cadence précise pour qu'on l'ouvre.

Un ensemble de cavités voisines forme un quartier. Ses habitants sont très liés : ils s'invitent, se regroupent en association... Les goûts ostentatoires des Varmin les amènent à surcharger la décoration de leur chez-soi. Même le plus humble des Varmin se priverait de nourriture pour pouvoir se procurer un meuble de Fortuna. Les vêtements sont beaucoup plus sobres, selon la mode de la région: robes longues et amples pour mâles et femelles. La sobriété des costumes est compensée par l'abondance des parures; bijoux de toutes sortes ornent les pattes, et des bandeaux de cuivre (pour le commun des mortels) ou de fer (pour les élites) enserrant les crânes.

Le Furd, plante nourrissante et nécessitant peu d'entretien constitue l'essentiel de la nourriture. Les champs de Furd sont toujours disposés

dans une vaste caverne au centre de la cité, et sont surveillés en permanence.

Economie

Les Varmin doivent leur fortune aux Lijj, des mollusques géants dont les fluides internes servent de colorants. A force de croisement entre variété de Lijj, les Varmin ont pu obtenir toute une gamme de couleurs : beige ,gris ,blanc ,noir, jaune, orange, vert, bleu, rouge ,mauve, violet. Chaque cité s'est spécialisée dans la reproduction d'une couleur et ses habitants sont tenus de ne se revêtir que des habits de cette couleur.

Grâce à leur science des colorants, les Varmin ont pu développer leur industrie textile, en important les matières premières auprès des cités Anark. Cela leur permet d'obtenir des petites quantités de fer de cuivre en provenance des Nhusa et des produits Fortuned, par le biais de marchands Menth.

Une compagnie marchande au service du Roi des Varmin, la ProssNeth, s'est consacrée à la vente d'esclaves Shalin au Korzarr. En échange, elle acquiert des Tull destinés à équiper l'armée du Roi des Varmin.

Compagnies

Les compagnies sont des associations regroupant les membres d'un quartier. Les chefs d'une compagnie, élus par leur quartier tous les 4 ans, sont tenus de lui fournir toutes les marchandises dont a besoin le quartier.

Autres informations

Langage: à l'instar des autres peuples d'Ameyca, les Varmin emploient le Wordshin. Comme leurs cordes vocales ne sont pas adaptées à la reproduction des sons durs, ils remplacent tous les sons en « k » ou en

« gue » par des sons en « f ». Exemple : « Mais arrêtez de rifoler à la fin, f'est ce qui vous arrive ? »

Calendrier: les Varmin prennent l'année de leur installation aux abords du désert du soupir comme date de départ.

Le décompte des jours et des mois est identique aux autres régions d'Ameyca.

Nous sommes d'après le calendrier Varmin en l'an 1243 de la Fondation.

LE NHUSA, A LA RECHERCHE D'UN GLORIEUX PASSE

Histoire

L'année 3722 sonna le glas de la puissance Néo-positiviste, balayée par la puissante offensive combinée des deux autres factions rivales.

Afin d'échapper aux armées ennemies, quelques centaines de survivants se réfugièrent dans les montagnes du Kolhrad, dans la région du Calnevar. Leur sort eut été scellé si une guerre fratricide n'avait éclaté entre les deux factions victorieuses, en 3724. Ils mirent à profit ce répit pour proclamer en 3726 la naissance de l'état des New U.S.A, dont le nom fut peu à peu contracté en Nhusa.

Grâce à la découverte de petits gisements de métaux, une modeste industrie métallurgique se constitua, dont le fleuron était la fabrication de mousquets rudimentaires. Mais le manque de ressource et la faible population des Mhrykkin, les habitants de Nhusa, entravèrent l'industrialisation. L'isolement du Nhusa fut rompu avec l'arrivée des Varmin dans le Calnevar, en 3887. Malgré des débuts difficiles, une entente cordiale finit par s'établir entre les deux peuples. En échange de petites quantités de métal, les Mhrykkin obtenaient les merveilleuses étoffes Varmin, autrement plus chamarrées que les tristes tuniques traditionnelles.

Les contacts avec les Varmin amenèrent les Mhrykkin à prendre conscience de leur décadence. A partir des années 4000, commencèrent les explorations des Chercheurs du Passé, avides de réclamer l'héritage technologique des U.S.A.

Mais malgré les découvertes des Chercheurs du Passé, le savoir technologique des premiers colons s'est mué au fil des générations en légendes brumeuses. Les artefacts ramenés par les Chercheurs de Passé sont plus l'objet de cultes que d'études sur leur fonctionnement. Même l'origine du nom de l'état est aujourd'hui oubliée.

Habitat

Les villages troglodytes du Nhusa sont construits selon un schéma invariable : la partie basse d'une montagne est aménagée en terrasses où est cultivé le Furd, aliment de base de la région. La partie haute est constituée de cavernes individuelles aux parois richement décorées. Chaque résident d'une caverne raconte son histoire personnelle par des dessins allégoriques. Il n'est pas rare que l'on agrandisse une caverne pour obtenir plus de place pour ses dessins.

Société et gouvernement

On voit de plus en plus fréquemment des bandes de Mhrykkin d'âge avancé parcourir le pays. Ces Chercheurs de Passé, comme on les appelle, sont en quête d'artefacts technologiques, héritages de la glorieuse époque des anciens USA. L'intégration à une bande de Chercheurs de Passé fait partie des passages obligés de la vie d'un Mhrykkin : elle symbolise le passage du Temps sans Passé au Temps des Souvenirs. Le Temps sans Passé dure la majeure partie de la vie d'un Mhrykkin; ce n'est généralement que vers la cinquantaine qu'il est considéré comme étant assez âgé pour devenir un Ancien. Il obtient alors deux privilèges: un Sans-Passé ne peut lui adresser la parole sans son

autorisation et lui seul peut participer au Sénat, l'assemblée qui dirige le pays avec le Président. Ce dernier est un Ancien choisi par le Sénat.

Relations extérieures

Les Mhrykkin n'ont pas de relations suivies avec d'autres peuples que les Varmin et les Kormren. Le nord attire l'essentiel des expéditions, car les artefacts du passé semblent plus nombreux dans cette direction. Par contre l'est est soigneusement évité; les Mhrykkin n'ont pas oublié les Menth et ne désirent pas se rappeler à leur bon souvenir.

L'ouest et au sud commencent à peine à être exploré plus en profondeur; pour le moment les expéditions les plus lointaines ont atteint la frontière de Korm à l'ouest et les abords du Fleuve Gris (fleuve qui coule juste au nord Rol'O'Sha, voir carte).

Plusieurs Confréries Kormren se sont installées dans la région, car elles sont intriguées par ce peuple dont les motivations ne sont finalement pas très éloignées du leur. Les Mhrykkin ont autorisé l'installation des Confréries afin de profiter de leur savoir, mais les surveillent attentivement : les Kormren s'intéressent un peu trop aux artefacts technologiques à leur goût...

MENTH REELM, UN ROYAUME EN PLEINE DECADENCE

Histoire

«Notre peuple descend d'une tribu de Tourmenteurs. Il y a bien longtemps, ces créatures s'étaient unies aux mortels dans le but de créer des êtres dotés d'une partie de leurs pouvoirs, capables de les épauler

dans leurs luttes intestines. Où que nous allions, nous semions mort et désolation. Nos maîtres nous récompensaient largement pour cela, distribuant terres et richesses à foison. Mais nous vivions dans une cage dorée! Aucune parcelle de notre être n'échappait à leur contrôle; tout signe d'insubordination était aussitôt réprimé. Ils percevaient l'essence de nos âmes mieux que nous-mêmes!

Tout changea lorsque Eldon, premier des Kerry, découvrit un gisement d'Arna, la pierre de la Délivrance. Il se rendit compte que le contrôle mental des Tourmenteurs perdait de son efficacité à proximité du minéral. Il rassembla alors de valeureux compagnons, chacun muni d'armes faites en Arna et la nuit venue, pénétra sans être inquiété dans le fief des Tourmenteurs. Ceux-ci, trop confiant en leurs pouvoirs, avaient négligé d'établir des gardes. Pas un seul ne survécut. Nos chaînes étaient brisées à jamais !

Toutefois, les autres tribus de Tourmenteurs mirent en péril notre liberté. Notre survie passait par l'exploitation optimale de nos facultés psychiques. Dans l'adversité, nous forgeâmes les instruments de notre gloire. Les secrets de l'Arna furent dévoilés jusqu'au dernier par nos sages. Quant à nos pouvoirs, ils furent décuplés par une rigoureuse politique eugénique, donnant naissance aux Lignées, chacune cultivant un don qui lui était propre. Peu à peu, nous parvînmes à rivaliser avec nos agresseurs, dont les pouvoirs supérieurs étaient compensés par notre grand nombre. Et les Tourmenteurs finirent par capituler.

Se retirant dans les étendues de terre désolées du Bout du Monde, ils nous abandonnèrent l'Ameyca lors du Jour Du Commencement.

Ainsi s'acheva l'Ere des Brumes.»

Ryck Donna, L'Ere des Brumes

Les Menth décomposent leur histoire en quatre phases:

- les légendes de l'ère des Brumes(3888) relatent la rébellion des Menth contre leurs créateurs, les Protecteurs. C'est durant cette

période que les Menth découvrent l'Arna et se répartissent en Lignées psychiques, spécialisées dans l'utilisation d'un pouvoir.

- l'ère de la Félicité équivaut à un âge d'or; les Menth sont les maîtres de l'Ameyca et ne sont pas encore minés par les divisions intestines. Les Menth considèrent que c'est la phase la plus longue de leur histoire, alors qu'elle n'a même pas duré cent ans (3887-3941)
- l'ère des Troubles commence avec la Guerre Déloyale de 3941. Le roi Yehis, en déchaînant les pouvoirs psychiques des Menth sur Fortuna, va créer un dangereux précédent, en encourageant les linbesh à exploiter au maximum leurs pouvoirs. Après la mort du roi Yehis et de son rival lors de la bataille de Carleston en 3949, une terrible guerre civile oppose les Lignées. Le résultat est catastrophique : Fortuna prend son indépendance en 3956 après seulement 15 années d'occupation, le royaume est ruiné et le pouvoir central en ressort très affaibli.
- la fin de la Terreur ardente et la signature du traité d'Ysh marque le début de l'ère actuelle, celle de la Paix Vigilante. Le développement de l'ordre des Trépassés met à mal la toute-puissance de l'ordre des Psyk, qui depuis des centaines d'années poursuit son œuvre de sélection génétique visant à accroître les pouvoirs psychiques des Menth. La royauté, devenue élective, s'est transformée en champ de bataille entre Lignées alors que de mystérieux « observateurs » venus de Korm viennent conseiller les seigneurs. Enfin, lentement mais sûrement, l'influence de Fortuna s'étend; les deux Lignées parias sont déjà presque acquises à sa cause...

Présentation

Dans le Menth'Reelm, le commun des mortels est dépouillé de tout, même de son intimité! Les humbles humains vivent une existence misérable, à

l'ombre des citadelles de leurs seigneurs, les Menth. Fruits de l'union entre humains et Protecteurs Mentats, ceux-ci ont hérité d'une fraction des pouvoirs de ces derniers, notamment une forme limitée de télépathie. Mais la fortune des Menth est surtout liée à l'Arna, ce minerai de couleur noire, si rare et précieux. L'Arna, selon les sages, amplifie les ondes magnétiques émises par le cerveau, les transformant en énergie psychique. Cela évite aux Menth de puiser dans leur énergie vitale lorsqu'ils utilisent leurs pouvoirs. Hélas, cela fait plusieurs années qu'aucun gisement n'a été découvert et les réserves se réduisent à peu de chagrin.

A maintes reprises, les querelles intestines entre Lignées de Menth ont dégénéré en guerres civiles. Certains disent même que le royaume agonise. Leurs regards inquiets se tournent alors vers Fortuna, la rivale de toujours...

La Tradition

«L'histoire de l'homme, en définitive, est celle d'une lutte féroce contre sa propre animalité. Bien sûr, l'instinct, marque de tous les animaux, permet la survie dans un environnement hostile. Sans lui, les corps des derniers hommes seraient tombés en poussière depuis des milliers d'années! Mais grâce à l'esprit, les humains se sont élevés au dessus des bêtes, comme les Menth au dessus des humains.

L'esprit est notre don! Si nous voulons mériter notre nom de Menth, il doit surpasser celui des autres espèces.»

Afin d'atteindre ce but, Almora a forgé le concept de Discipline, qui englobe «le contrôle, le refoulement de toutes les passions animales, la primauté de L'Esprit sur le Corps». Seul l'art constitue un noble exutoire aux passions sordides.

En résumé, la Discipline réunit deux conditions:

- un corps harmonieux. Il doit être effilé, mince, avec une musculature peu développée, décourageant ainsi le recours à la force brute. L'opinion

d'Almora sur la beauté est sans équivoque: «quelle calamité que la beauté! Objet de toutes les attentions et convoitises, elle exacerbe les passions et dérouté l'esprit le plus sûr. Sous son joug tyrannique, la Discipline est impuissante à faire entendre sa voix.»

*- la maîtrise de ses émotions, «fugaces chimères». Aucune circonstance n'est assez grave ou heureuse pour faire perdre contenance au Disciple.
(...)*

L'autre idée directrice d'Almora est connue sous le nom de Devoir d'Eugénisme. Tout Menth est tenu de faire son possible pour améliorer son espèce. Ce qui implique en général la procréation avec une personne choisie par les Psyk. L'enfant sera alors remis aux Psyk.»

Extraits de l'ouvrage du Kormren Du'Teph Aska, Aux sources du Racisme Menth

La Tradition fait office de croyance officielle chez les Menth. Elle découle de l'interprétation faite des préceptes d'Almora, tels qu'ils furent établis dans les «Principes de Discipline», une série de tablettes d'argile datant de l'Ere des Brumes. L'ordre des Psyk en est le garant.

Mais de nos jours, la tradition n'est plus respectée avec la même foi aveugle qu'auparavant. Par exemple, seul les Tinezh pratiquent encore la Marque, ce terrible rituel d'auto-mutilation censé souligner l'infériorité du corps.

Les Psyk et leur rôle dans l'éducation psychique Menth

Les Psyk sont les gardiens de la Tradition établie par Almora Tinezh. Ils poursuivent son œuvre de perfectionnement génétique, arrangeant des mariages entre Lignées afin de renforcer un don ou d'en créer un nouveau.

Parallèlement, ils enseignent aux Menth comment maîtriser leur énergie psychique, car un Menth incapable de canaliser son énergie constitue un

danger pour lui-même et son entourage. Cette énergie se manifeste dès la période d'accouchement; le bébé effrayé peut envoyer des ondes psychiques colossales capables de le faire mourir d'épuisement ou de tuer quelqu'un. C'est pourquoi chaque Linbesh dispose de son Canaliseur, un Psyk devant calmer le bébé et recevoir son trop-plein d'énergie lors de l'accouchement.

Après l'accouchement, c'est aussi au Canaliseur qu'il revient de fixer au crâne du nouveau-né sa pierre d'arna personnelle. Ensuite il se consacre au suivi psychique de l'enfant jusque vers ses 7 ans, âge auquel apparaissent en même temps ses premières pulsions sexuelles et son don. L'enfant est alors emmené dans les Havres, des tours en obsidienne de près de 150 mètres de haut où vivent les Psyk. Là, il apprend à utiliser son don et à perfectionner ses pouvoirs psychiques, pendant au moins deux années.

Les meilleurs éléments sont automatiquement incorporés dans les rangs des Psyk et, selon la nature de leurs pouvoirs, rejoignent une des castes suivantes:

Les Modeleurs: les modeleurs peuvent être comparés à des artisans; ils travaillent l'arna pour forger armes et engins. L'énergie dégagée par l'arna permet la concrétisation de toutes sortes de fantaisies; comme par exemple les engins volants pareils à des aigles gigantesques ou des charrettes autopropulsées. Autrefois, les Modeleurs confectionnaient aussi de terribles «armes de destruction massive» qui causèrent des ravages lors de la période de guerre civile connue sous le nom de Terreur Ardente. Depuis le traité d'Ysh en 3957, l'utilisation et la construction de telles armes est proscrite. Toutefois, les Psyk en conservent encore quelques exemplaires dans leurs Havres, au cas où le Menth'Reelm connaîtrait à nouveau un grand péril.

Les Enseignants : ils se chargent de l'enseignement des jeunes élèves, et veillent à la sécurité du Havre.

Les Canaliseurs : Comme dit plus haut, ils aident à la naissance des nouveau-nés Menth et prennent en charge leur éducation «psychique». Mais leur rôle ne se limite pas à cela; ce sont eux, par exemple, qui transfèrent les esprits des Menth mort dans leurs talismans d'arna (voir 7.4 paragraphe d) page 42) et ils peuvent éventuellement servir de conseillers dans la linbesh où ils officient. Bien entendu, leur position privilégiée au sein d'une Linbesh fait d'eux de très bons informateurs. Grâce aux rapports réguliers des Canaliseurs, les Psyk disposent de renseignements très précis sur la situation et les projets de la plupart des Linbesh. Chaque Skyhomm dispose aussi d'un groupe de Canaliseurs, dont la tâche est de réguler les énormes flux d'énergie dégagés dans environs.

Les Messagers: cette caste regroupe les meilleurs télépathes. Ils sont continuellement liés aux Canaliseurs envoyés auprès des Lignées, ainsi qu'aux Messagers des Havres environnants. La formation d'un Messager est longue et ardue. Plus de dix années sont nécessaires pour former un bon télépathe. En effet, plus la cible est lointaine, plus le contact télépathique est difficile à établir et requiert de l'énergie. Si l'on ne veut pas «brûler» la psyché d'un apprenti, il faut qu'il augmente très graduellement le rayon de ses contacts télépathiques. De plus, il est très difficile de rentrer en contact avec une personne inconnue; mieux vaut avoir un lien émotionnel avec elle, ou au moins l'avoir déjà aperçue. C'est en partie pour cela que les Psyk ont adopté un communautarisme extrême, prohibant l'intimité tant physique que psychique. Ainsi les pensionnaires d'un Havre sont unis par un lien quasiment indestructible dès leur première année de vie commune, ce qui facilite grandement le contact entre les Messagers et les futurs Canaliseurs. Pour cette même raison, les Messagers doivent passer quelques mois dans les Havres voisins, afin de créer un lien fort avec leurs collègues. On comprend dès lors que les Sheane soient très recherchés pour cette tâche, surtout ceux

possédant le don d'Empathie: leurs capacités télépathiques exacerbées font d'eux les Messagers idéaux.

Les Arpenteurs des Possibles : ce sont les véritables dirigeants de l'Ordre des Psyk. Tous possèdent le don de Vision des Possibles, qui permet d'entrevoir les différents chemins que peut emprunter le futur, et donc les conséquences futures d'une action. Chaque année, ils se réunissent à Luster, le plus ancien des Havres situé en terre Tinezh, pour définir la politique de l'Ordre et établir des projections.

La composition d'un Havre

Un Havre comporte quatre étages. Au rez-de-chaussée se trouve la salle de travail des Mud. Les deux premiers étages sont occupés par des dortoirs. Les élèves s'entraînent au troisième étage sous la direction des Teechlin. Le troisième étage est celui de la bibliothèque, réunissant contes, traités sur la Tradition, ouvrages historiques...Le dernier étage est réservé à l'Arpenteur des Possibles, occupé à recenser et évaluer ses visions. En moyenne, un Havre compte une centaine d'élèves, une dizaine d'enseignants, une demi-douzaine de Canaliseurs, deux ou trois Messagers et Modeleurs, et un Arpenteur des Possibles.

L'Ordre des Trépassés

«Nous craignons la mort sans la connaître. Nous pensons qu'elle est la fin de toute chose, alors qu'elle n'est que l'extinction de la conscience d'exister. Loin de constituer une impasse, elle nous mène vers une existence nouvelle, lavée des errements de notre conscience.» Osje Ragel, extrait du Manifeste des Morts

Les Trépassés considèrent que la mort n'est qu'une étape de la vie. D'après eux, elle se divise en trois phases: l'Effeuillage, la Torpeur et la Vraie Mort.

L'Effeuillage est l'abandon de l'enveloppe de chair. Ensuite vient le temps de la Torpeur, un coma éternel dans lequel sont plongés la plupart des individus.

Les Trépassés ont découvert la Vraie Mort grâce aux dons Ragel. Un Vrai Mort n'éprouve ni sensations ni désirs, mais peut se mouvoir et agir. Il reste en contact mental avec celui qui l'a éveillé. Ce dernier soulage le Vraie Mort de ses souvenirs et tourments. Dans l'esprit du Gardien cohabitent donc les personnalités des Vrais Morts.

Ce qui n'est pas sans poser problème. Il arrive souvent que les défunts s'approprient l'esprit d'un Gardien, qui sera alors immédiatement détruit par ses pairs. Mais parfois cette appropriation peut être encouragée par l'Ordre. Les Gardiens les plus remarquables peuvent ainsi se voir proposer d'intégrer les rangs des maîtres de l'ordre, les Ames du Passé. S'ils acceptent, leur identité sera fusionnée avec celle d'un défunt exceptionnel, lors de la cérémonie de l'Union.

Les vrais morts obéissent aux ordres des Gardiens, qui les emploient à toutes sortes de tâches. Comme le dit Osje Ragel: «les vrais morts représentent la concrétisation d'une vieille utopie; celle d'une communauté entièrement dédiée à la sauvegarde de la Cité. Si les vivants suivaient leur exemple, notre royaume pourrait littéralement renaître de ses cendres...»

L'intérêt économique des Vrais Morts a conduit de nombreuses Lignées possédant des mines ou carrières à accueillir les Trépassés sur leur territoire.

A quoi ressemble un Trépassé?

Un Trépassé est reconnaissable au tatouage en forme de crâne qui orne son front. Les Gardiens portent une robe noire avec une capuche blanche, alors que les Ames du Passé arborent une robe blanche et une capuche noire.

Les Lignées

Le nom d'Almora Tinezh est à la fois révérend et damné chez les Menth. C'est à elle, dirigeante des Menth lors de l'Ere des Brumes, que l'on doit la naissance des Lignées.

Douée du pouvoir de prémonition, elle vit dans ses visions que la lutte contre les Tourmenteurs était vouée à l'échec. Seule la fixation de «gènes de pouvoir» héréditaires pouvait donner la victoire à son peuple.

Hommes et femmes les plus doués furent confinés dans des Havres érigés aux frontières de la contrée, où ils exerçaient leurs pouvoirs et pour les apprendre à d'autres. Certains de ces individus triés sur le volet, les Psyk, furent envoyés dans les seigneuries pour contrôler le patrimoine génétique de leurs habitants. Tout Menth devait se plier au devoir d'Eugénisme, l'accouplement avec les personnes choisies par les Psyk en vue d'améliorer son don ou d'en créer un nouveau. Les dons se transmettent de génération en génération. Ainsi naquirent les Lignées, regroupements de Menth possédant le même Nall, le même don familial.

Il existe plus d'une centaine de familles mais seules les dix Lignées majeures ont le droit de siéger à l'Assemblée. Les deux maisons parias, Alumen et Paterick, sont aussi décrites, du fait de leur puissance équivalente à celle des Lignées Majeures.

Kerry: La « Lignée des rois » possédait d'immenses domaines éparpillés dans tous le pays. Mais durant la Terreur Ardente, elle octroya nombre de fiefs à d'autres familles afin de s'assurer leur fidélité. Aujourd'hui, les possessions des Kerry sont concentrées autour de la capitale Nianji (Vénérable). La fertilité des terres assure aux paysans des conditions de vie satisfaisantes, malgré la lourdeur des ponctions seigneuriales. Néanmoins, depuis six ans, leur situation s'est un peu dégradée du fait de la pression démographique.

Dons: Autrefois, les Rois Kerry disposaient tous du don de Synn'Hao (Confiance Aveugle). Ce don exacerbait l'affection portée par quelqu'un à l'égard du détenteur du don. Même le pire ennemi pourrait être amené à négocier. La politique matrimoniale du Roi Yehis, centrée sur la récupération de juteux héritages plutôt que sur la sélection génétique, fut continuée par ses successeurs et eut pour effet de diluer le don. Il est désormais très rare et l'immense majorité des Kerry possèdent des dons provenant d'autres Lignées.

Alumen: Le nom d'Alumen est encore synonyme d'infamie. En effet, cette famille a transgressé un des interdits les plus stricts de la société Menth: l'accouplement avec les aveugles mentaux.

La légende de Bodre et Terric

La tragique histoire de Bodre Alumen fait partie du répertoire de tout conteur qui se respecte. Bodre Alumen était un seigneur puissant de l'Ere des Brumes. Beaucoup s'attendaient à le voir diriger le pays. Son énergie était inépuisable; lorsqu'il ne s'occupait pas d'affaires d'état, il s'adonnait à la chasse. Un jour, entraîné trop loin par son gibier, il se perdit.

Incapable de retrouver son escorte, il erra dans la Forêt de Xehuan.

Là, il rencontra une jeune femme humaine à la beauté troublante, Jannys. Un vieil ermite avait recueilli celle-ci alors qu'elle n'était qu'une enfant. Depuis, elle avait fait de la forêt son foyer. L'amour les transperça d'un seul trait. Bodre la ramena à son château et se mit en tête de l'épouser, malgré les protestations de ses pairs.

Les premiers temps furent heureux pour les deux amoureux, et lorsqu'il sut que Jannys attendait un enfant, Bodre célébra l'évènement avec un faste inouï. Hélas, elle mourut en couche, terrassée par l'énergie psychique dégagée par le nouveau né. Bodre ne put s'empêcher de reprocher à son fils Terric la mort de sa bien-aimée et ne lui témoigna aucune affection. Terric apprit bien vite à haïr ce père distant et dès qu'il se sentit assez fort, se mit à comploter contre lui. L'un de ces complots aboutit: Bodre mourut empoisonné et Terric lui succéda. Comme il était

peu apprécié des autres Menth, il avait coutume de fréquenter les humains, avec qui il se sentait plus d'affinité.

Si l'on en croit les contes, Terric aurait lui aussi épousé une humaine, et encouragea ses serviteurs à faire de même. Et la tradition se perpétua jusqu'à la génération actuelle.

La rivalité entre Alumen et Kerry

L'inimitié entre Alumen et Kerry remonte à des temps oubliés. Alumen et Gyseraj avaient fait cause commune contre la lignée royale. Lorsque ces derniers furent exterminés lors de l'expédition du roi Yehis (3949), les Alumen prirent les armes. Le charisme du Seigneur Tuad Alumen permit de rompre leur isolement diplomatique. Celui-ci tenta de rallier les Lignées contre les Kerry. Headen et Mortonn notamment se rangèrent à ses côtés. Mais sa mort et la défaite des troupes alliées face aux Kerry lors de la bataille de Carleston marquèrent l'effondrement de l'alliance, ainsi que les débuts de la Terreur Ardente.

Les terres des Alumen

Elles sont situées dans le massif montagneux des Apphal (Appalaches) et touchent la frontière occidentale de Fortuna. Une contrebande active s'étend des deux côtés de la frontière, mais elle n'est pas véritablement contrôlée par le pouvoir.

Don: les Alumen sont craints pour leur don de Contact Forcé. Ils sont capables de s'introduire brutalement dans l'esprit d'une personne à la psyché moins développée et de s'en retirer tout aussi rapidement.

Tinezh: «Aussi vieille que le temps lui-même», la Lignée Tinezh est recroquevillée sur son passé glorieux. Chez elle, la Tradition est respectée à la lettre, comme en témoignent les visages horriblement mutilés des membres de la Lignée. La force de la Tradition en fait une terre d'élection privilégiée pour les Psyk. Les intérêts de la Lignée et de l'Ordre sont d'ailleurs étroitement liés : les Arpenteurs des Possibles sont souvent des

Tinezh. D'ailleurs, on soupçonne qu'une partie des donations et revenus des Psyk est récupérée par les Tinezh.

Almora Tinezh

C'est l'une des figures les plus anciennes des légendes Menth. Son nom est révérend dans le Fys'Reelm. Elle se rangea du côté des Kerry lors de leur prise de pouvoir. En échange, les Kerry soutinrent l'expansion de l'ordre des Psyk, qui devinrent un véritable état dans l'état.

Dons: la divination est le champ d'expertise des Tinezh. La Vision, le don le plus commun, est incontrôlable; son possesseur est hanté à intervalles irréguliers par des scènes passées ou futures. Un autre don plus rare et très convoité, La Vision des Possibles, laisse entrevoir une myriade de futurs différents. Ses possesseurs rejoignent généralement la caste des Arpenteurs des Possibles, qui dépend de l'ordre des Psyk.

Mortonn: C'est une famille de second ordre, ex- vassale des Headen, qui n'a accédé au rang de Lignée Majeure que lors de la 1^{ère} Année de Faln (4179) en remplacement des Garthen. Sa seule richesse provient de son gisement d'Arna, le plus important du royaume, ce qui compense largement la médiocrité et l'exigüité de ses terres.

Don: le don ancestral des Mortonn est le Regard Pénétrant. Après s'être concentrés durant environ 10 secondes, ils peuvent connaître la composition précise d'un endroit (matériaux, type de roche...) dans un rayon de 100 mètres (aussi bien en largeur qu'en profondeur ou en hauteur). Un tel don est utile aussi bien pour déceler d'éventuels passages secrets que pour choisir les meilleures cultures pour une terre ou prospecter le sous-sol.

Bruwe: «le *pays des arts*» est le berceau des plus grands artistes. Le Roi Elled Kerry a élevé les Bruwe au statut de Lignée Majeure lors de sa

3^{ème} année de règne (4101), après la déchéance des Talmy (alliés des Headen). Son prestige est immense; trois des siens ont été élus rois en moins de cent années. Le roi Fythe Bruwe (4152) a amené de grands changements dans le royaume, en encourageant la diffusion du courant philosophique initié son oncle Neshgell Bruwe: le Tuun'Jie.

Don: grâce au Modelage, il est possible de transformer une matière par la pensée. Le processus est cependant assez lent.

Les meilleurs musiciens Bruwe possèdent le don de L'Abandon; leur musique captive tellement l'auditoire que celui-ci oublie totalement ce qui l'entoure durant la durée du morceau.

Ragel: «*Où que soit un Ragel, la mort n'est jamais très loin*»; ce dicton populaire résume parfaitement la sinistre réputation de la famille. Alliée fidèle des Headen, elle a toujours été mal perçue des Psyk. Et pour cause; car si les Skyhomm parsèment les territoires Ragel, ils tombent en ruine, faute d'occupants. En effet, la fine fleur des Menth Ragel est destinée à l'Ordre des Trépassés, qui voue un culte à la mort. Les circonstances de la création de l'Ordre sont mystérieuses, mais on estime qu'il est apparu à peu près au même moment que la Terreur Ardente. Il est activement soutenu par la lignée et s'est déjà implanté sur les terres voisines.

La légende du Non-Mort

La plus ancienne légende Ragel conte l'histoire d'Ius, le Non-Mort. Général hors pair, il était au près de son seigneur Cudoc Headen lorsque celui-ci fut tué par un archer, à la bataille de Carleston (3849). Eperdu de rage et de détresse, il se serait jeté sur les lignes ennemies.

Selon les *Chroniques du Non-Mort*, «Coups et traits pleuvaient sur lui, sans qu'il ne s'en émeuve. La Mort n'avait plus prise sur lui. Les soldats ennemis ne pouvaient supporter la lueur furieuse de son regard et s'enfuyaient en toute hâte. Puis la force surhumaine qui l'habitait s'évanouit brusquement. D'un pas lourd, il revint vers la dépouille de son seigneur. S'agenouillant devant lui, il prononça ces paroles: «j'ai demandé

à la mort un sursis, pour pouvoir te servir une dernière fois». Alors il s'allongea à ses côtés et laissa enfin la Mort l'emporter.»

Après la bataille, les Headen libérèrent les Ragel de leur tutelle et Ilte, fille du Non-Mort, devint le premier Seigneur Ragel. Les Ragel accédèrent au rang de Lignée Majeure en 4063.

Don : l'Eveil s'apparente à de la nécromancie .On entre en contact avec un mort pour le «réveiller». Mais pour le mort puisse agir, son contrôleur doit «stocker» sa personnalité dans son propre esprit .Bien entendu, une telle pratique s'avère très dangereuse! Les défunts cohabitant dans l'esprit de leur contrôleur chercheront à le dominer, à prendre possession de lui.

Paterick: bravant les coutumes imposées par les Psyk, les Paterick refusent d'incruster l'Arna dans leur front. Plus grave encore, ils refusent aux Psyk le Devoir d'Eugénisme.

Mais leur présence est un mal nécessaire : toute la contrebande d'articles de luxe Fortuned, très prisés par les Menth, passe par eux. Cette contrebande, bien qu'ancienne, ne s'est vraiment développée que sous le règne du seigneur Jeelya Paterick, dont le nom résonne encore comme une insulte pour les Psyk.

Femme rebelle à toute autorité, elle osa refuser aux Psyk l'honneur d'intégrer leurs rangs. Pire encore, elle bafoua la tradition en se faisant arracher son Arna. Sa fierté était telle qu'elle refusait de parler aux Menth qui n'avaient pas fait de même. Les seigneurs vassaux firent immédiatement sécession et les Lignées voisines s'empressèrent de les placer sous leur égide. Jeelya était alors totalement isolée et sa fin semblait proche. Mais c'était sans compter avec ses pouvoirs et ses exceptionnelles capacités télépathiques. Elle frappa tous les seigneurs locaux d'infirmités diverses jusqu'à ce qu'ils se rangent de son côté. Grâce à une alliance avec les Alumen et Fortuna, les forces coalisées Headen – Sheane furent mises en déroute. A la fin du conflit, les Fortuned, bien

qu'ayant initialement exigé le paiement d'énormes indemnités en échange de leur aide acceptèrent l'idée du seigneur: les Paterick achèteraient les produits de luxe Fortuned et se chargeraient de les écouler dans tout le royaume, voire au-delà. Ainsi fut fondée la fortune de la Lignée.

Les terres des Paterick longent le sud de Fortuna et englobent la plaine D'Annad.

Don: Les Paterick apprennent à exercer leur Don sans Arna, afin de mieux canaliser leur pouvoir. Une fois leur Don pleinement formé, ils se voient remettre un talisman d'Arna. Les dons familiaux reposent sur la manipulation des métabolismes. Avec le temps, ils sont devenus extrêmement spécialisés: l'altération de la peau, de la vitesse des battements de cœur, de la taille...

Headen: «Les Headen ont l'arrogance des Rois, mais pas leur stature»

Le récit des luttes constantes entre Kerry et Headen fait la fortune des conteurs. Cette rivalité serait née au temps de Cudoc Headen, si l'on en croit le conte traditionnel *Quand l'Amour devient Haine*.

Les deux Lignées auraient autrefois été très proches alliées. Cudoc Headen et le roi Yehis Kerry étaient frères de sang, «deux facettes de la même personne». Mais leur amitié devait prendre un tour tragique lorsque tous deux tombèrent éperdument amoureux de la belle et innocente Laenna Sheane.

Celle-ci succomba au charme du riant Yehis, laissant Cudoc à sa peine. Ce dernier ne conçut aucune joie à la vue de ses êtres les plus chers ainsi unis. Une folie noire s'immisça peu à peu dans son âme torturée. Et sous son emprise, il assassina sauvagement sa bien-aimée, alors qu'elle effectuait sa promenade quotidienne dans le château de Yehis. Il disparut avant que les gardes ne puissent le voir. Terrible fut la réaction du roi Yehis; des centaines de «présomés coupables» furent tués. Il en vint au fil des années à soupçonner son meilleur ami, qui l'évitait de plus en plus. Il demanda alors que Cudoc soit jugé par l'Ashee. Terrifié par la façon

dont Yehis avait «résolu» le problème Gyseraj, Cudoc refusa et sollicita une alliance avec Tuad Alumen. Le Roi jura alors devant l'Assemblée de liquider tous les Headen, une fois finie la guerre contre les Protectorats Alter.

Au cours de cette période troublée, les Headen agrandirent des deux tiers leur territoire, désormais le plus vaste du Royaume. Depuis le Traité de Nool, marquant la fin des conflits, ils réussirent plusieurs fois à mettre un des leurs sur le trône. Le Roi actuel, Faln, est d'ailleurs un Headen. Sheane, Ragel et Mortonn sont de fidèles alliés.

Don: le Noir Pressentiment a plus d'une fois sauvé un Headen d'une mort certaine: le possesseur de ce don est averti de tout danger imminent qui menace sa personne.

Donna: *«Les Donna? Des agneaux dans une tanière de loups»* Yehis

Kerry

«Les Donna sont plus versés dans l'art de l'amour que celui de la guerre»

Ilte Ragel

Les autres maisons parlent des Donna avec condescendance. Aucune action remarquable n'est à mettre à l'actif de la Lignée ; elle semble désespérément anonyme.

Pourtant, son statut de Lignée Majeure est ancien et ne doit rien au hasard. En effet, elle poursuit une politique matrimoniale au long cours, visant à améliorer les gènes de la Lignée. Parallèlement, les éléments au Don le plus faible sont mariés aux représentants de Lignées en manque de descendants, afin de récupérer leurs territoires en cas d'extinction de la Lignée. Au cours des cents dernières années, elle a ainsi récupéré le territoire de trois Lignées.

Le succès de cette politique repose sur l'expertise des Donna en matière amoureuse: rares sont les Menth importants ne disposant pas de

concupins ou concubines Donna ,capables d'extraire des informations intimes durant des ébats qui ne le sont pas moins...

Les Donna n'ont jamais respecté le rituel de la Marque. Toutefois, ils sont parvenus à se concilier les bonnes grâces des Psyk en leur servant d'agents de renseignement.

Don: le Doux Plaisir donne à son détenteur le pouvoir de dispenser à une cible un sentiment de jouissance extrême ,au cours duquel il perd tout contrôle de lui-même. Durant cet instant, il est donc possible de s'immiscer dans les pensées de la cible sans être remarqué.

Sheane: si lors d'une réception Menth, vous rencontrez des rouquins à l'air ombrageux, qui toisent du regard ceux qui osent leur adresser la parole; vous pouvez vous estimer heureux : vous avez assisté à l'une des rares apparitions publiques de Sheane. Télépathes inégalés, capables de capter les émotions des esprits les mieux protégés, les Sheane fuient les bains de foule comme la peste. On peut comprendre les raisons de cette agoraphobie; si vous étiez constamment submergé de bribes de pensées ou d'émotions provenant de dizaines de personnes à la fois, vous adopteriez la même attitude ! De par la nature de leurs pouvoirs, les Sheane sont souvent affligés de troubles psychiques. De nombreuses légendes relatent ainsi les atrocités commises par le seigneur dément Jhunn ou par Denlys le Trois Fois Maudit.

Le Lewea

Vers l'an trois du règne de Marc Kerry (3890), un mouvement religieux, le Lewea, naquit dans les terres Sheane. Son initiateur, Mykeel, maniait les mots comme une arme et ses idées rencontrèrent beaucoup de succès. Il voyait le Don comme une malédiction infligée par les Devylin aux Menth. En cessant d'utiliser leur Don, les Menth le perdraient peu à peu et se libèreraient de leur malédiction .Si les Psyk réprimèrent durement le mouvement, son influence s'exerce encore chez les Sheane

Don: l'Empathie, le don ancestral des Sheane, fait partager à son sujet les émotions d'une personne qu'elle a déjà contacté mentalement, où qu'elle soit.

Foherty: Au nord du Pays des Vents Fous s'étendent les terres des Foherty. Le voyageur découvrant la région sera émerveillé par sa beauté idyllique. Nulle part dans le royaume on ne trouvera de paysages aussi splendides, de climat plus clément! Et pour cause, les Foherty commandent aux éléments...

Cette maîtrise, acquise suite à une patente génétique, n'a pas toujours été une bénédiction. Car dans leur quête de domination absolue des éléments, les Foherty avaient trouvé des rivaux de taille; les Dyderys. Durant l'époque honnie de la Terreur Ardente, la rivalité entre les deux Lignées avait dégénéré en un conflit titanesque dont l'enjeu était le contrôle des gènes du seigneur Wynn Kean, la Maîtresse des Vents. Celle-ci mit son don extraordinaire au service des Foherty, ce qui déclencha immédiatement les représailles du camp rival. Wynn, dans une tentative désespérée de sauver ses terres envahies par les Dyderys, utilisa son pouvoir sur l'armée ennemie. Mais elle ne parvint pas à canaliser son énergie et les vents déferlèrent sur la région, emportant tout sur leur passage. Toute la vie de l'ancienne Florida, berceau des Dyderys fut arrachée par leur souffle avide. Les Foherty perdirent ainsi leurs seigneuries du sud.

Parmi les autres Lignées, l'affolement fut à son comble. Les puissants eux-mêmes craignaient la mainmise par les Foherty sur les forces naturelles. Une grande alliance fut formée pour briser le clan affaibli. Après la coûteuse victoire d'Ysh, la coalition redistribua une partie des terres et du patrimoine génétique des Foherty à la famille Lucke (3957). Depuis, les vaincus pansent leurs plaies et négocient des alliances contre les usurpateurs Lucke.

Dons : l'altération des forces naturelles est la spécialité Foherty. Le rigoureux programme de sélection suivi depuis des générations a porté ses fruits: tous les «dons élémentaires» sont dans l'escarcelle de la famille. Un don Foherty typique implique la capacité à modifier la puissance d'un élément, tel que le feu ou la foudre, voire à l'invoquer.

Lucke: *«Nous sommes les amis de tous, mais les esclaves de personne»*, telle est la devise des Lucke. Avant l'époque de la Terreur Ardente, rien ne la différenciait des centaines de Lignées mineures. Mais dès son avènement, le seigneur Lucke se révéla une habile politicienne. Elle se livra à un double jeu dangereux entre les Kerry et les Headen, fournissant à chacun les renseignements que le rival divulguait. Puis elle encouragea la création d'une alliance dirigée contre les Foherty. La récupération des terres septentrionales des Foherty, lors du Traité d'Ysh de 3957, agrandit considérablement son territoire. Depuis cette date, les Lucke sont une force avec laquelle il faut compter.

Pour contrer les dons Foherty, les Lucke ont amené sous leur obédience les principaux vassaux de leurs rivaux, séduits par la générosité de leurs nouveaux maîtres. Les Kahentura, notamment, sont précieux pour leur contrôle de la foudre. Ainsi, une palette conséquente de dons élémentaires est à la disposition des Lucke.

Dons: outre les quelques dons élémentaires apportés par leurs vassaux, les Lucke sont connus pour leur don dit de Blocage. Leurs pensées sont quasi -impossibles à capter sans leur consentement. Quiconque d'assez fou pour vouloir forcer leur esprit peut y perdre la raison.

La société Menth

Généralités : les mœurs Menth sont très codifiées. Ainsi, le comportement public est soumis à des règles strictes : conserver un visage impassible lors d'une discussion est bien la moindre des politesses!

On dévoile ses émotions via l'Unezu, un langage de signes à la complexité déroutante, ainsi que par l'usage de parfums. Les parfums capiteux sont réservés aux moments intimes; en employer lors d'une soirée mondaine serait d'une vulgarité sans nom! Les odeurs musquées indiquent une attitude fière ou coléreuse mais aussi une susceptibilité exacerbée.

La tenue vestimentaire traditionnelle est une ample robe blanche en coton. Toutefois, tous les Menth ne portent pas ces robes: les Paterick et les Alumen se sont mis à la mode de Fortuna, arborant fièrement chemises et pantalons, tandis que les Sheane décorent leurs robes de motifs géométriques.

L'usage des pouvoirs psychiques lui aussi est sévèrement restreint. Etablir un contact télépathique avec quelqu'un sans son consentement est un crime grave. Mais un Menth qui ne bloque pas son esprit et laisse ses pensées ouvertes aux quatre vents sera considéré au mieux comme un crétin au pire comme un fou dangereux. Bien entendu, l'emploi ostentatoire de dons est à proscrire...

La Romance et les mœurs sexuelles : un des éléments les plus importants de la vie d'un Menth est la Romance. Son déroulement suit en général le schéma suivant: Une femme ayant remarqué un homme qui lui plaît, distille un peu de Flargance de Roche sur ses mains et va à sa rencontre. Au cours de la conversation, elle signale son intérêt en l'effleurant discrètement. Un effleurement de la main gauche signifie un désir sexuel, de la main droite l'Exaltation, et des deux mains une demande en mariage. Si le courtisé est intéressé, il passe sa main à l'endroit où il a été touché et effleure à son tour la demoiselle, au même endroit.

Les mœurs sexuelles des Menth sont très libres; un Menth marié est habilité à posséder des concubines officielles. Les rapports sexuels avec les humains ordinaires sont aussi tolérés. La principale restriction provient de la conception d'enfants. Tout enfant provenant d'une union autre

qu'avec l'épouse ou une concubine officielle, obligatoirement Menth, est tué.

Si les relations amoureuses sont laissées au bon vouloir des individus, les mariages par contre sont arrangés à l'avance, en suivant les recommandations des Psyk.

L'Exaltation : l'Exaltation s'est répandue avec l'épanouissement de la philosophie Tuun'Jie. «C'est un amour inconditionnel et chimérique: l'être aimé restera à jamais inaccessible. L'Exaltation donne un sens à notre vie et entretient nos sentiments les plus nobles.»

Les Exaltés se placent en marge de leurs semblables; ils usent de leur propre langage, le Parler de la Passion, basé sur le vocabulaire de l'alchimie (qui selon la philosophie Tuun'Jie est le pendant scientifique de l'Exaltation).

Rites : les Menth vouent un culte aux ancêtres de leur Lignée, ainsi qu'aux héros des temps anciens. Durant ses jeunes années, un Menth choisit son Guide, un ancêtre censé l'aider à atteindre l'âge adulte.

L'entrée dans l'âge adulte s'effectue vers ses 15 ans, lors du Jour du Commencement. Le père de l'enfant lui fait boire une drogue aux vertus hallucinatoires, le Oje. Ensuite avec l'aide psychique de quelques proches, il s'immisce dans ses pensées et lui fait revivre un épisode de la vie du Guide. Si son comportement est jugé digne de son ancêtre, l'enfant devient un Menth à part entière. Sinon, il est relégué au statut de simple auxiliaire des véritables Menth.

Un Menth fidèle à la Tradition ne meurt pas de vieillesse. Ce serait rendre l'essence de son esprit inutile pour ses héritiers. Lorsqu'il estime le moment propice, il convoque un Canaliseur pour que son esprit soit enfermé dans son talisman d'Arna personnel. Son corps est alors coulé dans du bronze, et il devient ainsi une statue vivante capable d'émettre des pensées.

Ceux acquis aux idées des Trépassés laissent au contraire la mort accomplir son office et deviennent ensuite des Vrais Morts.

Economie : l'essentiel des transactions s'effectue avec des Tay, petites pièces en obsidienne. Les transactions entre Lignées, quant à elles, se font en objets d'art (peintures, sculptures, gravures...), voire en artistes, si la commande est particulièrement importante.

Le commerce entre Lignées concerne principalement l'arna, les matières premières et les objets d'art.

Il n'existe pas de commerce extérieur officiel, mais une contrebande d'objets fortunés (vêtements, mobilier, aliments délicats...) a été mise en place par les Paterick. Les Lignées ferment les yeux sur ces activités illicites car elles sont très friandes de ces biens exotiques.

L'organisation de l'espace et hiérarchie féodale : ce sont les châteaux des seigneurs, des ouvrages massifs en obsidienne, qui organisent l'espace. Autour d'eux est regroupée, de gré ou de force, la population locale, habitant de misérables huttes en bois ou en pierre au toit très bas. Les hobereaux sont des seigneurs dirigeant un Rameau, une branche d'une Lignée. Leur importance est très variable; certains ne règnent que sur un modeste château et une centaine de sujets, d'autres sont à la tête de territoires pouvant contenir une centaine de milliers d'habitants. Mais quel que soit leur situation, ils doivent allégeance au seigneur, chef de la Lignée principale. La désignation de ce dernier varie selon les Lignées; primogéniture, élection d'un des seigneurs...

Influence Fortunés : ce n'est qu'avec l'occupation de Fortuna que les Menth prirent la peine de s'intéresser à la culture de leur ennemi. Bien que dédaignant en public le matérialisme bestial des Fortunés, les seigneurs Menth ne se privèrent pas de prendre à leur service des ingénieurs Fortunés pour réaliser de nombreux travaux: amélioration de châteaux, création de fortins, et surtout ouvrages prophylactiques.

En effet, les Menth furent estomaqués par l'hygiène des Fortuned, qui contrastait avec leur propre saleté; que des quasi-animaux tels que les Fortuned pussent avoir meilleure allure qu'eux leur paraissait absolument inacceptable! Ceci explique pourquoi de nombreux seigneurs bravèrent les anathèmes des Psyk et firent construire des thermes ainsi que des systèmes de canalisations desservant leur château.

Parallèlement, les objets fortuné, de bien meilleure qualité que la production locale, commencèrent à gagner les demeures des Menth. Certains seigneurs obligèrent même des artisans fortuné à s'installer sur leurs terres et à enseigner leur savoir à leurs sujets. Mais ces tentatives tournèrent court et après l'indépendance de Fortuna, le commerce de contrebande fut la seule option possible.

L'influence Fortuné se fait surtout sentir chez les Alumen et les Paterick. Ces derniers en particulier ont adopté la mode Fortuné, causant ainsi un grand scandale parmi leurs pairs.

Les aveugles mentaux

Sous le terme générique de Frustrate est désignée toute la masse besogneuse: paysans, artisans... Au même titre que le bétail, ils appartiennent à leur seigneur. Celui-ci leur accorde un bail d'une terre ou d'un local en échange d'une redevance annuelle, en numéraire. Les descendants du locataire doivent payer une taxe d'héritage s'ils veulent conserver les biens. Les mariages sont soumis à l'approbation des officiers du seigneur. Quand aux déplacements, ils sont sévèrement réglementés: ils nécessitent la détention d'une «autorisation de libre transit» spécifiant le parcours envisagé, et scellée par un officier. Afin d'acquérir du numéraire, un Frustrate vend une partie de sa production au Dépôt, l'office où sont centralisées toutes les transactions de la seigneurie; toute vente ou achat de produits dépend exclusivement de sa compétence.

L'armée bénéficie d'un régime de faveur. Même s'ils sont régulièrement l'objet de sondes psychiques, les soldats sont nourris, logés et n'ont pas à payer de redevances. De ce fait, beaucoup de Frustrés rêvent de pouvoir embrasser une carrière militaire. Malgré tout, les soldats sont considérés eux aussi comme propriétés de leur seigneur et sont donc soumis aux mêmes restrictions de liberté que les Frustrés.

Au sommet de la hiérarchie se trouvent les auxiliaires des Menth, les Aides. Menth ayant échoué au rituel du Commencement, ils occupent les rouages administratifs de la seigneurie et forment parfois de véritables dynasties.

La démarche des Frustrés est très caractéristique; épaules voûtées, tête en avant, bras qui touchent le sol...ils marchent quasiment à quatre pattes. D'ailleurs, leurs demeures sont très basses, décourageant le recours à la station debout.

La stigmatisation de l'infériorité des Frustrés est une constante chez les Menth. Un Frustré n'a ainsi le droit d'adresser la parole à un Menth que si ce dernier l'interpelle d'abord. De plus, sa rhétorique doit obéir à des règles très précises: par exemple, chaque phrase commence par la formule «Jeij» (Possesseur). L'emploi de la seconde personne, considérée comme l'expression de la dépendance, est requis lorsque le sujet est un Menth. Si le sujet de la phrase est un Frustré, la première personne est de rigueur.

FORTUNA, TERRE BENIE PAR LA FORTUNE

«Fortuna est née d'un rêve, qui a failli bien des fois tourner au cauchemar. Mais l'espoir transmis par notre fondateur est toujours vivace. Malgré les guerres innombrables et les crimes du roi dément des Menth, nous

sommes toujours debout. La Fortune, bénie soit-elle, ne nous a pas désertés.»

Extrait de la *Bible des Illumen*, auteur inconnu

Présentation

Fortuna est dans une phase ascendante. Elle possède un gigantesque empire colonial qui ne cesse de s'étendre. Ses voisins et rivaux du Royaume Menth sont passés du statut de prédateur à celui de proie potentielle, surtout depuis la découverte dans le Southam de gisements d'Arna, cette pierre source du pouvoir des Menth. Certains y voient l'occasion de créer une armée de psionistes capables de renverser leurs adversaires. D'autres préféreraient l'employer comme moyen de pression sur les Menth, dont les gisements se tarissent, afin de les obliger à signer un traité de libre-échange. Ce qui reviendrait à inonder les Menth de produits Fortuned et à promouvoir le mode de vie de la république. Malgré tout, le pays a aussi ses problèmes. Les anciennes colonies du Sheed sont au bord de la révolte, à cause du durcissement du régime colonial. Les gisements d'arna découverts dans le Southam appartiennent à une civilisation qui semble puissante et hostile. Et enfin des groupuscules terroristes ambitionnent de mettre fin à la bienveillante tutelle du Service de Statistique et de Contrôle Social (SSCS) sur le pays...

Mike Doran et la fondation de Fortuna

«Autrefois, lorsque l'homme avait encore peur de l'inconnu; de valeureux colons sacrifièrent la médiocrité rassurante de leur quotidien en faveur de cette chimère que l'on nomme espoir. Et contre toute attente, à force de persévérance, ils parvinrent à donner corps à cet espoir délirant. Sur la terre que nous foulons à présent se dressait la capitale de l'Empire le plus puissant de mémoire d'homme! Colons du Quatrième millénaire, que vos rêves dépassent en ampleur tout ce qu'ont pu imaginer vos ancêtres! Que

ce que nous réaliserons ensemble ne soit jamais surpassé par les générations futures!»

Mike Doran, Président des N.U.S.A, discours d'inauguration de Fortuna, 3702.

Le Protecteur Mike Doran fut élu par ses pairs en tant que président des USA reformés après le Grand Réveil (dits NUSA, ou New USA). Sa décision de fonder Fortuna sur l'ancien site de Washington, en 3702, était motivée par le désir de créer un bastion dévoué à son parti. Il tenta de juguler les vives tensions au sein de son gouvernement, déchiré entre plusieurs factions. Malgré son habileté politique, il ne put empêcher la guerre civile de 3722, le *Carnage des Frères Ennemis*. Il parvint néanmoins à repousser les assauts des Hommes-Esprits et des Alter (voir chronologie page 12) dans la région de Fortuna et parvint à obtenir une trêve. Il mourut peu de temps après des séquelles d'une maladie mentale infligée par des Hommes-Esprits.

Il eut le temps d'affiner le modèle de société qu'il avait contribué à forger: un modèle où cohésion sociale et possibilités d'ascension n'étaient pas incompatibles, un modèle où les actes des puissants étaient effectués au vu et su de tous.

Histoire de Fortuna vue par Holoway le Rêveur

«Fortuna n'a pas été épargnée par les conflits. Elle fut le théâtre de luttes acharnées entre l'alliance Alter Ment et les Néo-positivistes en 3722, ravagée par les Ynth en 3731, puis l'objet des convoitises du Royaume Menth, qui l'annexa en 3941. Le sanguinaire roi Menth Yehis mit alors le territoire aux mains de son neveu Kyldion . Celui-ci ne remodela pas le système politique et se dévoua entièrement à la reconstruction économique. Comme la majeure partie des champs furent stérilisés par les pouvoirs des Psyk, ces sorciers malfaisants, le salut résidait dans la

mer. Toute la population fut mise à contribution. Des centaines de navires sillonnèrent les mers, du humble navire de pêche au gigantesque Navire-Cité rempli de colons. Puis les terres hostiles du Sheed commencèrent à être colonisées, non sans mal. Mais si les intentions de Kyldion étaient louables, ses manières despotiques lui aliénèrent le soutien populaire. Il avait beau jeu de laisser intact les institutions de Fortuna; il agissait comme si elles n'existaient pas! Sans compter qu'en bon Menth, il abhorrait la technologie; des siècles de savoir furent irrémédiablement détruits.

En réaction à ces méfaits, un groupuscule d'indépendantistes, les Chantres de la Liberté, s'organisa sous la houlette de David Leam dès 3942. Contrairement aux autres organisations de résistance, ils demeurèrent en sommeil, se contentant d'insérer un réseau d'informateurs dans les rouages du gouvernement, et de parsemer les campagnes de minuscules cellules de 5 à 10 membres. Lorsque le royaume Menth sombra dans la guerre civile, ils agirent enfin. Les cellules encouragèrent la population à la révolte dans les campagnes, obligeant l'armée d'occupation Menth à dégarnir la capitale. Alors une opération commando parfaitement organisée s'empara des points clé de la ville, et notamment de la Maison Blanche.

Leam prit le pouvoir en 3956. Après avoir déclaré sa non-ingérence dans la guerre civile Menth, il poursuivit la politique de son prédécesseur (abattu à la suite d'une tentative d'évasion, selon les sources officielles) et fut affligé des mêmes ambitions autocratiques. . Comme Leam surveillait étroitement les pouvoirs du Conseil de Gestion Etatique, ce dernier décida d'émettre une série de lois renforçant le pouvoir du Service de statistique. Cet obscur organe administratif ne servait à l'origine qu'à vérifier les calculs effectués par les Services d'Intelligence Economique. Le but du Conseil était de créer un troisième acteur dans le jeu du pouvoir, capable de tenir tête à Leam. Au fil des années, le Service de Statistique devint le service le plus puissant de l'administration. Leam ne se rendit compte que tardivement de la duperie du Conseil, car ce dernier avait bien pris soin

de ne renforcer que très progressivement le Service de Statistique, et de noyer les lois le concernant au sein d'un déluge de propositions triviales. La situation de Leam devenait alors intenable, car le Service de Statistique était désormais tellement intégré au processus décisionnel qu'il était incapable de diriger le pays sans son concours. Il dut donc se résigner à démissionner en 3966. Mais quand le Conseil voulut remettre le Service de Statistique dans le rang, il se heurta à une grève générale de l'administration qu'il ne put briser par la force. Il dut donc se résigner à composer avec le Service de Statistique, rebaptisé Service de Statistique et de Contrôle Social (SSCS).

Une fois les tensions internes apaisées, les explorations reprurent tant sur terre que sur mer. En 3993, le capitaine James Mocket découvrit le Halla, véritable paradis terrestre. Le courageux Nathan Bristle fut le seul à oser s'aventurer jusqu'à l'aride Hyfryka en 4069.

En 4182, il y a trois ans à peine, Galhad longea les côtes Mex jusqu'à parvenir en Southam, pour y fonder la colonie de New.

Auparavant fragile îlot de civilisation exposée aux tempêtes des barbares Menth, Fortuna appose désormais son sceau synonyme de paix aux contrées sauvages. »

Généralités

Géographie : *«Fortuna était un pays fertile jusqu'à la guerre de 3941, au cours de laquelle les Menth et leur sorcellerie arrachèrent toute vie à la terre. Le paysage de Fortuna en garde encore les séquelles, plus de cent années après. Les immenses étendues de terres stériles de l'intérieur ont rejeté les habitants de ces régions vers la côte. De plus, les Menth ont bouleversé notre climat: aux chaleurs écrasantes qui déciment les troupeaux succèdent les pluies torrentielles qui ravinent les sols. De ce fait les cités du littoral sont totalement dépendantes du ravitaillement fourni par les colonies. »*

Extrait du maître ouvrage de Delvy l'Emplumé *Pour une géographie humaine*

Culte : *«la Fortune est notre guide. Grâce à elle, nous réussissons toutes nos entreprises. Mais comme l'avaient dit nos ancêtres, elle ne sourit qu'aux plus audacieux. L'esprit d'initiative est donc le garant de notre bonne étoile.»*

Catéchisme traditionnel fortuné

Le culte de la Fortune fait office de religion chez les fortunés. Ce culte est un amalgame de diverses superstitions.

Tout fortuné possède ainsi son porte-bonheur. Jours fastes et néfastes rythment la vie du citoyen. S'il n'y a pas de clergé organisé, des lieux de culte existent: les Casinos, où se déroulent une fois par semaine des parties de jeux de carte et de hasard. Le plus populaire est le Pok, descendant du poker se jouant avec des dés. Ces jeux se pratiquent exclusivement à quatre joueurs, ceux-ci pouvant être de n'importe quelle catégorie sociale. La pratique du jeu permet à un fortuné de «connaître sa chance» pour la semaine, ce qui influe beaucoup sur sa conduite. Chaque année se déroulent les célébrations de Fortuna, durant lesquelles s'affrontent les meilleurs joueurs de Pok de chaque Casino. Les 100 premiers se voient décerner le titre d'Illumen. En tant qu'Illumen, ils seront chargés de mener des expéditions pour le compte de «guildes vouées à la découverte et à la mise en valeur de nouveaux territoires», les Cumph'Ny.

Chez les Fortunés, la chance d'un individu compte plus que son talent ou son physique: si la fortune ne lui sourit pas, même un génie n'arrivera à rien.

La technologie Fortuné : le savoir des anciens Américains a été en grande partie perdu ou délaissé. Les Fortunés estiment qu'il vaut mieux éviter de répéter les erreurs d'une civilisation que la Fortune a

abandonnée. D'après eux, les créations de leurs ancêtres sont maudites à jamais et doivent être détruites pour ne pas mécontenter la Fortune.

Seuls les Parasites conservent certains ouvrages, s'ils relèvent de l'art ou de la philosophie. Par contre, les machines conçues par Mike Doran sont hautement considérées.

La technologie Fortuned équivaut grosso-modo à celle de l'Europe de la fin du XVIIIème: l'imprimerie est déjà ancienne, le moteur à vapeur a été découvert et des machines rudimentaires existent (outils à tisser, etc.)...

Elle s'en démarque néanmoins sur trois points: les armes à feu ne sont pas connues, les techniques de construction sont très avancées (béton armé) et la mécanique, notamment la fabrication d'automates, est plus élaborée. Les automates à vapeur remplacent ainsi de plus en plus la traction animale dans les travaux de champs. Mais la mécanisation rencontre de vives résistances; les machines d'assemblage conçues par Ybem, société leader dans le secteur de l'automation, sont systématiquement détruites par les ouvriers. Pour le moment, les dirigeants n'osent pas employer la manière forte, car les ouvriers sont très bien organisés et sont très hostiles aux machines, qui pourraient fragiliser leur statut.

Dans la cité de Fortuna subsistent encore des reliquats de l'éden technologique imaginé par Mike Doran. Ainsi les écrans géants retransmettant la vie des Powled fonctionnent parfaitement. D'après les experts du Service Audiovisuel, les automates de cette époque seraient capables de s'auto entretenir. Mais en cas de dérèglement, une machine est perdue pour de bon, car leur fonctionnement demeure un mystère malgré les décennies d'études et de recherches. Le danger potentiel que constitue une machine hors de contrôle a conduit le gouvernement à décourager le recours à celles encore en état de marche. Par exemple, on utilise de préférence les automates de transport de fabrication «moderne», moins performants mais aussi moins erratiques que les antiquités des premiers temps de Fortuna. La plupart des vieux

immeubles Fortuned, où pullulent les vieilles machines, sont désormais condamnés pour des raisons de sécurité.

Ybem

Cette respectable « société de transformation de matières premières » existait, dit-on, avant même la naissance de Fortuna. Depuis des décennies, elle domine sans partage le secteur de l'automatisation. Tous ses efforts sont aujourd'hui tendus vers la réalisation d'un prototype de navire à vapeur, en partenariat avec l'Youhess' Navee.

Calendrier : le calendrier Fortuned conserve le calendrier Standard des temps anciens, avec découpage de l'année en 12 mois et 365 jours.

Le Service de Préservation du Calendrier tient le compte des années et vend, pour une somme modique, un calendrier notant les jours fastes et néfastes de l'année ainsi que la date de la célébration de Fortuna, qui est un jour flottant. Achat indispensable pour tout citoyen qui se respecte!

Langue : comme toutes les langues de l'Ameyca, la langue Fortuned est dérivée du Wordshin. Toutefois la structure de la langue est devenue très rigide et figée. Contrairement au Wordshin, la forme des mots composés est fixe : les possibilités de jeux de mots et de néologisme sont donc réduites. Bien sûr, les Parasites font fi de ces limitations et se laissent aller aux innovations les plus hardies en matière de linguistique, au risque de ne pouvoir être compris que par eux-mêmes...

L'Indispensable Dictionnaire du bon Fortuned, mis à jour tous les 15 ans par le Service de Linguistique Appliquée, informe le citoyen des canons linguistiques à respecter.

Mode vestimentaire : tout Fortuned, du plus humble au plus riche, porte les fameux Jeans, dont l'origine se perd dans la nuit de temps, ainsi que des chemises en coton. Le plus souvent ces chemises sont à rayures, sauf

celles des Crasseux, qui sont entièrement bleues. Les Parasites se contentent de guenilles rapiécées.

Le classement : chez les Fortuned, l'intégration sociale d'un individu se mesure à l'aune de sa productivité, du type de travail qu'il effectue, et de sa chance aux jeux de hasard. Plus un individu est productif, plus il gagne de Points de Bonne Conduite qui lui permettent d'avoir un meilleur salaire, plus d'estime, et de rejoindre une catégorie supérieure s'il le désire. Ces points sont actualisés chaque semaine par le Service de Statistique et de Contrôle Social (voir 8.6 page 54).

Chaque catégorie sociale regroupe une palette de métiers spécialisés. Le nombre de points requis pour pouvoir postuler à ces métiers, leur Cote, varie en fonction des besoins en main d'œuvre. S'il possède les points requis, un Fortuned peut tout à fait postuler à un métier dont il ne connaît rien : un séjour dans un Centre de Formation lui en inculquera les bases. A sa naissance, un Fortuned, quel que soit le statut de ses parents, ne dispose d'aucun point. Ce sont donc ses résultats scolaires qui déterminent son capital initial de point. Ensuite, c'est à lui de choisir la voie professionnelle qu'il veut suivre:

- la Voie Rapide regroupant les métiers de soldat, de fonctionnaire et enfin de Powled
- la Voie Paisible, réunissant les métiers d'ouvrier, de paysan et de pêcheur. C'est la voie choisie par la majorité de la population, car c'est la plus sûre et la moins harassante. En règle générale, les ouvriers parviennent au bout de dix ans au statut de paysan ou pêcheur.
- la Voie de la Fortune, permettant d'accéder rapidement au statut de Dirigeant en passant par la tâche d'Illumen. Mais c'est une voie très risquée, qui n'est de plus accessible qu'à heureux élus des Célébrations de Fortuna.

- la Voie du Colon. «Choisir la voie du Colon revient à opter pour la liberté. L'illusion de confort que vous procure le gouvernement fortuné mérite t'elle que vous lui sacrifiez votre libre arbitre? Des centaines de milliers d'individus courageux ont déjà répondu par la négative en devenant des pionniers qui façonnent les terres incultes à leur image, des visionnaires qui bâtissent un nouvel Eden! Qu'attendez-vous pour nous rejoindre? »

Par ce genre de publicité ainsi que par d'autres méthodes plus douteuses, les Cumph'Ny tentent de séduire tous les déçus du système. Bien que la vie soit bien plus dure qu'à Fortuna, le colon n'a pas à se soucier de ses points de bonne conduite ou de sa catégorie sociale. Au bout de ses dix années de service au sein d'une Cumph'Ny en tant qu'extracteur de matière première (mineur, chasseur, éleveur), on lui fournit un capital qu'il peut utiliser librement. Il a toute latitude pour fonder son propre commerce, devenir agriculteur, travailler pour le compte de quelqu'un...

La Voie du Colon est théoriquement ouverte à tout le monde, mais on n'accepte principalement que des Parasites et des ouvriers. Les autres professions peuvent toutefois travailler dans les colonies en conservant leur statut; durant leur séjour, chaque point de bonne conduite gagné vaut double.

Pour gagner plus rapidement des points, un Fortuné peut tenter sa chance au jeu.

Ainsi, au début d'une partie de jeux de hasard hebdomadaire au Casino local, chaque joueur doit miser une partie de ses points (au maximum 10% de son capital), le tout étant empoché par le vainqueur.

Le moyen le plus sûr pour améliorer rapidement son classement est le Contrat Gagnant-Gagnant. Grâce à ce contrat, un homme et une femme n'étant ni Illumen ni Dirigeant et ayant un enfant gagnent le double de points de bonne conduite jusqu'à ce que l'enfant ait fini sa scolarité, sous réserve qu'il en prenne en charge les frais. Le contrat est résilié lorsque le

couple n'a plus d'enfants de moins de douze ans. Ce contrat a été mis en place par le gouvernement il y a quarante ans afin d'accroître le taux de natalité.

L'accès au statut de Dirigeant est très difficile; contrairement aux autres catégories, leur nombre est strictement limité à 5% de la population. Même en disposant des points requis et en ayant validé le stage de formation adéquat, un fortuné doit attendre qu'une place se libère pour enfin devenir un Dirigeant. Entre-temps, il dispose d'un statut hybride, lui permettant d'occuper des fonctions de direction normalement dévolues aux Dirigeants, mais n'accumule pas de points. De ce fait il reste subordonné aux Dirigeants et ne peut occuper les postes que convoitent ces derniers. Ce procédé permet à Fortuna de pourvoir des postes de direction qui, autrement, auraient été laissés vacants.

Education : l'enseignement fortuné est fondé sur les mathématiques. Après avoir reçu leur éducation de base (lire, écrire, compter et éducation civique) dans un Centre d'Eveil entre leur sixième et leur huitième année, les fortunés de toute condition sont astreints à la fréquentation des Centres de Développement Intellectuel. Là ils apprennent durant quatre ans pléthore de formules mathématiques destinées à leur prodiguer un raisonnement rigoureux et logique. Toute une série d'examens pratiques, d'entretiens et de «rapports de sociabilité» scande cette période, au terme de laquelle sont déterminés ses points de bonne conduite initiaux, qui vont de 1 à 100.

Avant d'accéder à une catégorie sociale supérieure, un Fortuné doit effectuer un stage de formation dispensé par le Service de Formation Continue, rattaché à la SSSC.

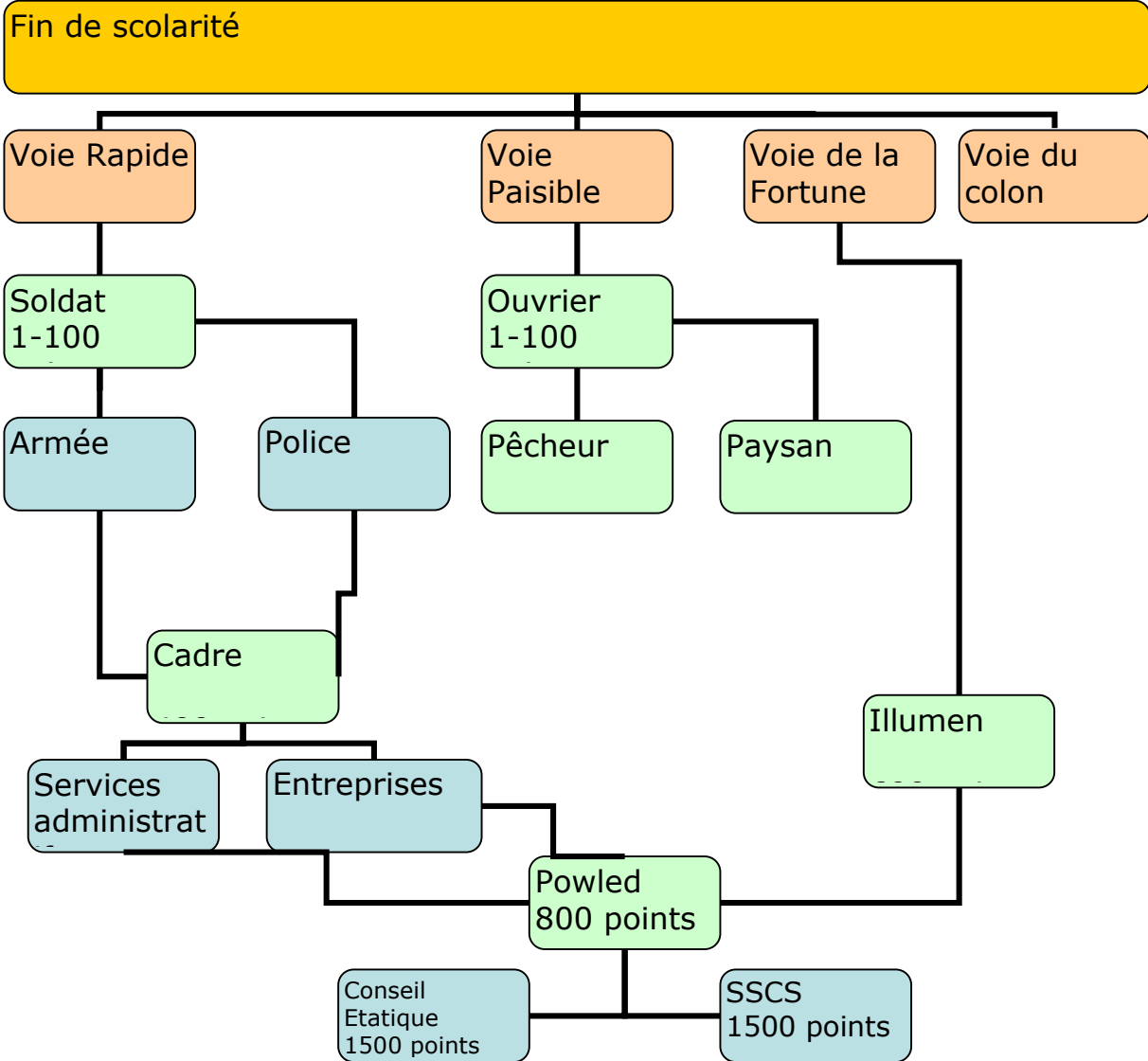
Hygiène : les Fortunés ne lésinent pas sur l'hygiène. Grâce à un réseau d'égouts et de canalisations en plomb, les immeubles sont équipés en cellules hygiéniques regroupant douches et sanitaires. On en compte

généralement 8 pour un étage composé d'ouvriers et 16 pour un étage de cadres. Les Powled ont droit à des cellules individuelles.

Urbanisme fortuné : chez les Fortunés, toutes les villes adoptent le même schéma concentrique, calqué sur celui de la capitale Fortuna. Au centre se trouvent les bâtiments gouvernementaux et administratifs, cernés par les quartiers résidentiels et marchands. Les industries se trouvent à la périphérie. Les axes cardinaux de la ville sont traversés par deux grands boulevards goudronnés de plus de 50 mètres de large. Il existe aussi des routes circulaires, qui font en général 5 à 10 mètres de large.

L'architecture fortunée suit elle aussi le modèle de la capitale: gratte-ciels en béton armé de plus de 200 mètres de haut, prédominance des formes rectangulaires... Le gratte-ciel résidentiel type se divise en trois zones; les appartements des ouvriers occupent les étages les plus bas, ceux des cadres viennent ensuite, et enfin, ceux des dirigeants se trouvent au sommet. Le nombre de points de bonne conduite détermine l'étage auquel on se trouve. Les quartiers ou Cercles sont divisés en Portions, des pâtés d'immeubles regroupés en demi-cercles autour d'un arrêt d'automate.

Le cursus honorum chez les Fortuned



Ces arrêts sont des plates-formes de 2m de haut, auxquelles on accède en montant des escaliers. Il ne lui reste plus alors qu'à attendre le passage des Automates de Transport, de gigantesques machines de plus de 4m de haut et pourvue de six jambes motrices.

Les villes du Halla ont mis en place un programme d'urbanisme visant à remplacer les gratte-ciel par des immeubles plus petits aux formes arrondies. Quand à savoir si cela inaugure le début d'une nouvelle ère architecturale, seul l'avenir nous le dira...

Justice et droit : la justice fortunée repose sur la délation. Si quelqu'un désire dénoncer un autre concitoyen pour une infraction quelconque, il n'a qu'à se rendre dans un Centre de Maintien de l'Ordre. Là, il prend rendez-vous pour un Jugement auprès du service d'accueil. Il doit aussi s'engager à amener avec lui au moins trois autres témoins.

Le jour du Jugement venu, les témoins décrivent l'infraction, les policiers classent le délit d'après la « Grille des Peines », et le coupable est envoyé en Centre de Rééducation.

Comme on peut le constater, il n'existe pas de présomption d'innocence chez les fortunés; il suffit que onze personnes témoignent contre vous pour que vous soyez déclaré coupable.

Quand au travail des policiers, il ne consiste pas à accumuler des preuves accablant ou innocentant l'accusé, mais à lui affliger une peine correspondant à son délit. Pour ce faire, ils s'aident de la Grille des Peines, un document qui classe les délits en 42 catégories, par ordre croissant de gravité.

Les catégories 41 et 42 concernent les tentatives de monopole d'un secteur économique ou les fraudes de points de bonne conduite. En effet, le but premier de la justice est de veiller au respect des règles de concurrence et de capitalisation des points de bonne conduite. Dans la logique des fortunés, ce sont les deux points essentiels à la bonne santé de leur société.

Bien sûr, afin de limiter les abus, la loi prévoit pour les délateurs une perte de points égale à la gravité de l'accusation.

On parvient ainsi à un curieux équilibre; les gens essaient d'être le plus agréables possible avec leurs collègues de peur d'être dénoncés, alors qu'ils hésitent à employer la délation du fait de la perte de points qu'ils encourent...

Catégories sociales

Le statut social d'un fortuné est déterminé par la catégorie à laquelle il appartient et aussi par son «classement» au sein de cette catégorie.

Il existe quatre catégories de citoyens:

Les Parasites: au plus bas de l'échelon, on trouve tous les artistes et penseurs. Ceux-ci évoluent dans des conditions très précaires; ils doivent dormir à la belle étoile et compter sur la bienveillance d'autrui pour obtenir pitance. Pour autant, très rares sont ceux qui se plaignent de leur situation. En effet, les membres de cette catégorie sont unis par le mépris que leur inspirent les valeurs de la société Fortunée. Ils revendiquent leur droit à la paresse avec véhémence, et se gaussent de l'obsession «hiérarchique» caractérisant les autres classes. Le plus souvent, ils vivent dans la rue et interpellent les passants pour les entretenir de propos séditieux. Rares sont ceux qui ignorent l'appel d'un Parasite, de peur d'être l'objet d'une de leurs terribles malédictions. Certains Parasites se rassemblent dans des Librairies, lieux de savoir où sont entassés livres et œuvres d'arts, et où sont enseignés la rhétorique

et les beaux-arts. Ils y organisent la résistance contre la SSCS, par des actes d'incivilité (dégradations de bâtiments publics) ou de terrorisme (assassinats de fonctionnaires...).

En ce qui concerne le jeu, les Parasites ne diffèrent guère du reste de la population: il n'est pas rare de voir un Parasite faire une partie de Pok au Casino local. Bien sûr, cela irrite au plus haut point les Parasites les plus extrémistes, mais jusqu'à présent leurs admonestations ne sont guère écoutées...

Les Crasseux : les ouvriers travaillant dans les ateliers ou les mines et la soldatesque font partie de cette catégorie. Les chances de promotion vers une catégorie supérieure sont meilleures chez les soldats. En effet, les plus méritants d'entre eux peuvent incorporer les rangs des forces de l'ordre ou des Explorateurs. Mais le jeune Crasseux désireux d'épouser la carrière des armes doit être averti de la rudesse de la discipline militaire ainsi que des conditions de vie difficiles, guère meilleures que celles d'un Parasite.

Etre ouvrier c'est opter pour la sécurité et le confort : on a de quoi vivre très correctement et les logements sont aussi presque aussi agréables que ceux des cadres. De plus, l'esprit de corps des ouvriers est très développé: on est loin de l'ambiance délétère des autres catégories sociales!

Toutefois, le développement de l'automation risque de bouleverser ce tableau idyllique. Si la résistance des ouvriers aux machines s'avère efficace pour le moment, les experts du Service de Prospective pensent qu'elle est vouée à l'échec, car « on ne peut arrêter le Progrès ». D'après eux, la colonisation et des promotions accélérées au statut de paysan aspireront une partie des ouvriers excédentaires, tandis que les métiers de cadres les moins cotés seront « déclassés » et deviendront des métiers ouvriers, compensant ainsi les pertes d'emploi dues à l'automation.

Les Travailleurs : le statut de Travailleur correspond à une large classe moyenne, regroupant à la fois les métiers alimentaires, et les emplois d'encadrement et les métiers très techniques.

Paysans et pêcheurs

Ils forment une classe stable. De nombreuses plaisanteries paysannes tournent autour du bouillonnement de la vie urbaine et du stress du citadin. Le paysan, bien qu'il travaille dur, met un point d'honneur à ne jamais se presser. Comme le dit un vieux proverbe fortuné: «*ne parle à un paysan que lorsque tu as la journée de libre*».

Cadres

Le terme de cadre regroupe une grande variété de métiers; médecins ou infirmier du Service de Santé, ingénieur dans une Société de transformation de biens, comptable dans une société de vente, éducateur d'un centre de formation...

Contrairement aux paysans, les cadres prônent une éthique d'efficacité et de célérité; le travail passe avant tout. Il n'y en a jamais assez! Il arrive d'ailleurs souvent qu'un cadre désespéré en vienne à tuer un confrère pour lui voler ses piles de dossiers à remplir! L'obsession d'un bon classement, synonyme de promotion vers la catégorie des Dirigeants, affecte toutes les sphères de l'existence d'un cadre. Ainsi, les bavardages sont considérés comme une perte de temps, même à la maison. Et cela va jusqu'à déteindre sur les performances conjugales; selon le Comité d'information sur les mœurs sexuelles, le nombre d'éjaculations précoces chez les cadres est 25 fois supérieur à celui des paysans! Pourtant, le jargon officiel utilisé par les cadres va totalement à l'encontre de ce culte de l'efficacité; ses périphrases interminables et ses circonvolutions tortueuses ont vite fait de dérouter le commun des mortels. C'est d'ailleurs le but recherché; on empêche ainsi les gens de s'intéresser de trop près à ce que l'on dit ou écrit.

En effet, il n'est pas rare qu'un cadre invente de toute pièce une étude , car il n'a jamais le temps d'accomplir tout le travail qu'il doit faire; entre son boulot et celui qu'il pique aux autres, il est rapidement débordé! Les services administratifs se livrent une véritable guerre pour avoir les travailleurs les mieux classés, afin d'obtenir plus de financement de la part du Service de Statistique et de Contrôle Social (SSCS pour les intimes). Ils ne sont pas les seuls; aussi bien Cumph'Ny que sociétés de transformation de biens s'échinent à débaucher les cadres de la concurrence, n'hésitant pas à utiliser les grands moyens; enlèvements, chantage...

Les Dirigeants: les patrons de Cumph'Ny, les chefs de département administratifs, les généraux font partie de cette catégorie. Leur rang est calculé par le SSCS. Les dix mieux classés ont le privilège de siéger au Conseil de Gestion Etatique (C.G.E pour les connaisseurs). D'après le Département d'information sanitaire, les risques de maladie cardiovasculaires sont dix fois plus nombreux chez les Dirigeants que chez les fonctionnaires, où ils sont déjà près de quatre fois supérieurs à ceux des soldats. Des chercheurs affiliés au Département d'étude des maladies nerveuses ont trouvé trois raisons à ce phénomène:

Les Dirigeants sont soumis à des conditions extrêmes de stress, provoquées par la surveillance constante exercée sur eux par la SSCS. De plus, leurs moindres faits et gestes étant observables sur les Grands Ecrans, ils doivent toujours donner une image sans reproche. Absence de vie privée et de véritables moments de détente sont autant de facteurs aggravant leur stress.

Lors de leur formation, ils sont soumis à un intense conditionnement psychologique de la part des Éducateurs du Service de Formation Continue ; l'esprit d'initiative est encouragé et la concurrence érigée en dogme.

De ce fait, un individualisme forcené est de mise parmi eux. Les confrères sont soit des ennemis qu'il faudra éliminer tôt ou tard, soit des pions à utiliser sans vergogne.

Un Fortuned méritant ne se voit accorder son statut de Dirigeant que lors de l'Investiture. Celle-ci a lieu lorsque meurt un Dirigeant; on lui ouvre alors le crâne pour lui ôter son Etincelle et l'insérer dans celui du postulant. Les Fortuned croient que l'Etincelle est une marque de la fortune, qui doit être transmise de génération en génération pour bénéficier de sa protection. C'est en fait un minuscule robot de couleur noire, qui s'accorde au cerveau de son propriétaire pour diffuser tout ce qu'il voit et ressent sur les écrans géants placés en ville, et ce même s'il se trouve à des centaines de kilomètres de ces écrans.

Les Grands Ecrans

L'occupation favorite des habitants n'ayant pas le statut de Dirigeant de Fortuna consiste à regarder les images diffusées sur les Grands Ecrans installés dans les places centrales de la plupart des villes. Ils ne rateraient pour rien au monde les séances quotidiennes, de 20h30 à 22 h, où l'on montre des tranches de vie de Dirigeants choisis officiellement au hasard. Les programmes sont gérés par l'Agence de l'Audiovisuel, étroitement subordonné au SSCS.

Gouvernement

La direction de Fortuna est le fait de deux instances: le Service de Statistique et de contrôle social ou SSCS et le Conseil de Gestion Etatique, ce dernier siégeant à la Maison Blanche.

Le SSCS est un organisme chargé du traitement statistique de toutes les informations collectées par les différents services spécialisés. A partir de ces données, les Constructeurs dressent un tableau complet de la société Fortuned, le Calcul Social, rédigé en termes mathématiques et constamment remis à jour. Ce rapport est la base sur laquelle se fondent les dirigeants pour effectuer leurs décisions.

Si théoriquement le Conseil détient la plénitude des pouvoirs, dans les faits il obéit aux subtiles injonctions du SSCS car il dépend des

Traducteurs pour décrypter le Calcul Social. De plus, lorsque le conseil désire influencer sur une «variable», il doit faire appel à d'autres spécialistes, les Projecteurs, pour établir des «modèles hypothétiques d'évolution». Ainsi tout projet déplaisant aux yeux du SSCS sera considéré comme étant «néfaste à long terme» et sera abandonné. Enfin, il faut signaler que le financement des divers services de l'administration est laissé à la discrétion de l'organisme, qui les classe selon des critères de productivité, de qualité de service et d'innovation.

Mettre le SSCS au pas est chose quasiment impossible pour les membres du Conseil: une telle mesure mécontenterait la majorité de la population, pour qui le SSCS constitue un contrepoids nécessaire au pouvoir du Conseil, qu'elle surestime largement.

Les quatre dirigeants du SSCS sont nommés à vie et par cooptation. Ils restent anonymes, soit disant pour «se prémunir des pressions extérieures et garantir l'indépendance et la qualité du travail fourni par le SSCS». Leurs directives sont transmises et appliquées par les quatre Coordinateurs Principaux, qui sont leurs subordonnés de plus haut rang. Des services spécialisés, tels que le «Centre d'application des mesures relatives au bien être des ouvriers», relient les directives gouvernementales. Le financement de ces services dépend quasi exclusivement du SSCS.

Le SSCS tire ses fonds d'une taxe sur la consommation, la Contribution Financière au Bonheur Communautaire, dont le montant prélevé lui revient entièrement. Elle a progressivement amené le gouvernement à éliminer les impôts sur le revenu, aux influences néfastes sur la consommation. Les revenus de l'Etat proviennent des taxes sur les Cumph'Ny, sociétés de transformation de biens, et services de ventes. Celles-ci rechignent de plus en plus à payer ces impôts, qui limitent leurs investissements et donc leur expansion.

Economie

Le circuit économique : quasiment dépourvue de matières premières, Fortuna doit compter sur ses Cumph'Ny pour dénicher les matériaux lui faisant défaut.

Les Cumph'Ny sont des sociétés constituées en vue de découvrir de nouveaux territoires et d'en extraire les matières premières. Elles passent des contrats avec des services de propagande pour attirer des colons, qui extraient les matières premières pour la Cumph'Ny.

Les matières premières sont alors confiées à des «sociétés de transformation de matière première» .Après transformation, le produit sera vendu par des «services de vente» travaillant en collaboration étroite avec des services de propagande.

Comme on peut le constater, la segmentation de la production est extrême: cela est dû à une série de lois votée en 3968 par le Conseil à l'initiative de Elemon Sugridi, interdisant les concentrations verticales et les prises de contrôle d'entreprises par d' autres.

Ces mesures étaient destinées à empêcher la constitution d'oligopoles pervertissant les règles de concurrence.

Exemples de Cumph'Ny

Adessa : c'est à la plus ancienne des Cumph'Ny que l'on doit la découverte la région du Sheed. En se spécialisant dans l'exploitation forestière, Adessa était parvenu à détenir un quasi-monopole du secteur, jusqu'à ce qu'Ittek découvre la verdoyante terre du Halla. Alors la fortune déserta Adessa, qui dut se reconvertir dans le commerce avec les Alumen. Aujourd'hui la société est menacée de disparition. Si elle veut survivre, elle se doit de frapper un grand coup. C'est pourquoi, depuis des années, ses Illumen recherchent tous les informations qu'ils peuvent trouver sur les Protectorats Alter, où jamais encore un Fortuned n'a mis le pied, en vue d'une grande expédition.

Ittek : en 3993, lorsque la petite Cumph'Ny Ittek envoya l'Illumen James Mocket explorer la côte nord-est de l'Ameyca, elle ne se doutait

absolument pas de ce qu'il allait découvrir. Près de deux cent ans après la découverte du Halla, Ittek est la Cumph'Ny la plus importante de Fortuna. L'exploitation des ressources du Halla lui assure des rentrées suffisantes pour lui permettre de tenter des expéditions de prestige, comme celle de Nathan Bristle en 4069 destinée à retrouver la mythique Hyfryka. Toutefois elle s'est fait doubler par Bella pour l'exploration des côtes sud de l'Ameyca. Ses principaux axes d'explorations sont les terres au nord du Halla et la côte Hyfrykienne.

Les sociétés de prêt : depuis la Grande Réforme Monétaire de 3880, des «sociétés de prêt», associations de Powled mettant leurs capitaux en commun, ont vu le jour. En échange de leur participation financière, elles exigent une part des bénéfices de l'entreprise «obligée».

La monnaie : la monnaie nationale est le Dol'r; appelé affectueusement «billet vert». L'émission de ces billets est confiée au service national d'émission monétaire. Le bois, bien le plus estimé des Fortuned, fait figure d'étalon monétaire.

La marine : la mer revêt une importance capitale pour Fortuna. La Youhess'Nav, dont 70% du capital est détenu par la SSCS, est le seul service habilité à vendre des navires. C'est d'ailleurs l'unique cas de monopole dans un secteur économique chez les Fortuned. Les chantiers de construction navale sont situés exclusivement à Fortuna, afin de donner suffisamment de travail aux ouvriers. Cela mécontente fortement les colonies qui sont obligés de payer au prix fort leurs navires alors qu'elles ont tout le matériel nécessaire à leur fabrication.

Les catégories de navire

Le Smoll : c'est une petite embarcation dédiée au cabotage ou à la pêche au large des côtes

Le Fast : l'équivalent d'une frégate; rapide et manœuvrable. Il constitue le gros de la flotte de guerre du Service de Guerre Navale et des flottes d'escorte ou d'exploration des Cumph'Ny

Le Slow : Il sillonne paresseusement les flots, chargé des marchandises des Cumph'Ny ou de colons anxieux. Il ressemble à un gigantesque galion ; il fait près de 40 mètres de long.

Le régime colonial

Les statuts des colonies : les colonies sont essentielles à la survie de Fortuna; elles lui prodiguent aussi bien nourriture et matières premières que les produits de luxe les plus dispendieux. Toutes les colonies sont la propriété de l'état.

La distinction entre les statuts des colonies a été établie par la Charte Coloniale de 4102:

- les **territoires associés** sont représentés au Conseil de Gestion Etatique par un secrétaire aux affaires coloniales et se voient accorder une large autonomie. Ils ont même droit à leur propre Conseil de Gestion, composé des élites locales, ainsi qu'à la levée d'une milice. La présence de la métropole se limite à quelques «observateurs officiels» qui conseillent le Conseil de Gestion et renseignent les autorités de la capitale. Toutefois, la construction navale, l'établissement de manufactures et la réglementation commerciale sont réservés à la métropole. Les régions les plus développées et les plus loyales possèdent ce statut.
- les **Territoires d'exploitation**, bien que propriétés de l'état, sont loués à des Cumph'Ny pour des durées variables. A l'issue du bail, l'état est libre de reprendre son bien. C'est le statut affecté aux régions riches en matières premières et encore sous-développées.
- les **territoires autonomes** ne sont pas représentés au Conseil de Gestion Etatique mais possèdent leur propre Conseil de Gestion Locale. Néanmoins l'autonomie est très limitée; la justice et les

affaires militaires sont l'apanage du gouverneur de la garnison, désigné par la métropole. Aucune force armée ne peut être levée sur le territoire sans son autorisation.

C'est le statut le plus commun.

Fortuna, Fortumen...

Au fur et à mesure que Fortuna s'est étendue, les appellations pour désigner ses habitants se sont diversifiées.

Le suffixe -ed est utilisé pour désigner l'ensemble des membres d'un peuple, alors que le suffixe -men sert à en nommer une partie.

Ainsi, un citoyen de la nation de Fortuna est appelé *Fortuned*.

Celui qui réside en métropole ou en est originaire peut être désigné sous le nom de *Fortumen*, tandis que l'habitant d'une colonie est un *Farmen* (homme du lointain). Pour nommer les autochtones d'une région ou d'une ville, il suffit d'accoler au nom de la région le suffixe -men : Hallamen, Sheedmen, Newmen...

Les principaux territoires

Fortuna : comptant 1 235 012 habitants d'après le dernier recensement, Fortuna est de loin la plus grande ville du continent. La population de la région est concentrée sur le littoral. L'arrière-pays, au climat aride et au sol ingrat, est beaucoup moins peuplé : seuls les territoires voisins du Menth'Reelm comportent des bourgs dépassant le millier d'habitants.

Territoires associés

Sheed : le Sheed est la plus ancienne colonie de peuplement de Fortuna. Ses forêts fournissaient le bois nécessaire à l'industrie navale Fortuned et la relative fertilité de ses terres permettait la culture de quantités de variétés végétales. Mais les réserves en bois ont fortement diminué;

l'industrie forestière locale, qui employait beaucoup de gens, est aujourd'hui mise à mal par la concurrence du Halla. La seule reconversion possible pour ces individus est le travail de la terre.

Cet afflux de nouveaux travailleurs, conjugué à la pression démographique de ces dernières décennies a entraîné une parcellisation croissante des terres agricoles, et donc une baisse des salaires. De riches Fortumen en ont profité pour acquérir à vil prix de grands domaines, où est pratiquée une monoculture extensive. Les conditions de travail y sont très dures: les heures sont longues, il suffit que l'on arrive avec quelques minutes de retard pour que l'on perde son salaire hebdomadaire et l'on peut être licencié du jour au lendemain. Néanmoins, pour la masse sans cesse croissante des petits propriétaires forcés à vendre leur terre, c'est le seul moyen de survivre.

La situation sociale est donc explosive ; on crie au «complot Fortumen», les grèves sauvages se multiplient et quelques mouvements de résistance commencent à se constituer. Les autorités répliquent par une répression accrue. A Fortuna, on parle même d'abroger le statut de «territoire associé» du Sheed, voire de décréter l'état d'urgence.

Halla : l'exploration par voie terrestre des régions au nord du Sheed était rendue quasi impossible par la forte présence d'Ynth. Toutefois, l'exploration maritime se poursuit; en 3993, une terre vierge d'Ynth fut découverte à près de 900 kilomètres du Sheed. Sa végétation luxuriante, son climat idyllique (doux avec des pluies régulières) en faisait un lieu d'accueil idéal. A tel point qu'en moins de deux cent ans, le Halla est devenu le territoire le plus peuplé de Fortuna, dépassant même la métropole.

De ce fait, Fortuna voit de plus en plus sa colonie comme une rivale et cherche à limiter son essor par des réglementations contraignantes, tout en lui accordant progressivement une autonomie de plus en plus grande. Mais les différends ne se bornent pas à l'économie; les Fortumen trouvent que la société Hallmen se démarque trop de la leur. Les catégories

sociales Fortuned se sont peu à peu estompées au Halla, pays de petits propriétaires paysans. Contrairement au Sheed, les tentatives de rachats de terre par des Fortumen ont été mises en échec. Car chaque propriétaire est obligé de respecter des consignes très strictes pour valider son achat: interdiction de la monoculture, obligation de laisser des parcelles de terrain en jachère, et limitation de la surface de l'ensemble des terrains d'un propriétaire à 30 hectares.

De plus le Mouvement de la Terre pour Tous, mélange de lobby et de parti politique qui regroupe la majorité des propriétaires, veille jalousement à ce que ces consignes soient respectées. Tout contrevenant risque au mieux de voir ses champs détruits ou de se faire molester. Et comme la police est assurée par les propriétaires, ne comptez pas sur eux pour bouger ne serait-ce qu'un doigt! Du fait des difficultés de communication avec le Halla (éloignement, nombreuses tempêtes) et de la taille du pays, Fortuna n'a jamais pu protéger durablement les intérêts de ses «investisseurs» ailleurs que dans les grandes villes du littoral. Afin de contrecarrer le Mouvement de la Terre pour Tous, Fortuna a favorisé la création d'une Association des Entrepreneurs, bien implantée dans les cités. Les deux groupes se disputent la présidence du Conseil de Gestion Etatique local. Jusqu'à présent, elle est toujours revenue au Mouvement de la Terre pour Tous.

Territoires autonomes

New : au sud du désertique littoral Mex s'étend une jungle luxuriante et presque impénétrable, qui fut découverte par le valeureux Galhad de la Cumph'Ny Bella, il y a de cela à peine trois ans. La Cumph'Ny, après avoir obtenu le droit d'exploitation du territoire, fonda un petit avant-poste spécialisé dans la vente de bois précieux, très prisés par l'industrie mobilière, et de peaux de Lingrel, beaux félins à la fourrure mouchetée. Pour le moment la population ne dépasse pas les 1500 individus mais les prospecteurs de Bella ne cessent d'amener de nouveaux colons, en

provenance du Sheed principalement. Une expédition vient de découvrir des gisements d'arna à environ une cinquantaine de kilomètres au sud de la colonie, mais ceux-ci semblent appartenir à un peuple humanoïde assez évolué et plutôt hostile. Le commandant de la garnison de New a pour le moment demandé à Bella de suspendre les explorations dans ce secteur, dans l'attente d'une réponse de la métropole.

Territoires d'exploitation

Mex : L'exploration de la côte Mex n'a révélé qu'un vaste désert. Les experts soupçonnent même qu'il est la continuation du Désert des Soupirs. Toutefois, la Cumph'Ny Cormyk, à laquelle l'état a accordé le droit d'exploitation du territoire, a entamé une exploration plus poussée du territoire, pour le moment infructueuse.

Le Delaw : Toutefois, la présence de minerai attise aujourd'hui les convoitises des Cumph'Ny ; chaque renouvellement de droit d'exploitation est l'occasion de terribles foires d'empoigne. Le titulaire actuel des droits d'exploitation du Delaw est la Cumph'Ny Rye, réputée pour la brutalité de ses méthodes.

Politique extérieure

Elle s'articule autour de trois axes:

- Mettre le Halla au pas: en parallèle aux législations visant à brimer l'essor économique de sa colonie, Fortuna compte revoir le statut de territoire associé du Halla, en adjoignant au conseil de gestion local de ces territoires un «général de garnison» chargé de la sécurité du territoire. Cela permettra aux Fortuned de protéger leurs «investisseurs». Reste à attendre le moment favorable pour faire

passer la motion sans heurt, comme après un raid d'Ynth ou des manifestations un peu trop violentes du Mouvement de la Terre pour Tous par exemple...

- La neutralisation du Menth'Reelm: les Fortuned ne désirent rien tant qu'améliorer leurs relations avec le Menth'Reelm, afin d'éviter tout conflit futur et de s'ouvrir un nouveau marché pour leurs produits. Déjà alliés aux Paterick, ils cherchent à gagner l'amitié des Alumen, plutôt méfiants à leur égard, bien qu'ils tolèrent la contrebande de produits fortunés aux frontières de leur domaine. Les gisements d'arna dans le Southam pourraient servir de puissant levier de négociation.

Fortuna encourage aussi l'immigration des « aveugles mentaux » du Menth'Reelm, par le biais de passeurs Paterick. Le gouvernement affecte d'office les nouveaux venus aux métiers ouvriers, afin de briser la cohésion des Workned, dont « le conservatisme archaïque et l'esprit corporatiste menace les valeurs fondamentales de la société Fortuned: la foi dans le Progrès et la libre expression du génie individuel». Ces mesures vont de pair avec des manipulations du décompte des points de bonne conduite; ceux qui ont témoigné contre des éléments séditieux peuvent ainsi obtenir assez rapidement le statut de paysan...

- La colonisation: la région de New est destinée à être la nouvelle colonie de peuplement de Fortuna, et sera composée essentiellement de pauvres du Sheed. Selon les calculs du Service Statistique du Sheed, le départ de 5% des habitants les plus pauvres du territoire suffirait à désamorcer les tensions sociales, en éliminant les éléments les plus séditieux et en rééquilibrant l'offre de travail.

Mais auparavant, il faudra s'occuper des autochtones...

Les tribus Lyshkin

Les armées Fortuned sont engagées depuis des décennies dans un rude conflit avec ces tribus.

Pour les Fortuned, les Lyshkin ne valent pas mieux que des bêtes, car ils se sont détournés du progrès pour retourner à un mode de vie archaïque.

Pire encore, les efforts civilisateurs des soldats et Illumen se sont soldés par un échec cuisant. Afin de se prémunir contre les raids des tribus, les Fortuned ont construit un réseau de fortins et d'avant-postes aux frontières.

Jusqu'à présent, les Fortuned ne voient pas l'intérêt de tenter de conquérir le territoire : les pertes risqueraient d'être très lourdes, pour un gain modeste. Leur stratégie consiste à grignoter petit à petit les

Terres Lyshkin en déployant progressivement de nouvelles fortifications en

Mais si jamais une expédition retournait avec la preuve que des gisements de minerai existent dans la région, la politique de Fortuna pourrait changer du tout au tout !

ANNEXES

QUELQUES EXEMPLES DE BELLES BETES

Beetl

Présent essentiellement dans le Calnevar, le Beetl est aussi grand qu'un bœuf et ressemble à un scarabée. C'est un insecte d'élevage, prisé pour sa chitine et sa chair savoureuse. Il sert aussi de bête de trait du fait de sa grande force, sans compter que ses cornes peuvent faire office d'araire de fortune. Enfin, comme il se nourrit essentiellement de détritux et d'excréments, on l'utilise pour nettoyer les ordures.

Par contre, il est rarement employé en tant que monture de combat, car il est lent et très difficile à diriger.

Les Menth considèrent le Beetl comme un insecte vulgaire, symbole de cette animalité dont l'homme devrait s'affranchir. C'est pourquoi il a été impitoyablement traqué dans le Menth'Reelm. Aujourd'hui, il n'en reste guère que dans les coins les plus reculés du royaume. Ces Beetl là sont bien plus agressifs que leurs cousins du Calnevar, plus d'un promeneur imprudent s'en est rendu compte à ses dépends...

Weird

Le Weird n'est pas un oiseau comme les autres; sa poche ventrale et l'absence de serres sont là pour le prouver. Il est quasiment aussi intelligent qu'un être humain, possédant ainsi un langage et une culture sophistiqués. Pour autant, la plupart des peuples humains ne voient en lui qu'un volatile stupide et sale. En effet, le dédain du Weird pour les « bouseux » est tel qu'il ne se prive pas de leur déféquer dessus quand il en a l'occasion.

Comprendre la racine d'un tel mépris est impossible si l'on ne prend pas la peine de s'intéresser à la cosmogonie Weird. D'après cette dernière, le ciel serait né de l'action des trois souffles: Souffle Infini, Souffle De Vie, et le Souffle de Chaleur. Grâce au Souffle Infini, le Ciel repousse sans cesse ses limites, tandis que le Souffle de Chaleur entretient les existences créées par le Souffle de Vie.

Alors que les autres oiseaux furent engendrés par le seul Souffle de Vie, les Weird furent le résultat de l'union des trois Souffles. Les couleurs de leur plumage étaient les plus brillantes, les plus bariolées des habitants des cieus. Mais peu après cet effort colossal, le Souffle Infini, affaibli, fut englouti par le Souffle de Chaleur. Le monde en fut changé à jamais. Le ciel, jusqu'alors sans rival, buta sur la Fin, c'est à dire le sol. Peu à peu, les habitants du ciel furent dépouillés de leurs couleurs et de leurs vies pour peupler le domaine de la Fin. Les oiseaux se virent d'abord pousser

des serres, qui les encourageaient à élire domicile auprès des arbres, puis la plupart d'entre eux devinrent des «rampants». La tâche des Weird est donc de tenter d'endiguer la progression de la Fin, avant qu'elle ne dévore le ciel. Pour ce faire, ils obligent les oiseaux à quitter leurs nids, de peur qu'ils n'accroissent les rangs des rampants. Envers ces derniers, les Weird ne témoignent d'aucune pitié; ils cherchent à «ternir leur couleur» le plus possible, en leur déféquant dessus, en leur arrachant des vêtements, ou en leur dérochant des morceaux d'étoffe. C'est pourquoi les marchands ne vendent jamais de telles marchandises en plein air; ce serait inviter tous les Weird de la région à se servir gratuitement...

Horsh

Héritiers des chevaux de l'ancienne terre, ils sont en général bien plus massifs et puissants que leurs ancêtres, faisant jusqu'à deux fois leur taille. Les terres de prédilection des Horsh sont à l'est de l'Ameyca. Les Sheane les utilisent comme monture et le tiennent en haute estime. Employer des Horsh pour les travaux des champs ou pire en guise de nourriture est considéré comme un crime. En effet, les Sheane les considèrent comme leurs frères, et les traitent en tant que tels. Nombre de chevaux se voient ainsi incruster un fragment d'arna sur leur front. Les autres Menth et les Fortumen l'emploient essentiellement comme animal d'élevage, bien qu'à l'occasion les Fortumen s'en servent aussi comme monture ou comme animal de bât, dans les régions reculés où les 'automates sont rares.

Jump

Les Jump sont des sauterelles géantes (1m50 de haut) capables d'effectuer des bonds de 200 mètres en quelques secondes. Présentes dans tout l'Ameyca, seuls les Anark ont réussi à les domestiquer; elles leur servent de montures. Pour les autres peuples, les Jump sont un

véritable fléau: voyez déjà les dégâts que peut causer une migration de sauterelles dans la Terre du 21ème siècle...

Heureusement, étant bien moins nombreux que leurs ancêtres sauterelles, ces migrations arrivent rarement sur des terres cultivées; sans compter qu'elles peuvent facilement être repoussées par une communauté humaine bien préparée. Pour ce faire, on fait pousser une plante nommée Izu chez les Menth, dont l'odeur incommode fortement les Jump.

Mais cette plante fragile, nécessitant beaucoup d'eau et d'entretien, ne pousse pas dans le Calnevar. Il n'y a alors pas grand chose à faire... A moins d'avoir ses propres Jump qui appellent leurs congénères à éviter la zone menacée, comme chez les Anark.

Yunderlen

Des taupes de toutes tailles existent en Ameyca. Comptant parmi les variétés les plus grandes (près de 50 cm de haut) et les plus intelligentes, les Yunderlen ont pour particularité de ne vivre qu'auprès de certaines communautés Anark. Ces créatures se nourrissent principalement de chair humaine du fait de l'arrangement existant entre eux et les Anark.

D'après les Kormren, les Yunderlen seraient le fruit d'expériences effectuées par l'ancien Protectorats Alter du Heljan en vue de créer des créatures capables de combattre les Ynth. Ils auraient accompagné les ancêtres des Anark après la destruction des Protectorats Alter.

Sinee

Créatures communes dans le sud du Calnevar, les Sinee sont des serpents venimeux de petite taille, dont la peau réfléchit la lumière du soleil comme un miroir. Anark et Korzarri utilisent les peaux de Sinee pour leurs communications à distance

CHIFFRES DE POPULATION

Korm: 3 millions Armée: 35 000 hommes.

Rol'O'Sha: 5 millions dont 4 millions de jurlin Armée: 25 000 soldats jurlin permanents, qui servent à la fois de police et de force militaire. Avec les invasions Korzarri, l'armée a été portée à 100 000 hommes.

Korzarr: 300 000 Armée: 50 000 hommes

Anark: 300 000 Armée: milices

Fédération Varmin: 1 million armée: milices

Menth'Reelm: 26 millions, dont 200 000 Menth.

Population des Lignées Majeures

Kerry: 1 million Armée:12 000 hommes

*Headen:*800 000 Armée: 10 000 hommes

Tinezh: 600 000 Armée: 5 000

Paterick: 400 000 Armée:5 000

Alumen: 350 000 Armée: 4 300

Ragel: 300 000 armée: 3 100

*Lucke:*230 000 Armée: 2 000

Foherty: 210 000 Armée: 2 000

*Sheane:*210 000 Armée: 1 800

Donna: 170 000 Armée: 1 100

Bruwe: 120 000 Armée: 1 000

Mortonn: 70 000 Armée: 1000

Fortuna: un peu plus de 12 millions dont 4 millions dans la région de Fortuna, 5 au Halla, et 3 au Sheed Armée: 30 000 hommes dans la marine, 20 000 dans l'armée de terre.

GLOSSAIRE

Termes généraux

Dew : plante rougeâtre utilisée dans la confection de textiles. Commune dans l'ouest du Calnevar.

Furd : plante très nutritive poussant dans l'est de l'Ameyca et qui a été introduit par les Mhrykkin au Kolhrad(Colorado).

Ynth : Signifie fourmi géante.

Wordshin : langage commun à toute l'Ameyca, inspiré principalement du chinois et de l'anglais. Toutefois, le parler local a parfois tellement divergé du canon originel qu'il est devenu une langue à part entière (Communauté Anark).

Termes anark

Aveugle: «ceux touchés par la grâce du Soleil», chez les Garde-Lumière.

Earthlen : homme de la terre. Ceux qui cultivent la terre chez les Anark.

Effigie: statue animée que doit sculpter un Anark pour devenir adulte

Garde-Lumière : ordre religieux Anark célébrant le Soleil.

Sylla : chez les Anark, ce terme désigne l'énergie dégagée par toute chose.

Watherlen : «homme de l'eau». Ceux qui sont chargé de l'approvisionnement en eau chez les Anark.

Yunderlen : taupe géante à l'intelligence humaine.

Veilleur : Ceux qui sont chargé de surveiller le Soleil chez les Lyth'Keep

Termes fortuné

Casino : Lieu de culte où la Déesse Fortune est célébré lors de compétition de jeux de hasard, notamment le Pok'r.

Cumph'Ny : Société constituée en vue de découvrir de nouveaux territoires et d'en extraire les matières premières.

Dol'r : ces billets verts sont la monnaie officielle de Fortuna.

Fortumen : habitant de la métropole, à distinguer des Farmen, habitants des colonies.

Illumen : élu de la Fortune.

Voie Rapide : une des trois orientations professionnelles qu'un Fortuné peut choisir. Cette voie regroupe les métiers de soldat, de fonctionnaire et enfin de Powled

Voie Lente : une des trois orientations professionnelles qu'un Fortuned peut choisir. Elle réunit les métiers d'ouvrier, de paysan et de pêcheur.

Pok'r : cet héritier de l'ancestral poker est plus qu'un simple jeu: il fait office non seulement de rite religieux mais aussi de moyen d'ascension sociale.

Voie de la Fortune : Une des trois orientations professionnelles qu'un Fortuned peut choisir. Elle permet d'accéder rapidement au statut de Powled en passant par la fonction d'Illumen.

Termes kormren

Fête du savoir : Evènement se déroulant chaque année, où est jugée la production littéraire d'une communauté de Kormren.

Korm : «faiseur». Le terme désigne à la fois le créateur de la toile cosmique, l'équivalent d'un Dieu, et par extension le pays des Kormren.

Sage : chef d'une communauté Kormren. Ne peut- être Oreslin qu'un individu de plus de 60 ans et réputé pour la qualité de sa production littéraire.

Termes korzarri

Rebut : «bétail».L'équivalent d'un adolescent chez les Korzarri. De 6 à 12 ans, l'enfant apprend à se comporter en vrai Korzarri.

Sacrifiable : enfant chez les Korzarri. Seuls les plus endurants et les plus féroces parviennent à survivre jusqu'à leur 6^{ème} année, où ils deviennent alors des Gilt.

Korzarri : habitant du Korzarr

Femme-tronc : Femmes bourrées de Tiff'Eh, qui servent à l'alimentation et à la reproduction

Tiff'Eh : plante permettant la régénération rapide des membres, qu'on ne trouve que dans le Désert des Soupirs.

Tull : le terme désigne une variété de limace géante qui sert d'arme aux Korzarri.

Termes menth

Arna : minerai de couleur noire capable d'augmenter l'énergie psychique d'un individu.

Aide : Menth déchu ou demi-Menth s'occupant de tâches administratives ou domestiques.

Lignée : désignait originellement des Lignées de Menth spécialisés dans un type de pouvoir psychique. Du fait du mélange des dons, le terme est plus utilisé aujourd'hui dans le sens de «clan» ou de famille. Chaque linbesh est composée de plusieurs «rameaux» formés au fil des mariages entre linbesh, que l'on nomme les Unbesh (voir ce terme plus bas)

Menth : humains doués de pouvoirs mentaux. Fruits de l'union entre Protecteurs Mentats et humains, les Menth furent utilisés par les premiers pour vaincre les Néo-positivistes.

Psyk : ordre qui cherche à développer le Don des Menth, suivant les préceptes énoncés par sa fondatrice, Almora Tinezh.

Don : pouvoir psychique propre à une linbesh.

Havre: tour où les Psyk apprennent aux Menth à maîtriser leur don.

Frustre : terme péjoratif qui désigne les humains sans pouvoirs psychiques.

Termes mhrykkin

Mhrykkin : citoyen du Nhusa.

Temps des Souvenirs : Deuxième période de la vie d'un Mhrykkin, l'âge adulte, où l'on peut exercer des responsabilités politiques.

Ancien : mhrykkin apte à exercer des fonctions politiques.

Temps Sans Passé : première période de la vie d'un Mhrykkin, qui dure jusque vers la cinquantaine

Sans Passé : désigne les Mhrykkin qui vivent dans le Temps Sans Passé.

Chercheur de Passé : Sans Passé partant à la recherche d'artefact technologiques. C'est un rite de passage essentiel entre les deux périodes de la vie: le temps sans passé et le temps des souvenirs.

Président: il dirige le Nhusa, avec la participation du Senath.

Sénat : assemblée dirigeante du Nhusa

Termes Varmin

Intrigant: chef d'une cité Varmin.

Mécène: patron d'une branche de service public d'une cité.

Mages Tisserands: Ordre religieux Varmin dont les croyances sont basées sur celles des Kormren.

Lijj : mollusque géant élevé par les Varmin, dont les fluides internes servent de colorants.

Termes Shalin

Fête du Choix : cérémonie où sont sélectionnés les 20 plus beaux spécimens d'une communauté en vue d'être offerts à la Shalal.

Paria: shalin déviant qui accomplit des missions commerciales ou diplomatiques auprès d'autres peuples. A peine mieux considéré qu'un Jurlin par les Shalin de bonne société.

Jurlin : Esclave au service des Shalin.

Fête de l'Extase : cérémonie religieuse Shalin dédiée à l'union entre la Terre et le Soleil.

Shalal : «la Plus Heureuse ». C'est le titre de la dirigeante du Rol'O'Sha, la Protectrice Finael.

Shalin : «homme-Heureux». Habitant du Rol'O'Sha

Cérémonie du Passage : rituel d'initiation à l'âge adulte (12 ans à peu près).

Gardien des Convenances : Shalin au statut le plus important, chef d'une communauté.

Ternes : Ceux qui ont été engendrés par la Lune, c'est à dire tous les non-Shalin.

INSPIRATIONS

- **Menth'Reelm** : Le *Cycle de Ténébreuse* de Marion Zimmer Bradley (concept des lignages psy, certains pouvoirs, ambiance générale... Oui c'est presque du plagiat!) ; le cycle des *Portes de la Mort* de Weis et Hickman pour les Trépassés; des pincées du *Seigneur des Anneaux* pour les légendes ; *Dune* pour la Vision des Possibles et les Donna.
- **Fortuna** : mélange d'Angleterre du XVIIIème (système colonial, ambiance générale, technologie...) et du XIXème (catégories sociales et «lutte de classes»...); *1984* de Orwell (bureaucratie rampante); religion romaine (superstitions, culte de la chance, nom du pays); le dessin-animé *Monster & Co* (pour le principe de classement des individus et le côté télé réalité)
- **Les Varmin**: les rats du *Royaume de Lankhmar* de Fritz Leiber pour l'ambiance générale; civilisation aztèque (pour les méthodes de guerre); civilisation phénicienne (pour le Pourpre).
- **Korm** : le jeu informatique *Loom* (ambiance générale et cosmogonie)
- **Korzarr** : c'est du darwinisme social poussé à son degré le plus absurde avec des influences provenant du jeu de rôle *Bloodlust* (ambiance générale semblable à celle des Piorad, concept des armes vivantes...)
- **Rol'O'Sha** : *Un Bonheur Insoutenable* de Ira Lewin ainsi que *Le meilleur des Mondes* de Huxley pour la «culture du bonheur»; Les

Monadés Urbaines de Silverberg pour le contrôle social via la sexualité; *Cugel l'Astucieux* de Jack Vance pour l'ambiance générale, qui combine raffinement extrême (langage policé, étiquette pointilleuse) et vulgarité (sensualité, vanité des autochtones...)

- **Communautés Anark** : *Fallout* (pour le modèle des communautés autarciques); les woses du *Seigneur des Anneaux* pour les statues gardiennes; le jeu SNES *Breath of Fire(!)* pour les taupes géantes
- **Nhusa** : grottes de Lascaux; le Far West pour l'ambiance générale